

Notas de Lançamento de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão*

Compilado por Eric Levine

Última modificação em 7 de março 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 *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* com o código de coleção OTJ são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos. No lançamento, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Innistrad: Caçada à Meia-noite*, *Innistrad: Voto Carmesim*, *Ruas de Nova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominária Unida*, *A Guerra dos Irmãos*, *Phyrexia: Tudo Será Um*, *Marcha das Máquinas*, *Marcha das Máquinas: Consequências*, *Terras Selvagens de Eldraine*, *As Cavernas Perdidas de Ixalan*, *Assassinato na Mansão Karlov* e *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão*.

O lançamento de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* inclui Sorte Grande, uma coleção de 30 cards com código de coleção BIG. Esses novos cards também são permitidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno, assim como em Commander e em outros formatos.

Os cards de Commander de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* com o código OTC e numerados de 1 a 40 (e suas versões alternativas numeradas de 41 a 76) são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards reimpressos com o código de coleção OTC numerados de 77 a 342 são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

O lançamento de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* também inclui cards Últimas Notícias com código de coleção OTP. Esses cards reimpressos são válidos em qualquer formato que já os permita.

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 *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão*. Eles têm o código de coleção SPG e são válidos para jogo em qualquer formato que permita cards com o mesmo nome.

Quaisquer cards obtidos em Boosters de Jogo de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* em um evento Deck Selado são parte de sua reserva de cards. O mesmo é válido para quaisquer cards que sejam encontrados num evento de Draft.

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.

Novo termo: Fora da lei

Ninguém fica rico sem quebrar algumas regras. Pelo menos é o que um *fora da lei* diria! Fora da lei é um novo termo de jogo que se refere a qualquer card que tenha o tipo de criatura Assassino, Bruxo, Ladino, Mercenário ou Pirata.

Quebradora de Frascos, Granadeira Alegre

{B}{R}

Criatura Lendária — Goblin Mercenário

3/2

Toda vez que outro fora da lei entra no campo de batalha sob seu controle, Quebradora de Frascos, Granadeira Alegre, causa 1 ponto de dano ao oponente alvo.

(Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.)

Fúria dos Fora da Lei

{2}{R}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. Se você controlar um fora da lei, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card. *(Assassinos,*

Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.)

- Um card, uma mágica ou uma permanente é um fora da lei se seu tipo de criatura for Assassino, Bruxo, Ladino, Mercenário ou Pirata. Não importa se ele tem mais de um desses tipos de criatura; desde que tenha ao menos um, é um fora da lei.
- Fora da lei não é um tipo de criatura. Se um efeito pedir que você escolha um tipo de criatura, você não pode escolher fora da lei.
- Se uma habilidade se refere a um fora da lei ou se um jogador controla ou não um fora da lei, ela se refere somente a permanentes com um ou mais dos tipos de criatura especificados acima. Em especial, ela não se refere a nenhuma mágica ou card que não esteja no campo de batalha. No entanto, outras habilidades podem se referir a uma “mágica de fora da lei” ou a um “card de fora da lei” em uma zona que não seja o campo de batalha. Essas habilidades se referem a mágicas ou cards com um ou mais dos tipos de criatura especificados.

Novo termo: Crime

O que combina com os fora da lei? *Crime*, é claro! Seja um assalto simples ou elaborado, no fim das contas, roubo é roubo. O crime compensa em *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* — mas garanta que compensa para você!

Corvo dos Vis Presságios

{1}{B}

Criatura — Ave

1/2

Voar

Toda vez que você comete um crime, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)

Apossar-se dos Segredos

{2}{U}

Feitiço

Esta mágica custa $\{1\}$ a menos para ser conjurada se você tiver cometido um crime neste turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

Compre dois cards.

- Um jogador comete um crime ao conjurar uma mágica, ativar uma habilidade ou colocar uma habilidade desencadeada na pilha que tenha como alvo pelo menos um oponente, pelo menos uma permanente, mágica ou habilidade controlada por um oponente e/ou pelo menos um card no cemitério de um oponente.
- A mágica ou habilidade que constituiu um crime não precisa ser resolvida naquele ou em qualquer momento. Assim que terminar de conjurar a mágica, ativar a habilidade ou colocar a habilidade desencadeada na pilha, você cometeu um crime.
- Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada quando você conjura uma mágica que tem como alvo um oponente será desencadeada ao mesmo tempo que uma habilidade que é desencadeada toda vez que você cometer um crime. Essas habilidades podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem (se você controlar ambas) e ambas serão resolvidas antes da mágica que as desencadeou.
- Um jogador só pode cometer um crime por mágica ou habilidade que controla. Escolher como alvo vários oponentes, permanentes, mágicas, habilidades e/ou cards com a mesma mágica ou habilidade não constitui cometer múltiplos crimes.
- Alterar o alvo ou alvos de uma mágica ou habilidade não afetará o fato do controlador daquela mágica ou habilidade ter cometido ou não um crime. Apenas os primeiros alvos escolhidos para aquela mágica ou habilidade são usados para determinar se o controlador cometeu um crime ou não.

Nova habilidade de palavra-chave: tramar

Se estiver se preparando para um roubo, você vai precisar *tramar* algo. Você pode pagar o custo de tramar de um card e depois conjurá-lo em um turno posterior sem pagar seu custo de mana.

Busardo de Garrapreta

{2}{B}

Criatura — Ave

2/1

Voar

Busardo de Garrapreta entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se uma criatura tiver morrido neste turno.

Tramar {1}{B} (*Você pode pagar {1}{B} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

Fazer a Própria Sorte

{3}{G}{U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card não de terreno dentre eles. Se fizer isso, ele se torna tramado. Coloque o restante em sua mão.

(*Você pode conjurá-la como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.*)

- As habilidades de tramar são escritas como “Tramar [custo]”, o que significa “A qualquer momento em que tenha prioridade durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia, você pode pagar [custo] e exilar este card de sua mão. Ele se torna tramado.”
- Exilar um card usando sua habilidade tramar é uma ação especial. Depois que você anuncia que está realizando a ação, nenhum outro jogador pode responder tentando remover o card da sua mão.
- Você não pode conjurar um card tramado no mesmo turno em que ele se tornou tramado. Em qualquer turno futuro, enquanto a pilha estiver vazia, você pode conjurar aquele card do exílio sem pagar seu custo de mana durante sua fase principal.
- Se você conjurar um card tramado do exílio pagando seu custo de mana, não será possível escolher conjurá-lo por nenhum outro custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tramado tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
- Se um card tramado tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

Nova ação de palavra-chave: selar

A melhor maneira de se locomover pela Encruzilhada do Trovão é galopar com um fiel alazão. Algumas criaturas na coleção *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* têm o novo tipo de criatura Montaria e a habilidade *selar*. Vire algumas criaturas que você controla, sele suas Montarias e ganhe bônus!

Urso Pastor

{2}{G}

Criatura — Urso Montaria

4/2

Toda vez que Urso Pastor atacar selado, as criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno.

Selar 1 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- “Selar N” significa “Vire qualquer número de outras criaturas desviradas que você controla com total de poder igual ou superior a N: Esta permanente torna-se selada até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.
- “Selar” não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Ela não deixará de estar selada até que o turno termine ou até que deixe o campo de batalha.
- As criaturas com selar podem atacar ou bloquear normalmente, mesmo que não estejam seladas.
- Se uma permanente se torna uma cópia de uma Montaria selada, ela não será selada.
- Você pode ativar a habilidade selar de uma permanente mesmo que a permanente já esteja selada.
- Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura “atacar enquanto selada” só será desencadeada caso aquela criatura tenha sido selada quando foi declarada atacante.

Nova habilidade de palavra-chave: Série

Depois que reunir sua equipe e bolar um plano, a última etapa é ir ao que interessa. Não dê tempo para que investiguem seu plano; faça tudo em *série*! Mágicas com série têm um custo base e diversos custos adicionais, cada um associado a um efeito específico.

Raide da Requisição

{W}

Feitiço

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} — Destrua o artefato alvo.

+ {1} — Destrua o encantamento alvo.

+ {1} — Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que o jogador alvo controla.

- As mágicas com série têm um + (sinal de mais) no canto superior direito da moldura do card. Isso não tem significado nas regras e serve apenas para lembrar aos jogadores que é necessário pelo menos um custo adicional para conjurar a mágica.
- Cada custo adicional e modo associado na caixa de texto também é precedido por um +. Esses símbolos também não têm significado nas regras e servem apenas para lembrar aos jogadores que os custos listados são custos adicionais.
- Você deve escolher pelo menos um dos modos listados e pagar seu custo adicional associado para conjurar uma mágica com série.
- Você escolhe os modos conforme conjura a mágica com série. 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.
- Independentemente dos modos escolhidos, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
- Você não pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.
- O valor de mana de uma mágica com série é determinado somente por seu custo de mana (no canto superior direito do card). Não importa quais modos você escolhe ou quais custos adicionais você paga, incluindo quaisquer custos adicionais impostos por outros efeitos.
- 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 mágica com série é copiada, o efeito que cria a cópia pode lhe permitir escolher novos alvos. Você não pode escolher novos modos.
- Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes que uma mágica com série seja resolvida, a mágica não será resolvida 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.
- Se um efeito lhe permitir conjurar uma mágica com série “sem pagar seu custo de mana”, você ainda deve escolher pelo menos um modo e pagar os custos adicionais associados.

Tipo de terreno que retorna: Deserto

Na Encruzilhada do Trovão, os assentamentos se espalham por um *Deserto* vasto, quente e seco. Prepare-se para o perigo ao cruzá-lo!

Meseta da Miragem
 Terreno — Deserto
 Meseta da Miragem entra no campo de batalha virada.
 Conforme ele entra, escolha uma cor.
 {T}: Adicione um mana da cor escolhida.

- Deserto é um subtipo de terreno sem significado especial. Ele não concede ao terreno nenhuma habilidade de mana intrínseca. Outros cards podem verificar quais terrenos são Desertos.

Ciclo de terreno que retorna: “terrenos rápidos” inimigos

O lançamento de *Os Fora da Lei de Encruzilhada do Trovão* inclui um ciclo de cinco terrenos, originalmente de *Kaladesh*, que geram duas cores de mana e entram no campo de batalha virados, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

Vantagem Inspiradora
 Terreno
 Vantagem Inspiradora entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.
 {T}: Adicione {R} ou {W}.

- Se um desses terrenos for seu primeiro, segundo ou terceiro terreno, ele entra no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entra no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos, ele não considera aqueles terrenos quando determina quantos outros terrenos você controla.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL

A Chave do Cofre

{1} {U}

Artefato Lendário — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, olhe aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card não de terreno dentre eles. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

Equipar {2} {U}

- Você escolhe se vai conjurar o card exilado conforme a habilidade desencadeada de A Chave do Cofre 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 nos tipos de card são ignoradas.
- 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 que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

Adesão de Annie

{1} {R} {G} {W}

Encantamento Lendário

Quando Adesão de Annie entra no campo de batalha, ela causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo que um oponente controla.

Se uma habilidade desencadeada de uma criatura lendária que você controla for desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- 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.
- Os efeitos de substituição não são afetados pela última habilidade de Adesão de Annie. Por exemplo, uma criatura 1/1 que entrar no campo de batalha sob seu controle com um marcador +1/+1 não receberá outro marcador +1/+1.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “conforme [esta criatura] tem sua face voltada para cima” também não são afetadas.

- A última habilidade de Adesão de Annie 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 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.
- As habilidades que se aplicam “quando [esta criatura] tem sua face voltada para cima” serão desencadeadas mais uma vez somente se aquela criatura for lendária depois de ter sua face voltada para cima.
- Quando uma habilidade de uma criatura que você controla for desencadeada, torná-la lendária não fará com que a habilidade seja desencadeada outra vez. Da mesma forma, depois que uma habilidade de uma criatura lendária que você controla for desencadeada mais uma vez por causa da última habilidade de Adesão de Annie, torná-la uma criatura não lendária não removerá aquela habilidade desencadeada adicional da pilha.

Adesão de Kellan

{G}{W}{U}

Encantamento Lendário

Quando Adesão de Kellan entra no campo de batalha, você pode exilar um card não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 3 de sua mão. Se fizer isso, ele se torna tramado. *(Você pode conjurá-la como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.)*

Toda vez que uma criatura lendária entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Se o card não possui custo de mana, seu valor de mana é 0.
- Se o custo de mana de um card em sua mão incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- O valor de mana de um card duplo é baseado no custo de mana combinado das duas metades.
- Se múltiplas criaturas lendárias entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, a última habilidade de Adesão de Kellan será desencadeada uma vez por cada uma daquelas criaturas.

Adesão de Ossinhos

{B}

Encantamento Lendário

Quando Adesão de Ossinhos entra no campo de batalha, qualquer número de jogadores alvo descarta, cada um, um card.

Toda vez que uma criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, qualquer número de jogadores alvo, cada um, tritura um card e perde 1 ponto de vida.

- Quando a primeira habilidade de Adesão de Ossinhos é resolvida, o próximo jogador alvo por ordem de turno (ou, se for o turno de um jogador alvo, aquele jogador) escolhe um card da própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador alvo por ordem de turno (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

Adesão de Rakdos

{3}{B}{R}

Encantamento Lendário

Quando Adesão de Rakdos entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério com dois marcadores +1/+1 adicionais.

Toda vez que uma criatura lendária que você controla morre, Adesão de Rakdos causa ao oponente alvo dano igual ao poder daquela criatura.

- Use o poder da criatura lendária sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano será causado.

Almejar o Céu

{3}{G}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +3/+2 e tem alcance.

Quando Almejar o Céu for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, compre um card.

- Se, no momento em que a mágica de Aura é resolvida, a criatura que Almejar o Céu quer encantar não for um alvo válido, a mágica inteira não será resolvida. Ela é colocada no seu cemitério diretamente da pilha, e não vinda do campo de batalha, de modo que sua habilidade desencadeada não é desencadeada.

Amarra Mística

{2}{W}

Encantamento

Você pode conjurar Amarra Mística como se tivesse lampejo se pagar {2} a mais para conjurá-la.

Quando Amarra Mística entrar no campo de batalha, exile o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla até que Amarra Mística deixe o campo de batalha.

- Se Amarra Mística deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, o artefato ou criatura alvo não será exilado.

Annie Flash, a Veterana
{3}{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Humano Ladino
4/5

Lampejo

Quando Annie Flash, a Veterana, entrar no campo de batalha, se você a conjurou, devolva ao campo de batalha virado o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério.

Toda vez que Annie Flash se tornar virada, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- A segunda habilidade de Annie Flash é desencadeada se ela é conjurada de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Annie Flash no campo de batalha sem conjurá-la.
- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- Se você devolve uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantar logo antes de entrar no campo de batalha. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantar, portanto, é possível escolher jogadores ou permanentes com resistência a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não poderá ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.
- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a última habilidade de Annie Flash. 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.

Ao Meio-dia
{1}{W}
Encantamento
Cada jogador não pode conjurar mais de uma mágica a cada turno.
{4}{R}, sacrifique Ao Meio-dia: Ele causa 5 pontos de dano a qualquer alvo.

- Se conjurar Ao Meio-dia, você já conjurou ao menos uma mágica naquele turno (a própria Ao Meio-dia), de modo que não poderá conjurar mais nenhuma mágica até o próximo turno. Se Ao Meio-dia entrar no campo de batalha em um turno em que você não conjurou nenhuma mágica, você conseguirá conjurar uma mágica naquele turno.
 - Se você conjurou uma mágica que foi anulada, você não poderá conjurar outra mágica durante o mesmo turno enquanto Ao Meio-dia estiver no campo de batalha.
-

Apotecária Cascavelina

{2}{B}

Criatura — Górgona Bruxo

3/2

Toque mortífero

Toda vez que você comete um crime, a criatura alvo que você controla ganha ameaçar ou vínculo com a vida, à sua escolha, até o final do turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

- Você escolhe qual habilidade a criatura alvo recebe conforme a habilidade desencadeada de Apotecária Cascavelina é resolvida.
-

Arbustatu Turrão

{2}{G}

Criatura — Tojo Montaria

2/2

No início do combate no seu turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Toda vez que Arbustatu Turrão atacar selado, dobre o número de marcadores +1/+1 na criatura alvo.

Selar 2 *(Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.)*

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

Arcanjo dos Dízimos

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

Criatura — Anjo

3/5

Voar

Enquanto Arcanjo dos Dízimos estiver desvirado, as criaturas não poderão atacar você nem planeswalkers que você controla, a menos que seu controlador pague {1} por cada uma daquelas criaturas.

Enquanto Arcanjo dos Dízimos estiver atacando, as criaturas não poderão bloquear, a menos que o controlador delas pague {1} por cada uma daquelas criatura.

- Se você controla um Arcanjo dos Dízimos desvirado, seus oponentes podem escolher não atacar com uma criatura que precisa atacar se estiver apta. O mesmo vale para um Arcanjo dos Dízimos atacante e uma criatura que precisa bloquear se estiver apta.
-

Arco Árido
Terreno — Deserto
Arco Árido entra no campo de batalha virado.
Quando Arco Árido entrar no campo de batalha, devolva um terreno que você controla à mão de seu dono. Se outro Deserto tiver sido devolvido dessa forma, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*
{T}: Adicione {C}{C}.

- Arco Árido devolverá a si mesmo à mão do dono se você não controlar outros terrenos quando sua habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida (ou você escolher devolvê-lo à mão de seu dono, apesar de controlar outros terrenos). É quase sempre uma má ideia jogá-lo em seu primeiro turno.

Arrombadora de Fechadura Tirofino
{2}{U}
Criatura — Humano Ladino
2/3
Quando Arrombadora de Fechadura Tirofino entra no campo de batalha, o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo em seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana. *(Você pode conjurar aquele card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*
Tramar {2}{U} *(Você pode pagar {2}{U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- O texto da habilidade de Arrombadora de Fechadura Tirofino em português foi impresso involuntariamente com um erro em seu nome. O texto acima é o correto.
- “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 você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com {X} no custo de mana e um custo de recapitular igual ao seu custo de mana, você ainda escolhe o valor de X como parte da conjuração da mágica e pagando aquele custo.

- Se conjurar uma mágica com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica com recapitular.
- Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
- Se um card sem custo de mana ganhar recapitular igual ao seu custo de mana, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.

Ascensão das Verminas

{3}{G}

Feitiço

Crie X fichas de criatura Vermina verde 2/1, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério.

Tramar {2}{G} (*Você pode pagar {2}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- O valor de X só é determinado uma única vez, conforme Ascensão das Verminas é resolvida.

Ascensão do Arbusto Rolante

{1}{G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Elemental verde X/X, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla.

Tramar {2}{G} (*Você pode pagar {2}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- O valor de X é calculado apenas um vez, conforme Ascensão do Arbusto Rolante é resolvida. Se você não controlar nenhuma criatura naquele momento, você irá criar uma ficha de Elemental 0/0, que irá morrer imediatamente, a menos que alguma outra coisa eleve sua resistência.

Aseiro Inventivo

{2}{W}

Criatura — Anão Artesão

2/4

No início de sua etapa final, se você não tiver conjurado uma mágica de sua mão neste turno e Aseiro Inventivo não tiver um marcador de voar, coloque um marcador de voar nele.

- No início da sua etapa final, a habilidade de Aseiro Inventivo verifica se você conjurou uma mágica de sua mão neste turno e se Aseiro Inventivo tem um marcador de voar. Se uma das situações for verdadeira, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se uma das situações for verdadeira enquanto a habilidade tenta ser resolvida, a habilidade não fará nada.

Assalto na Estrada

{1}{R}

Feitiço

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

Tramar {1}{R} (*Você pode pagar {1}{R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Você não pode escolher descartar um card se não tiver nenhum card na mão. Da mesma forma, você não pode escolher sacrificar um terreno se não controlar nenhum terreno.

Assombração Emergente

{1}{U}

Encantamento

No início de sua etapa final, se você não tiver conjurado uma mágica de sua mão neste turno e Assombração

Emergente não for uma criatura, ela se tornará uma criatura Espírito 3/3 com voar além de seus outros tipos.

{2}{U}: vigiar 1. (*Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.*)

- No começo de sua etapa final, a habilidade de Assombração Suspeita verifica se você conjurou uma mágica de sua mão neste turno ou se Assombração Suspeita é uma criatura. Se uma das situações for verdadeira, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se uma das situações for verdadeira enquanto a habilidade tenta ser resolvida, a habilidade não fará nada.
- A primeira habilidade de Assombração Suspeita não tem duração, o que significa que permanece sendo criatura por tempo indefinido.

Atirar no Xerife

{1}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura não fora da lei alvo. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei. Todos os demais estão valendo.*)

- O único delegado em *Os Fora da lei de Encruzilhada do Trovão* é um Mercenário, então, não, você não pode atirar no delegado.

A Todo Vapor

{3}{G}{G}

Feitiço

Até o final do turno, cada criatura que você controla recebe +2/+2 e ganha atropelar e “Esta criatura não pode ser bloqueada por mais de uma criatura”.

- A Todo Vapor afeta apenas criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+2 nem ganharão nenhuma das habilidades listadas.
- Uma criatura com ameaçar e “Esta criatura não pode ser bloqueada por mais de uma criatura” não pode ser bloqueada.

Bandido dos Semblantes

{3} {U}

Criatura — Metamorfo Ladino

2/2

Você pode fazer com que Bandido dos Semblantes entre no campo de batalha como cópia de uma criatura que você controla, com a exceção de ser um Metamorfo Ladino além de seus outros tipos.

Tramar {2} {U} (*Você pode pagar {2}{U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Exceto pelo indicado a seguir, Bandido dos Semblantes copia exatamente o que foi impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; 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 ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, Bandido dos Semblantes copia as características originais daquela ficha conforme especificado pelo efeito que criou tal ficha, com as exceções indicadas.
- Se a criatura copiada está copiando outra coisa, Bandido dos Semblantes entra no campo de batalha como o que a criatura estava copiando, com as exceções listadas.
- Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Bandido dos Semblantes 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.
- Se, de alguma forma, Bandido dos Semblantes entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Impostora Manipulável não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
- Você pode escolher não copiar nada. Nesse caso, Bandido dos Semblantes simplesmente entra no campo de batalha como uma criatura Metamorfo Ladino artefato 2/2.

Bando Dissoluto

{2}{B}

Encantamento

Quando Bando Dissoluto entra no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

Toda vez que um fora da lei que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

- Se um ou mais fora da lei que você controla morrem ao mesmo tempo que Bando Dissoluto deixa o campo de batalha, a última habilidade dele é desencadeada por cada uma daquelas criaturas.
-

Bandoleiro Ágil

{2}{U}

Criatura — Humano Ladino

1/3

Bandoleiro Ágil não pode ser bloqueado se você tiver cometido um crime neste turno. (*Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.*)

Toda vez que Bandoleiro Ágil causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Uma vez que Bandoleiro Ágil tenha sido bloqueado, cometer um crime não fará com que ele se torne desbloqueado.
-

Barão Bertran Graywater

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Nobre

3/4

Toda vez que uma ou mais fichas entrarem no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura

Vampiro Ladino preta 1/1 com vínculo com a vida. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

{1}{B}, sacrifique outra criatura ou artefato: Compre um card.

- Se Barão Bertran Graywater entrar no campo de batalha sob seu controle e for uma ficha, sua própria habilidade será desencadeada e você criará uma ficha Vampiro Ladino. Se você também controla um Barão Bertran Graywater não ficha, a habilidade daquele também será desencadeada, concedendo-lhe outro Vampiro Ladino. Claro, os dois Barão Bertran Graywater são lendários, então um Barão Bertran Graywater vai embora em seguida. Adeus, Barão Bertran Graywater.
-

Bermuda, o Explodidor
{1}{U}{R}
Criatura Lendária — Goblin Pirata
3/3

Ameaçar

Toda vez que você conjura sua segunda mágica a cada turno, você pode sacrificar um artefato. Se fizer isso, jogue uma moeda. Quando você vencer, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia. Quando você perder, Bermuda, o Explodidor, causará dano igual ao valor de mana daquela mágica a qualquer alvo.

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Bermuda entrar no campo de batalha contam. Se Bermuda foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
- A habilidade desencadeada de Bermuda é desencadeada sem precisar de alvo. Ela define duas habilidades desencadeadas retardadas: uma que é desencadeada quando você vence e outra quando você perde. Apenas uma dessas habilidades será desencadeada, dependendo do resultado. Se você perder, você escolherá um alvo para aquela habilidade desencadeada retardada naquele momento. Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada retardada sabendo seu alvo e quanto dano será causado normalmente.
- Se você não sacrificar um artefato, você não jogará uma moeda e nenhuma habilidade desencadeada retardada será desencadeada.
- Se você vencer, a cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Bermuda terá os mesmos alvos que a mágica que ela está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia feita pela habilidade desencadeada retardada de Bermuda é criada na pilha, então não é “conjurada”.

Bill Espeto, Semeador de Espinhos
{1}{G}
Criatura Lendária — Planta Druida
2/2

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

{3}{G}{G}: Dobre o número de marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla.

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

Bonny Pall, a Desmatadora
{3}{G}{U}{U}
Criatura Lendária — Gigante Batedor
6/5

Alcance

Quando Bonny Pall, a Desmatadora, entrar no campo de batalha, crie Beau, uma ficha de criatura lendária Boi azul com “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de terrenos que você controla”. Toda vez que você atacar, compre um card e depois você pode colocar no campo de batalha um card de terreno de sua mão ou cemitério.

- O poder e a resistência de Beau são alterados se o número de terrenos que você controla muda.
- Colocar um card de terreno no campo de batalha com a última habilidade de Bonny Pal não conta como jogar um card. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

Brigão da Ferrovia
{3}{G}{G}
Criatura — Rinoceronte Guerreiro
5/5

Alcance, atropelar

Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque X marcadores +1/+1 nela, sendo X o poder dela.

Tramar {3}{G} (*Você pode pagar {3}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Brigão da Ferrovia é resolvida.

Bruse Tarl, Rancheiro Itinerante
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
4/3

Os Bois que você controla têm golpe duplo.

Toda vez que Bruse Tarl, Rancheiro Itinerante, entrar no campo de batalha ou atacar, exile o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, crie uma ficha de criatura Boi branca 2/2. Caso contrário, você pode conjurá-lo até o final de seu próximo turno.

- Se Bruse Tarl deixar o campo de batalha depois que outros Bois que você controla já tiverem causado o dano de iniciativa, mas antes de causarem o dano regular de combate, esses Bois não causarão o dano regular de combate (a menos que eles ainda possuam golpe duplo por algum outro motivo).
- A habilidade de Bruse Tarl não lhe permite jogar cards de terreno que ela exila. Mas e daí? Bois de graça.
- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para mágicas jogadas do exílio com a última habilidade de Bruse Tarl. Por exemplo, se você exila um card de criatura dessa forma, você precisa esperar até sua fase principal para conjurá-lo.

Cabana Móvel

{2}

Artefato — Veículo

3/3

Cabana Móvel terá ímpeto enquanto você controlar uma Montaria.

Toda vez que Cabana Móvel atacar, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha virado.

Tripular 2 (Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.)

- Depois que uma Cabana Móvel que passou ao seu controle neste turno atacar de forma válida, fazer com que ela perca ímpeto removendo todas as Montarias que você controla do campo de batalha não fará com que a Cabana Móvel deixe de atacar.
- Colocar um card de terreno no campo de batalha com a habilidade desencadeada de Cabana Móvel não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

Cactarântula

{4} {G} {G}

Criatura — Planta Aranha

6/5

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla um Deserto.

Alcance

Toda vez que Cactarântula se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar um card.

- Depois que você anuncia que está conjurando Cactarântula, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não um Deserto.
- Cactarântula ainda custa apenas {1} a menos para ser conjurada se você controla vários Desertos.
- A última habilidade de Cactarântula é resolvida antes da mágica ou habilidade que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

- Se uma mágica ou habilidade tiver como alvo Cactarântula mais de uma vez, a última habilidade dela ainda será desencadeada uma única vez.

Caixa do Bum

{2}

Artefato

{6}, {T}, sacrifique Caixa do Bum: Destrua até um artefato alvo, até uma criatura alvo e até um terreno alvo.

- Você pode escolher zero, um, dois ou três alvos para a habilidade de Caixa do Bum.

Calamidade, Inferno Galopante

{4} {R} {R}

Criatura Lendária — Cavalo Montaria

4/6

Ímpeto

Quando Calamidade, Inferno Galopante, atacar selado, escolha uma criatura não lendária que o tenha selado neste turno e crie uma ficha virada e atacando que seja uma cópia dela. Sacrifique aquela ficha no início da próxima etapa final. Repita esse processo uma vez.

Selar 1

- Você não precisa escolher a mesma criatura nas duas vezes para a habilidade desencadeada de Calamidade.
 - Cada uma daquelas fichas copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando alguma outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
 - Se a criatura copiada está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que a criatura estava copiando.
 - Todas as habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha 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.
 - Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.
 - Você escolhe qual jogador, planeswalker ou batalha cada uma das fichas está atacando conforme ela entra no campo de batalha. Elas não precisam atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que Calamidade está atacando nem precisa atacar o mesmo jogador, planeswalker ou batalha que o outro.
-

Canção de Ninar de Eriette

{1}{W}

Feitiço

Destrua a criatura virada alvo. Você ganha 2 pontos de vida.

- Se a criatura alvo não for válida quando Canção de Ninar de Eriette tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não ganhará pontos de vida.

Cão da Pradaria

{1}{W}

Criatura — Esquilo

2/2

Vínculo com a vida

No início de sua etapa final, se você não tiver conjurado uma mágica de sua mão neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Cão da Pradaria.

{4}{W}: Até o final do turno, se você colocaria um ou mais marcadores +1/+1 em uma criatura que você controla, em vez disso, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais um.

- No início da sua etapa final, a habilidade desencadeada de Cão da Pradaria verifica se você conjurou uma mágica de sua mão neste turno. Se você tiver conjurado, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você conjurou uma mágica da sua mão depois da habilidade ser desencadeada, a habilidade não fará nada.
- Se uma criatura que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 em um turno em que a última habilidade de Cão da Pradaria foi resolvida uma vez, em vez disso, ela entra com aquela quantidade mais um.
- Você pode ativar a última habilidade de Cão da Pradaria várias vezes no mesmo turno. Se ela for resolvida duas vezes, o número de marcadores +1/+1 colocados em uma criatura é dois mais o número original. Três ativações e resoluções somam três, e assim por diante.
- Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma permanente que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.

Caranguejo do Cânion

{1}{U}

Criatura — Caranguejo

0/5

{1}{U}: Caranguejo do Cânion recebe +2/-2 até o final do turno.

No início de sua etapa final, se você não tiver conjurado uma mágica de sua mão neste turno, compre um card e depois descarte um card.

- No começo de sua etapa final, a habilidade de Caranguejo do Cânion verificará se você conjurou uma mágica da sua mão neste turno. Se você tiver conjurado, a habilidade não será desencadeada. Se a

habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você conjurou uma mágica da sua mão depois da habilidade ser desencadeada, a habilidade não fará nada.

Carcaju Irascível

{2} {R}

Criatura — Carcaju

3/2

Quando Carcaju Irascível entrar no campo de batalha, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar aquele card.

Tramar {2} {R} (*Você pode pagar {2} {R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a habilidade de Carcaju Irascível. 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.
-

Carnificina Impiedosa

{3} {B}

Feitiço

Sacrifique qualquer número de permanentes que você controla e depois compre aquela quantidade de cards.

Tramar {1} {B} {B} (*Você pode pagar {1} {B} {B} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Você sacrifica as permanentes como parte da resolução de Carnificina Impiedosa. Isso não é um custo adicional. Se Carnificina Impiedosa for anulada ou não for resolvida, você não sacrificará nada.
 - Você pode escolher sacrificar zero permanentes. (Isso parece extremamente piedoso, na verdade.)
 - Se quaisquer habilidades forem desencadeadas conforme você sacrifica permanentes, aquelas habilidades não serão colocadas na pilha enquanto você não comprar cards.
-

Chefe de Milícia Necrospora

{2} {R} {R}

Criatura — Lagarto Ladino

2/4

Os outros fora da lei que você controla têm ímpeto.

(*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

Quando Chefe de Milícia Necrospora entra no campo de batalha, crie duas fichas de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

- Depois que um fora da lei que passou ao seu controle neste turno atacar de forma válida, fazer com que ele perca ímpeto removendo Chefe de Milícia Necrospora do campo de batalha não fará com que o fora da lei deixe de atacar.

Cinzas Consumidoras

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Se ela tinha valor de mana igual ou inferior a 3, use vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Cinzas Consumidoras tentar ser resolvido, ele não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não irá vigiar.
- Use o valor de mana da criatura conforme sua última existência no campo de batalha para determinar se você vigia ou não.
- Se a criatura alvo tem {X} no custo de mana, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.

Comando dos Desgarrados

{2} {G}

Criatura — Centauro Mercenário

3/3

Comando dos Desgarrados entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1 se não tiver sido conjurado ou se nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-lo. Tramar {3} {G} *(Você pode pagar {3} {G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- Se Comando dos Desgarrados for conjurado sem pagar seu custo de mana, mas você pagou mana para custos adicionais ou aumentos de custo (como em Interruptor Aviano), Comando dos Desgarrados não entrará com marcadores +1/+1.

Comitiva do Enxofre

{1} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{oT}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

Tramar {2} {R} *(Você pode pagar {2} {R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Comitiva do Enxofre entrar no campo de batalha contam. Se Comitiva do Enxofre foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
-

Confronto Final

{W}

Mágica Instantânea

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} — Todas as criaturas perdem todas as habilidades até o final do turno.

+ {1} — Escolha uma criatura que você controla. Ela ganha indestrutível até o final do turno.

+ {3}{W}{W} — Destrua todas as criaturas.

- O segundo modo de Confronto Final não tem a criatura como alvo. Você não escolhe qual criatura ganhará indestrutível até que a mágica esteja sendo resolvida. Neste momento, é tarde demais para qualquer um tentar responder à mágica.
 - Se um efeito conceder uma habilidade depois que Confronto Final fizer com que todas as criaturas percam todas as habilidades, aquela criatura não perderá aquela habilidade.
-

Convicção Corrompida

{B}

Mágica Instantânea

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

Compre dois cards.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
 - Depois que você anuncia que está conjurando Convicção Corrompida, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar remover todas as suas criaturas para impedir que você conjure isto.
-

Corcel-de-gila

{2}{R}

Criatura — Lagarto Montaria

4/2

Toda vez que Corcel-de-gila atacar selado, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

Selar 1 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a primeira habilidade de Corcel-de-gila. 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.

Corrida do Ouro

{1}{G}

Mágica Instantânea

Crie uma ficha de Tesouro. Até o final do turno, até uma criatura alvo recebe +2/+2 por cada Tesouro que você controla.

- Você não precisa escolher um alvo para Corrida do Ouro. No entanto, se o fizer e aquela criatura for um alvo não válido no momento em que Corrida do Ouro tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Tesouro.
- Conte o número de Tesouros que você controla conforme Corrida do Ouro é resolvida para determinar o bônus que a criatura alvo recebe. O bônus não será alterado, mesmo que o número de Tesouros que você controla mude durante o turno.

Dança dos Arbustos Rolantes

{1}{G}

Feitiço

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} — Procure em seu grimório um card de terreno básico ou um card de Deserto, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe.

+ {3} — Crie uma ficha de criatura Elemental verde X/X, sendo X o número de terrenos que você controla.

- O valor de X é calculado apenas um vez, conforme Dança dos Arbustos Rolantes é resolvida. O poder e a resistência da ficha não são alterados se o número de terrenos que você controla muda posteriormente.

Desbravadora Renegada

{2}{G}

Criatura — Humano Druida

4/2

Quando Desbravadora Renegada entra no campo de batalha, adicione um mana de qualquer cor.

Toda vez que outra criatura com poder igual ou superior a 4 entrar no campo de batalha sob seu controle, compre um card.

Tramar {2}{G} (*Você pode pagar {2}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- A primeira habilidade de Desbravadora Renegada não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Se uma ou mais habilidades estáticas que se apliquem a uma criatura entrando no campo de batalha alterarem seu poder, aquelas habilidades serão consideradas quando se determinar se a segunda habilidade de Desbravadora Renegada será desencadeada. O mesmo é válido para efeitos de substituição que se apliquem a ela, como entrar no campo de batalha com um ou mais marcadores +1/+1 ou entrar no campo de batalha como uma cópia de outra criatura.

- Uma vez que a segunda habilidade de Desbravadora Renegada tenha sido desencadeada, reduzir o poder da criatura ou removê-la do campo de batalha não irá impedir que você compre um card.
-

Deslumbrador

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

1/2

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Deslumbrador.

Ela não pode ser bloqueada neste turno.

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Deslumbrador entrar no campo de batalha contam. Se Deslumbrador foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
 - Uma vez que Deslumbrador tenha sido bloqueado, conjurar sua segunda mágica no turno não irá remover a criatura bloqueadora do combate nem fazer com que Deslumbrador deixe de ser bloqueado.
-

Diabo-da-toca Teimoso

{1}{G}

Criatura— Texugo Besta Montaria

2/2

Toda vez que Diabo-da-toca Teimoso se tornar selado pela primeira vez a cada turno, triture dois cards e depois Diabo-da-toca Teimoso recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério.

Selar 2 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- O valor de X é determinado conforme a habilidade desencadeada de Diabo-da-toca Teimoso é resolvida.
-

Dobrar a Aposto

{3}{U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de fora da lei, copie aquela mágica. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei. Cópias de mágicas de permanente tornam-se fichas.*)

- A habilidade de Dobrar a Aposto e a cópia que ela cria serão resolvidas antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Elas serão resolvidas mesmo que a mágica seja anulada.
- Conforme uma cópia de uma mágica de permanente é resolvida, ela é colocada no campo de batalha como uma ficha, em vez de uma cópia da permanente. As regras que se aplicam a uma mágica de permanente (que se torna uma permanente) se aplicam à cópia da mágica de permanente (que se torna uma ficha).
- A ficha que a cópia da mágica de permanente que está sendo resolvida se torna não é “criada”. As habilidades que verificam a criação de uma ficha não interagem com a resolução dessa cópia.

- Se uma mágica tem o tipo de card de parentesco e um dos tipos de criatura fora da lei, Dobrar a Aposto a copiará. (“Parentesco” é o novo nome do tipo do card antes conhecido como tribal. Os cards tribais existentes se tornarão cards de parentesco em uma atualização Oráculo futura.)
 - A habilidade Dobrar a Aposto não é desencadeada se uma permanente fora da lei é colocada no campo de batalha sem ser conjurada.
-

Domadora dos Malditos

{3}{W}{U}

Criatura — Humano Soldado

1/4

Lampejo

No início de sua etapa final, se você não tiver conjurado uma mágica de sua mão neste turno, crie uma ficha de criatura Espírito branca 2/2 com voar.

- No início da sua etapa final, a última habilidade de Domadora dos Malditos verifica se você conjurou uma mágica de sua mão neste turno. Se você tiver conjurado, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você conjurou uma mágica da sua mão depois da habilidade ser desencadeada, a habilidade não fará nada.
-

Dragonete do Gêiser

{2}{U}

Criatura — Dragonete

2/3

Voar

Enquanto não for o seu turno, as mágicas que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

- A última habilidade de Dragonete do Gêiser não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total pago para conjurar mágicas.
 - A última habilidade de Dragonete do Gêiser não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico do custo daquela mágica.
-

Dr Aurock, Gênio Grisalho

{G}{U}

Criatura Lendária — Urso Druida

2/3

As mágicas que você conjura de seu cemitério ou do exílio custam {2} a menos para serem conjuradas.

Tramar cards de sua mão custa {2} a menos.

- As habilidades de Dr Aurock não alteram o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Elas só alteram o custo total que você paga para conjurar mágicas ou tramar cards das zonas adequadas.
 - As habilidades de Dr Aurock não podem reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica ou habilidade. Ela reduz apenas o componente de mana genérico do custo daquela mágica ou habilidade.
-

Duelista da Mente

{1}{U}

Criatura — Humano Conselheiro

*/3

Voar, vigilância

O poder de Duelista da Mente é igual ao número de cards que você comprou neste turno.

Toda vez que você comete um crime, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- A habilidade que define o poder de Duelista da Mente funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

Égide da Assimilação

{1}{W}{U}

Artefato — Equipamento

Quando Égide da Assimilação entrar no campo de batalha, exile até uma criatura alvo até que Égide da Assimilação deixe o campo de batalha.

Toda vez que Égide da Assimilação se torna anexada a uma criatura, enquanto Égide da Assimilação permanecer anexada a ela, aquela criatura se torna cópia de um card de criatura exilado com Égide da Assimilação.

Equipar {2}

- Se Égide da Assimilação deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade seja resolvida, as criaturas alvo não serão exiladas.
- Se, de alguma forma, você exilar vários cards de criatura com o mesmo Égide da Assimilação (provavelmente porque sua primeira habilidade foi copiada ou algo fez com que fosse desencadeada mais de uma vez), você escolhe um dos cards de criatura exilados cada vez que sua segunda habilidade desencadeada for resolvida. Você não precisa escolher o mesmo todas as vezes.
- Se exilar um card não de criatura com a primeira habilidade de Égide da Assimilação (provavelmente porque era uma cópia de uma criatura enquanto estava no campo de batalha), você não poderá escolher fazer com que a criatura à qual Égide da Assimilação está anexada se torne uma cópia daquele card quando a segunda habilidade de Égide da Assimilação for resolvida.
- Se não houver cards de criatura exilados com Égide da Assimilação quando sua segunda habilidade for resolvida, a criatura à qual Égide da Assimilação está anexada não se tornará uma cópia de nenhuma outra coisa. Ela permanecerá como estava.
- Quando a segunda habilidade de Égide da Assimilação é resolvida, a criatura à qual Égide da Assimilação está anexada copia exatamente o que estava impresso no card de criatura original e nada mais. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser exilado.
- Quaisquer efeitos não de cópia que se aplicavam à criatura à qual Égide da Assimilação estava anexada antes de ela se tornar uma cópia de outro card continuarão a se aplicar depois que ela tenha se tornado uma cópia. O mesmo vale para quaisquer marcadores que estejam naquela criatura.
- Quando a criatura à qual Égide da Assimilação estava anexada se torna uma cópia de um card de criatura exilado, ela não está entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.

Eriette, a Ludibriadora

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

Criatura Lendária — Humano Bruxo

4/4

Vínculo com a vida

Toda vez que uma Aura que você controla se tornar anexada a uma permanente não de terreno que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior ao valor de mana daquela Aura, ganhe o controle daquela permanente enquanto aquela Aura estiver anexada a ela.

- Se a Aura sob seu controle for solta da permanente não de terreno (provavelmente porque a Aura deixou o campo de batalha) antes da habilidade desencadeada de Eriette ser resolvida, você não ganhará controle daquela permanente não de terreno.
- Se o custo de mana de uma permanente incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.

Ertha Jo, Mentora da Fronteira

{2}{R}{W}

Criatura Lendária — Kor Conselheiro

2/4

Quando Ertha Jo, Mentora da Fronteira, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

Toda vez que você ativar uma habilidade que tenha uma criatura ou um jogador como alvo, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.
- Se a habilidade dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolhe novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.

- A cópia feita pela habilidade desencadeada de Ertha Jo é criada na pilha, então não é “ativada”.
 - Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o “card exilado”, isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se uma das habilidades ativadas de Câmara Infernal é copiada e dois cards são exilados, ambos retornam quando Câmara Infernal é colocado no campo de batalha vindo de um cemitério.
-

Estrige Saqueadora

{U}

Criatura — Ave

1/1

Voar

Quando Estrige Saqueadora entrar no campo de batalha, vire a permanente alvo.

{2}{U}: Compre um card e depois descarte um card.

- Você pode escolher como alvo uma permanente que já foi virada com a segunda habilidade de Estrige Saqueadora. (A lei dos pássaros em Encruzilhada do Trovão não é governada pela razão.)
-

Facínora de Espinoduro

{1}{G}

Criatura — Planta Ladino

1/1

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Toda vez que você cometer um crime, desvire Facínora de Espinoduro. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

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

Fazer a Própria Sorte

{3}{G}{U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card não de terreno dentre eles. Se fizer isso, ele se torna tramado. Coloque o restante em sua mão.

(Você pode conjurá-la como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.)

- Se houver menos de três cards em seu grimório, olhe todos os cards em seu grimório e siga as instruções em ordem. Por exemplo, se você tiver somente dois cards em seu grimório, você irá olhar ambos, exilar e tramar até um card não de terreno entre eles e então colocar o restante em sua mão. Parece que sua sorte está prestes a terminar.
-

Fblthp, Perdido no Campo

{1} {U} {U}

Criatura Lendária — Homúnculo

1/1

Salvaguarda {2}

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

O card do topo de seu grimório tem tramar. O custo de tramar é igual ao seu custo de mana.

Você pode tramar cards não de terreno do topo de seu grimório.

- Enquanto controla Fblthp, você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se você tramar o card do topo do seu grimório, você deve exilar aquele card e pagar seu custo de tramar antes de poder olhar o novo card do topo do seu grimório.
- Se o card do topo de seu grimório tiver tramar normalmente, você poderá tramar aquele card usando seu próprio custo de tramar dado a ele por Fblthp.

Felidar a Galope

{5} {W}

Criatura — Felino Besta Montaria

4/7

Toda vez que Felidar a Galope atacar selado, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura que você controla. Você ganha 1 ponto de vida por cada uma daquelas criaturas.

Selar 2 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- No raro caso em que não possam ser colocados marcadores +1/+1 em uma ou mais criaturas sob seu controle, você ainda ganhará 1 ponto de vida por cada criatura quando a primeira habilidade de Felidar a Galope for resolvida.

Fingir a Própria Morte

{1} {B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha “Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono e você cria uma ficha de Tesouro.” (*Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.*)

- A ficha de Tesouro é criada pelo controlador da criatura, que pode ser diferente do controlador de Fingir a Própria Morte e pode ser diferente do dono da criatura.

- Se a criatura alvo for uma ficha, a habilidade ainda será desencadeada quando ela morrer. Seu controlador não devolverá a ficha ao campo de batalha, mas criará uma ficha de Tesouro.
-

Flint Jaspe Risonho

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Lagarto Ladino

4/3

As criaturas que você controla, mas não possui, são Mercenários além de seus outros tipos.

No início de sua manutenção, exile os X cards do topo do grimório do oponente alvo, sendo X o número de fora da lei que você controla. Até o final do turno, você pode conjurar mágicas dentre aqueles cards e mana de qualquer tipo pode ser usado para conjurar aquelas mágicas.

- A primeira habilidade de Flint Jaspe Risonho se aplica a criaturas que você controla mas não possui conforme entram no campo de batalha. Por exemplo, se você controla Flint Jaspe Risonho e Quebradora de Frascos, Granadeira Alegre, a entrada no campo de batalha sob o seu controle de uma criatura do oponente que normalmente não é um fora da lei fará com que a habilidade de Quebradora de Frascos seja desencadeada.
 - O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Flint Jaspe Risonho é resolvida.
 - Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a última habilidade de Flint Jaspe Risonho. Por exemplo, se você exila um card de criatura dessa forma, você precisa esperar até sua fase principal para conjurá-lo.
-

Fortuna, Montaria Leal

{2}{W}

Criatura Lendária — Besta Montaria

2/4

Quando Fortuna, Montaria Leal, entrar no campo de batalha, use vidência 2.

Toda vez que Fortuna atacar selada, no final do combate, exile-a junto com até uma criatura que a selou neste turno. Em seguida, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

Selar 1

- A habilidade do meio de Fortuna cria uma habilidade desencadeada retardada que é desencadeada no fim do combate. Esta habilidade será desencadeada com Fortuna estando ou não no campo de batalha. Se não estiver, você ainda pode exilar até uma criatura que a selou naquele turno.
 - A habilidade desencadeada retardada não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe a outra criatura que quer exilar conforme a habilidade é resolvida. Nesse momento, é tarde demais para qualquer jogador responder.
 - As fichas exiladas pela habilidade desencadeada retardada não retornarão ao campo de batalha. Geralmente, não é uma boa ideia selar Fortuna caso ela seja uma ficha.
-

Fúria dos Fora da Lei

{2} {R}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. Se você controlar um fora da lei, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

- Fúria dos Fora da Lei só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+0.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para um card jogado do exílio dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
-

Geralf, o Escultor de Carne

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

2/3

Toda vez que você conjurar uma mágica durante seu turno além de sua primeira mágica naquele turno, crie uma ficha de criatura Zumbi Ladino azul e preta 2/2.

Toda vez que um Zumbi entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 nele por cada outro Zumbi que tenha entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- A primeira habilidade de Geralf considerará mágicas que você conjurou antes que ele estivesse no campo de batalha. Por exemplo, se Geralf for a primeira mágica que você conjura em um turno, cada mágica subsequente que você conjure depois que ele estiver no campo de batalha fará com que sua primeira habilidade seja desencadeada.
 - Se vários Zumbis entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, a última habilidade de Geralf será desencadeada por cada um desses Zumbis. Cada uma dessas habilidades desencadeadas verá cada um desses outros Zumbis que entraram no campo de batalha, além de quaisquer outros Zumbis que entraram no campo de batalha sob seu controle até agora no turno.
-

Ghired, Espelho das Terras Selvagens

{R} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Xamã

3/3

Ímpeto

As criaturas não ficha que você controla têm “{T}: Crie uma ficha que seja uma cópia da ficha alvo que você controla que tenha entrado no campo de batalha neste turno”.

- A nova ficha copia as características originais da ficha alvo como informado pelo efeito que criou a ficha alvo e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a ficha alvo está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem

quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

- Se a ficha copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0. (A maioria das fichas não têm custo de mana, a menos que estejam copiando outra coisa.)
- Se a ficha copiada está copiando outra coisa, a nova ficha entra no campo de batalha como o que a ficha estava copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da ficha copiada do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Girino do Arquimago

{1}{U}

Criatura — Salamandra Montaria

2/2

Toda vez que Girino do Arquimago causa dano de combate a um jogador, o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo em seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana. Se Girino do Arquimago estiver selado, em vez disso, aquele card ganha recapitular {0} até o final do turno. *(Você pode conjurar aquele card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

Selar 3

- “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 você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com {X} no custo de mana e um custo de recapitular igual ao seu custo de mana, você ainda escolhe o valor de X como parte da conjuração da mágica e pagando aquele custo. Se aquela mágica tem recapitular {0}, você não poderá escolher o valor de X; o valor de X será simplesmente 0.
- Se conjurar uma mágica com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica com recapitular.

- Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
 - Se um card sem custo de mana ganhar recapitular igual ao seu custo de mana, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.
-

Golpe Cambiante

{U}{U}

Feitiço

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {2} — Permute o controle de duas criaturas alvo.

+ {1} — Permute o controle de dois artefatos alvo.

+ {1} — Permute o controle de dois encantamentos alvo.

- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
 - Se uma das permanentes alvo não for um alvo válido quando Golpe Cambiante for resolvida, a permuta em que aquela permanente está envolvida não ocorrerá.
 - Os efeitos dos modos de Golpe Cambiante duram indefinidamente. Eles não se encerram durante a etapa de limpeza, e não expiram se uma das permanentes alvo deixar de ter aquele tipo de permanente após Golpe Cambiante ser resolvida.
 - Você não precisa controlar nenhuma das permanentes alvo.
 - Se o mesmo jogador controlar ambas as permanentes envolvidas em uma permuta quando aquela permuta ocorrer, então nada acontecerá com aquelas permanentes.
-

Grifino da Congregação

{1}{G}{W}

Criatura — Hipogrifo Montaria

1/4

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que Grifino da Congregação ataca selado, ele recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de Montarias que você controla.

Selar 3 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- O valor de X é determinado conforme a habilidade de Grifino da Congregação é resolvida. Desde que Grifino da Congregação esteja no campo de batalha naquele momento, X provavelmente será pelo menos 1.
-

Grileiro

{2} {W}

Criatura — Coelho Mercenário

3/3

Vigilância

Quando Grileiro entra no campo de batalha, se um oponente controla mais terrenos que você, você pode procurar em seu grimório um card de Planície e colocá-lo no campo de batalha virado. Depois, se um oponente controlar mais terrenos que você, repita este processo uma vez. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

- Quando Grileiro entrar no campo de batalha, sua habilidade desencadeada vai verificar se pelo menos um oponente controla mais terrenos que você. Se nenhum controlar, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se não houver mais um oponente que controle mais terrenos que você, a habilidade não fará nada.
- Digamos, por exemplo, que você controla três terrenos, um oponente controla quatro e outro controla cinco. Quando a habilidade de Grileiro está sendo resolvida, pelo menos um oponente controla mais terrenos que você, então você procura um card de Planície e o coloca no campo de batalha virado. Agora você controla quatro terrenos, mas ainda há um oponente que controla mais terrenos, então você repete o processo uma vez, procurando outra Planície. Você termina controlando cinco terrenos (duas Planícies viradas mais os três originais, os quais provavelmente virou para conjurar Grileiro).

Facínora de Espinoduro

{1} {G}

Criatura — Planta Ladino

1/1

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Toda vez que você cometer um crime, desvire Facínora de Espinoduro. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

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

Fazer a Própria Sorte

{3} {G} {U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card não de terreno dentre eles. Se fizer isso, ele se torna tramado. Coloque o restante em sua mão. *(Você pode conjurá-la como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.)*

- Se houver menos de três cards em seu grimório, olhe todos os cards em seu grimório e siga as instruções em ordem. Por exemplo, se você tiver somente dois cards em seu grimório, você irá olhar ambos, exilar e tramar até um card não de terreno entre eles e então colocar o restante em sua mão. Parece que sua sorte está prestes a terminar.

Fblthp, Perdido no Campo

{1}{U}{U}

Criatura Lendária — Homúnculo

1/1

Salvaguarda {2}

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

O card do topo de seu grimório tem tramar. O custo de tramar é igual ao seu custo de mana.

Você pode tramar cards não de terreno do topo de seu grimório.

- Enquanto controla Fblthp, você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se você tramar o card do topo do seu grimório, você deve exilar aquele card e pagar seu custo de tramar antes de poder olhar o novo card do topo do seu grimório.
- Se o card do topo de seu grimório tiver tramar normalmente, você poderá tramar aquele card usando seu próprio custo de tramar dado a ele por Fblthp.

Fingir a Própria Morte

{1}{B}

Mágica Instantânea

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

“Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono e você cria uma ficha de Tesouro.”. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

- A ficha de Tesouro é criada pelo controlador da criatura, que pode ser diferente do controlador de Fingir a Própria Morte e pode ser diferente do dono da criatura.
- Se a criatura alvo for uma ficha, a habilidade ainda será desencadeada quando ela morrer. Seu controlador não devolverá a ficha ao campo de batalha, mas criará uma ficha de Tesouro.

Flint Jaspe Risonho

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Lagarto Ladino

4/3

As criaturas que você controla, mas não possui, são Mercenários além de seus outros tipos.

No início de sua manutenção, exile os X cards do topo do grimório do oponente alvo, sendo X o número de fora da lei que você controla. Até o final do turno, você pode conjurar mágicas dentre aqueles cards e mana de qualquer tipo pode ser usado para conjurar aquelas mágicas.

- A primeira habilidade de Flint Jaspe Risonho se aplica a criaturas que você controla mas não possui conforme entram no campo de batalha. Por exemplo, se você controla Flint Jaspe Risonho e Quebradora de Frascos, Granadeira Alegre, a entrada no campo de batalha sob o seu controle de uma criatura do oponente que normalmente não é um fora da lei fará com que a habilidade de Quebradora de Frascos seja desencadeada.
- O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Flint Jaspe Risonho é resolvida.
- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a última habilidade de Flint Jaspe Risonho. Por exemplo, se você exila um card de criatura dessa forma, você precisa esperar até sua fase principal para conjurá-lo.

Fortuna, Montaria Leal

{2} {W}

Criatura Lendária — Besta Montaria

2/4

Quando Fortuna, Montaria Leal, entrar no campo de batalha, use vidência 2.

Toda vez que Fortuna atacar selada, no final do combate, exile-a junto com até uma criatura que a selou neste turno. Em seguida, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

Selar 1

- A habilidade do meio de Fortuna cria uma habilidade desencadeada retardada que é desencadeada no fim do combate. Esta habilidade será desencadeada com Fortuna estando ou não no campo de batalha. Se não estiver, você ainda pode exilar até uma criatura que a selou naquele turno.
- A habilidade desencadeada retardada não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe a outra criatura que quer exilar conforme a habilidade é resolvida. Nesse momento, é tarde demais para qualquer jogador responder.
- As fichas exiladas pela habilidade desencadeada retardada não retornarão ao campo de batalha. Geralmente, não é uma boa ideia selar Fortuna caso ela seja uma ficha.

Fúria dos Fora da Lei

{2} {R}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. Se você controlar um fora da lei, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

- Fúria dos Fora da Lei só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+0.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para um card jogado do exílio dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Geralf, o Escultor de Carne
{2} {U}
Criatura Lendária — Humano Bruxo
2/3

Toda vez que você conjurar uma mágica durante seu turno além de sua primeira mágica naquele turno, crie uma ficha de criatura Zumbi Ladino azul e preta 2/2.
Toda vez que um Zumbi entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 nele por cada outro Zumbi que tenha entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno.

- A primeira habilidade de Geralf considerará mágicas que você conjurou antes que ele estivesse no campo de batalha. Por exemplo, se Geralf for a primeira mágica que você conjura em um turno, cada mágica subsequente que você conjure depois que ele estiver no campo de batalha fará com que sua primeira habilidade seja desencadeada.
- Se vários Zumbis entrarem no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo, a última habilidade de Geralf será desencadeada por cada um desses Zumbis. Cada uma dessas habilidades desencadeadas verá cada um desses outros Zumbis que entraram no campo de batalha, além de quaisquer outros Zumbis que entraram no campo de batalha sob seu controle até agora no turno.

Ghired, Espelho das Terras Selvagens
{R} {G} {W}
Criatura Lendária — Humano Xamã
3/3

Ímpeto
As criaturas não ficha que você controla têm “{T}: Crie uma ficha que seja uma cópia da ficha alvo que você controla que tenha entrado no campo de batalha neste turno”.

- A nova ficha copia as características originais da ficha alvo como informado pelo efeito que criou a ficha alvo e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a ficha alvo está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Se a ficha copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0. (A maioria das fichas não têm custo de mana, a menos que estejam copiando outra coisa.)
 - Se a ficha copiada está copiando outra coisa, a nova ficha entra no campo de batalha como o que a ficha estava copiando.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da ficha copiada do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
-

Girino do Arquimago

{1}{U}

Criatura — Salamandra Montaria

2/2

Toda vez que Girino do Arquimago causa dano de combate a um jogador, o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo em seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana. Se Girino do Arquimago estiver selado, em vez disso, aquele card ganha recapitular {0} até o final do turno. *(Você pode conjurar aquele card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

Selar 3

- “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 você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com {X} no custo de mana e um custo de recapitular igual ao seu custo de mana, você ainda escolhe o valor de X como parte da conjuração da mágica e pagando aquele custo. Se aquela mágica tem recapitular {0}, você não poderá escolher o valor de X; o valor de X será simplesmente 0.
- Se conjurar uma mágica com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica com recapitular.
- Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
- Se um card sem custo de mana ganhar recapitular igual ao seu custo de mana, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.

Golpe Cambiante

{U}{U}

Feitiço

Série *(Escolha um ou mais custos adicionais.)*

+ {2} — Permute o controle de duas criaturas alvo.

+ {1} — Permute o controle de dois artefatos alvo.

+ {1} — Permute o controle de dois encantamentos alvo.

- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
- Se uma das permanentes alvo não for um alvo válido quando Golpe Cambiante for resolvida, a permuta em que aquela permanente está envolvida não ocorrerá.
- Os efeitos dos modos de Golpe Cambiante duram indefinidamente. Eles não se encerram durante a etapa de limpeza, e não expiram se uma das permanentes alvo deixar de ter aquele tipo de permanente após Golpe Cambiante ser resolvida.
- Você não precisa controlar nenhuma das permanentes alvo.
- Se o mesmo jogador controlar ambas as permanentes envolvidas em uma permuta quando aquela permuta ocorrer, então nada acontecerá com aquelas permanentes.

Grifino da Congregaçã

{1}{G}{W}

Criatura — Hipogrifo Montaria

1/4

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que Grifino da Congregaçã ataca selado, ele recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de Montarias que você controla.

Selar 3 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- O valor de X é determinado conforme a habilidade de Grifino da Congregaçã é resolvida. Desde que Grifino da Congregaçã esteja no campo de batalha naquele momento, X provavelmente será pelo menos 1.

Grileiro

{2}{W}

Criatura — Coelho Mercenário

3/3

Vigilância

Quando Grileiro entra no campo de batalha, se um oponente controla mais terrenos que você, você pode procurar em seu grimório um card de Planície e colocá-lo no campo de batalha virado. Depois, se um oponente controlar mais terrenos que você, repita este processo uma vez. Se você procurar em seu grimório dessa forma, embaralhe.

- Quando Grileiro entrar no campo de batalha, sua habilidade desencadeada vai verificar se pelo menos um oponente controla mais terrenos que você. Se nenhum controlar, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se não houver mais um oponente que controle mais terrenos que você, a habilidade não fará nada.
- Digamos, por exemplo, que você controla três terrenos, um oponente controla quatro e outro controla cinco. Quando a habilidade de Grileiro está sendo resolvida, pelo menos um oponente controla mais terrenos que você, então você procura um card de Planície e o coloca no campo de batalha virado. Agora você controla quatro terrenos, mas ainda há um oponente que controla mais terrenos, então você repete o processo uma

vez, procurando outra Planície. Você termina controlando cinco terrenos (duas Planícies viradas mais os três originais, os quais provavelmente virou para conjurar Grileiro).

Laçado pela Lei

{3}{W}

Encantamento

Quando Laçado pela Lei entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que um oponente controla até que Laçado pela Lei deixe o campo de batalha.

Quando Laçado pela Lei entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{oT}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

- Se Laçado pela Lei deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade desencadeada seja resolvida, a permanente alvo não será exilada.
-

Laço do Trovão

{2}{W}

Artefato — Equipamento

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

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

Equipar {2}

- Você pode escolher como alvo da terceira habilidade de Laço do Trovão uma criatura que já está virada.
-

Lagarto Antimago

{1}{R}

Criatura — Lagarto

1/4

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica não de criatura, Lagarto Antimago causa àquele jogador dano igual ao número de mágicas não de criatura que ele conjurou naquele turno.

- As mágicas não de criatura que tenham sido conjuradas antes de Lagarto Antimago entrar no campo de batalha contam. Se Lagarto Antimago entrar no campo de batalha após um jogador já ter conjurado uma mágica não de criatura no mesmo turno, aquela mágica será contada pela habilidade desencadeada de Lagarto Antimago se aquele jogador conjurar outra mágica não de criatura naquele turno.
 - A habilidade desencadeada de Lagarto Antimago é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
-

Lançador de Algemas

{2}{U}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, escolha uma criatura alvo que um oponente controla. Se ela estiver virada, coloque um marcador de atordoamento nela. Caso contrário, vire-a. *(Se uma permanente com um marcador de atordoamento se tornaria desvirada, em vez disso, remova um marcador de atordoamento dela.)*

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Lançador de Algemas entrar no campo de batalha contam. Se Lançador de Algemas foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
-

Lançar da Sela

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno. Se ela for uma Montaria, em vez disso, coloque um marcador +1/+1 nela. Em seguida, ela causa à criatura alvo que você não controla uma quantidade de dano igual ao próprio poder.

- Você não pode conjurar Lançar da Sela a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
-

Lançar Longe

{W}

Mágica Instantânea

Lançar Longe causa 2 pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo. Se você controlar uma Montaria conforme conjurar esta mágica, em vez disso, Lançar Longe causa 4 pontos de dano àquela criatura.

- Se você controlava uma Montaria conforme terminou de conjurar Lançar Longe, não importa se você ainda controla uma conforme a mágica é resolvida. Lançar Longe ainda irá causar 4 pontos de dano.
-

Lazav, Estranho Familiar
{1}{U}{B}
Criatura Lendária — Metamorfo
1/4

Toda vez que você cometer um crime, coloque um marcador +1/+1 em Lazav, Estranho Familiar. Em seguida, você pode exilar um card de um cemitério. Se um card de criatura tiver sido exilado dessa forma, você poderá fazer com que Lazav se torne uma cópia daquele card até o final do turno. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

- Lazav copia exatamente o que está impresso no card de criatura original e nada mais. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em um cemitério.
- Quaisquer efeitos que se aplicavam a Lazav antes de ele se tornar uma cópia de outro card continuarão a se aplicar depois que ele tenha se tornado uma cópia. O mesmo vale para quaisquer marcadores que estejam em Lazav.
- Quando Lazav se torna uma cópia de um card de criatura exilado, ele não está nem entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.

Legislador Impiedoso
{1}{W}{B}
Criatura — Vampiro Assassino
3/2

Quando Legislador Impiedoso entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Quando fizer isso, destrua a permanente não de terreno alvo.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Legislador Impiedoso no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” será desencadeada quando você sacrificar outra criatura dessa maneira. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente. Em especial, a habilidade desencadeada não é um crime, mas a habilidade desencadeada reflexiva potencialmente será.

Levar para Passear
{2}{R}
Feitiço
Levar para Passear tem lampejo contanto que você tenha cometido um crime neste turno. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*
Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno.
Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Levar para Passear pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.

- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
-

Lilah, Tirofino Invicta

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Ladino

3/3

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

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço multicolorido de sua mão, exile aquela mágica, em vez de colocá-la em seu cemitério conforme ela é resolvida. Se fizer isso, ele se torna tramado. *(Você pode conjurá-la como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.)*

- A mágica terá todos os seus efeitos normais antes de ser exilada. Se os efeitos normais da mágica incluem exilar a si mesmo, o efeito de Lilah não irá se aplicar a ela e ela não se tornará tramada.
 - Se uma mágica for anulada ou não chegar a ser resolvida, Lilah, Tirofino Invicta, não a exilará.
-

Locomotiva Luxuosa

{5}

Artefato — Veículo

6/5

Toda vez que Locomotiva Luxuosa atacar, crie uma ficha de Tesouro por cada criatura que a tripulou neste turno. *(Elas são artefatos com "{T}", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.)*

Tripular 1. Ative apenas uma vez a cada turno. *(Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.)*

- Você pode virar mais criaturas que o necessário para ativar a habilidade tripular.
 - Depois que um jogador anuncia que está ativando uma habilidade tripular, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a habilidade tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar interromper a habilidade alterando o poder de uma criatura ou removendo ou virando uma criatura.
 - A habilidade desencadeada de Locomotiva Luxuosa irá contar cada criatura que a tripulou neste turno, incluindo criaturas que não estejam mais no campo de batalha conforme a habilidade é resolvida.
-

Logro

{B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 e a criatura alvo que um oponente controla recebe -1/-1.

- Você não pode conjurar Logro, a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
 - Se qualquer dos alvos deixa de ser válido depois que Logro é conjurado, mas antes de ser resolvido, o outro ainda é afetado conforme adequado.
-

Mais Uma Rodada

{X} {X} {2} {W}

Feitiço

Exile qualquer número de criaturas que você controla e depois as devolva ao campo de batalha sob o controle de seus donos. Depois, repita esse processo mais X vezes.

- Se X for 0, você realizará o processo apenas uma vez quando Mais Uma Rodada for resolvida.
 - Você não precisa escolher o mesmo conjunto de criaturas cada vez que repetir este processo.
 - Depois que uma criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
 - As habilidades que se desencadeiam “Quando [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “Quando [esta criatura] deixa o campo de batalha” serão desencadeadas cada vez que aquela criatura entrar ou sair do campo de batalha como resultado do efeito de Mais Uma Rodada. Se aquelas habilidades exigem alvos, você não escolherá aqueles alvos até que Mais Uma Rodada termine de ser resolvida, quando aquelas habilidades são colocadas na pilha.
 - Todas as habilidades que se desencadeiam enquanto Mais Uma Rodada está sendo resolvida serão colocadas na pilha depois que Mais Uma Rodada terminar de ser resolvida. Tais habilidades controladas pelo jogador do turno atual são colocadas na pilha primeiro e, em seguida, aquelas controladas pelo próximo jogador na ordem de turnos, e assim por diante. Cada jogador pode colocar as habilidades dele na pilha na ordem que quiser. As habilidades não precisam ser colocadas na pilha na ordem em que foram desencadeadas.
-

Malcolm, os Olhos

{U} {R}

Criatura Lendária — Sirena Pirata

2/2

Voar, ímpeto

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, investigue. (*Crie uma ficha de Pista. Ela é um artefato com “{2}, sacrifique este artefato: Compre um card”.*)

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Malcolm entrar no campo de batalha contam. Se Malcolm foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.
-

Marchesa, Mercadora da Morte
{U} {B} {R}
Criatura Lendária — Humano Ladino
3/4

Toda vez que você comete um crime, você pode pagar {1}. Se fizer isso, olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o outro em seu cemitério. *(Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.)*

- Se só houver um card em seu grimório conforme a habilidade desencadeada de Marchesa for resolvida, você o colocará em sua mão.

Mercenário Inescrupuloso
{2} {B}
Criatura — Humano Assassino
3/2

Quando Mercenário Inescrupuloso entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura. Quando você faz isso, o jogador alvo compra dois cards e perde 2 pontos de vida.

Tramar {2} {B} *(Você pode pagar {2} {B} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- Você não escolhe um alvo para a habilidade de Mercenário Inescrupuloso no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você sacrifica uma criatura dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente. Em especial, a habilidade desencadeada não é um crime, mas a habilidade desencadeada reflexiva potencialmente será.

Mestre de Estábulo Intrépido
{1} {G}
Criatura — Humano Batedor
2/2

Alcance

{T}: Adicione {G}.

{T}: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha.

Gaste este mana apenas para conjurar mágicas de Montaria ou Veículo.

- Você pode gastar os dois manas adicionados pela última habilidade na mesma Montaria ou Veículo ou em duas mágicas de Montaria ou Veículo diferentes.
-

Minerador Abandonado

{B}

Criatura — Esqueleto Ladino

2/2

Minerador Abandonado não pode bloquear.

Toda vez que você comete um crime, você pode pagar {B}. Se fizer isso, devolva Minerador Abandonado de seu cemitério ao campo de batalha. (*Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.*)

- A última habilidade de Minerador Abandonado só é desencadeada se Minerador Abandonado estiver em seu cemitério no momento em que conjurar uma mágica, ativar uma habilidade ou colocar uma habilidade desencadeada na pilha com um ou mais alvos que constituirão um crime. Por exemplo, se você conjurar uma mágica de feitiço que destruiu duas criaturas alvo e seus alvos foram uma criatura controlada por um oponente e Minerador Abandonado, a habilidade de Minerador Abandonado não será desencadeada. No entanto, se conjurar uma mágica com custo adicional de “Sacrifique uma criatura” e você sacrifica Minerador Abandonado para pagar aquele custo, a habilidade de Minerador Abandonado será desencadeada, desde que você tenha cometido um crime com aquela mágica.
- Você escolhe pagar {B} ou não conforme a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Depois que a habilidade começa a ser resolvida, é tarde demais para que qualquer pessoa responda removendo Minerador Abandonado de seu cemitério para impedir que você o traga de volta.

Na Faca

{1} {B} {R}

Encantamento

Enquanto for o seu turno, os fora da lei que você controla terão iniciativa. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

Toda vez que você cometer um crime, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{oT}”: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- As criaturas que causam dano de combate por iniciativa, mas que perdem iniciativa antes que o dano de combate regular seja causado, não causarão dano de combate novamente, a menos que tenham golpe duplo. Isso significa que você não pode fazer Na Faca deixar o campo de batalha para que seus fora da lei causem dano de combate duas vezes em um turno.

Nênia Animada

{1} {B}

Feitiço

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} — Procure um card em seu grimório, coloque-o em seu cemitério e, depois, embaralhe.

+ {2} — Devolva ao campo de batalha até dois cards de criatura com valor de mana total igual ou inferior a 4 de seu cemitério.

- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- O segundo modo não tem nenhum card como alvo. Você escolhe quais deles vai devolver conforme Nênia Animada é resolvida. Você pode escolher aquele que foi colocado no cemitério com o primeiro modo, ou um dos que já estavam lá. No momento em que Nênia Animada começou a ser resolvida, é tarde demais para qualquer jogador responder a ela.

Obeka, Fracionadora de Segundos

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

Criatura Lendária — Ogro Bruxo

2/5

Ameaçar

Toda vez que Obeka, Fracionadora de Segundos, causa dano de combate a um jogador, você recebe aquela quantidade de etapas de manutenção adicionais depois desta fase.

- Uma vez que a etapa de manutenção só pode ocorrer durante a fase inicial, obter uma ou mais etapas de manutenção adicionais fora da fase inicial na verdade significa que você recebe uma fase inicial adicional por cada uma daquelas manutenções após esta fase. Naquelas fases iniciais, as etapas de desvirar e de compra serão puladas.
- As fases iniciais que contêm manutenções adicionais irão ocorrer após o fim da fase de combate corrente. A última etapa da fase de combate é a etapa de final de combate.
- As habilidades que são desencadeadas “no início da [sua] manutenção” também serão desencadeadas no início de cada etapa de manutenção adicional.
- Após as fases iniciais que contêm as etapas de manutenção adicionais, o jogo irá prosseguir para a próxima fase como normal, a qual provavelmente será a fase inicial pós-combate (a menos que alguma coisa tenha adicionado mais fases; veja abaixo).
- Se múltiplas fases forem adicionadas ao mesmo ponto em seu turno, a fase criada mais recentemente acontecerá primeiro. Por exemplo, digamos que Obeka causa dano de combate e sua habilidade é resolvida durante a etapa de dano de combate, dando a você duas fases iniciais adicionais, cada uma contendo uma etapa de manutenção, após esta fase de combate. Durante o final do combate, outro efeito dá a você uma fase de combate adicional após esta fase de combate. O combate adicional irá acontecer primeiro, seguido pelas fases iniciais adicionais que contêm as duas etapas de manutenção.

O Gitrog, Montaria Voraz

{3} {B} {G}

Criatura Lendária — Sapo Horror Montaria

6/5

Atropelar, ímpeto

Toda vez que O Gitrog, Montaria Voraz, causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificar uma criatura que o selou neste turno. Se fizer isso, compre X cards e depois coloque até X cards de terreno de sua mão no campo de batalha virados, sendo X o poder da criatura sacrificada.

Selar 1

- Use o poder da criatura sacrificada de acordo com sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- Colocar um ou mais cards de terreno no campo de batalha com a habilidade desencadeada de O Gitrog não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar cards de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

O Grande Assalto ao Trem

{R}

Mágica Instantânea

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {2} {R} — Desvire todas as criaturas que você controla. Se for a sua fase de combate, há uma fase de combate adicional depois desta fase.

+ {2} — As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham iniciativa até o final do turno.

+ {T} — Escolha o oponente alvo. Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate àquele jogador neste turno, crie uma ficha de Tesouro virada.

- Em especial, o primeiro modo de O Grande Assalto ao Trem não concede a você fases principais adicionais. Isso significa que você passará direto da etapa de fim de combate de uma fase de combate para a etapa de início de combate da próxima fase de combate.
- O segundo modo de O Grande Assalto ao Trem afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que O Grande Assalto ao Trem é resolvido. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +1/+0 ou iniciativa.

Oko, o Cabeça

{2} {G} {U}

Planeswalker Lendário — Oko

3

No início do combate no seu turno, Oko, o Cabeça, torna-se uma cópia de até uma criatura alvo que você controla até o final do turno, exceto por ele ter resistência a magia.

+1: Compre dois cards. Se você tiver cometido um crime neste turno, descarte um card. Caso contrário, descarte dois cards.

-1: Crie uma ficha de criatura Alce verde 3/3.

-5: Por cada outra permanente não de terreno que você controla, crie uma ficha que seja uma cópia daquela permanente.

- Exceto pelo indicado a seguir, Oko copia exatamente o que foi impresso na criatura alvo e nada mais (a menos que aquela criatura esteja copiando outra coisa ou seja 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 ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

- Se a criatura copiada for uma ficha, Oko copia as características originais daquela ficha conforme especificado pelo efeito que criou tal ficha, com as exceções indicadas.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, Oko entrará no campo de batalha como o que a criatura estava copiando, com as exceções listadas.
- Quando Oko se torna uma cópia da criatura alvo, ele não está nem entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.
- Se a criatura alvo não for válida quando a primeira habilidade de Oko tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Oko não ganhará resistência a magia.
- Enquanto Oko é cópia de uma criatura, ele não é um planeswalker. Ele não tem suas habilidades de lealdade, e o dano causado a ele não fará com que ele perca marcadores de lealdade.
- Cada uma das fichas criadas pela última habilidade de Oko copia exatamente o que está impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem $\{X\}$ em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a permanente copiada está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que a permanente estava copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Ossinhos, o Trombadinha

{B}

Criatura Lendária — Esqueleto Ladino

1/1

Toque mortífero

Toda vez que Ossinhos, o Trombadinha, causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar o card de permanente não de terreno alvo do cemitério daquele jogador, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurar aquela mágica.

- Você escolhe jogar o card de permanente não de terreno alvo conforme a habilidade desencadeada de Ossinhos 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 nos tipos de card são ignoradas.

Pagamento Infernal

{X} {R}

Feitiço

Pagamento Infernal causa X pontos de dano à criatura alvo. Crie um número de fichas de Tesouro viradas igual à quantidade de dano excedente causado àquela criatura dessa forma.

- 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.
 - Em alguns casos pouco usuais, Pagamento Infernal poderá ter toque mortífero. Até mesmo 1 único ponto de dano causado por uma fonte com toque mortífero é considerado letal, portanto, qualquer quantidade de dano maior que isso é dano excedente, mesmo que o dano total não seja maior que a resistência da criatura.
-

Papa-léguas Resistente

{1} {R}

Criatura — Ave

2/2

Ímpeto, proteção contra Coiotes

{3}: Papa-léguas Resistente não pode ser bloqueado neste turno, exceto por criaturas com ímpeto.

- Ativar a última habilidade de Papa-léguas Resistente depois que ele tiver sido bloqueado por uma criatura sem ímpeto não fará com que ele deixe de ser bloqueado.
-

Passar Entre Mundos

{3} {U} {U}

Feitiço

Cada jogador pode embaralhar a própria mão e o próprio cemitério no próprio grimório. Cada jogador que o fizer compra sete cards. Exile Passar Entre Mundos.

Tramar {4} {U} {U} (*Você pode pagar {4} {U} {U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Os jogadores decidem e anunciam, na ordem do turno começando com o jogador ativo, se irão embaralhar sua mão e seu cemitério em seu grimório. Em seguida, todos os jogadores que escolheram fazê-lo, embaralham suas mãos e seus cemitérios em seus grimórios e compram sete cards. Os jogadores saberão as escolhas feitas por aqueles que os precedem na ordem do turno.
 - Um jogador cuja mão e/ou cemitério não tem cards ainda pode escolher embaralhar a mão e o cemitério em seu grimório. Se o jogador fizer isso, ainda comprará sete cards.
-

Pastor das Nuvens
{4}{W}
Criatura — Pégaso
4/3

Voar, vigilância

Quando Pastor das Nuvens entrar no campo de batalha, devolva à sua mão o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 3 de seu cemitério. Se você controlar uma Montaria, em vez disso, devolva aquele card ao campo de batalha.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- Se você devolver ao campo de batalha uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantar logo antes dela entrar no campo de batalha. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantar, portanto, é possível escolher permanentes ou jogadores com resistência a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não poderá ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.

Pilhar o Charco

{B}{G}

Feitiço

Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o dobro do número de terrenos que você controla. Coloque um deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Tramar {1}{B}{G} (*Você pode pagar {1}{B}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana.*

Trame somente como um feitiço.)

- O valor de X só é determinado uma única vez, conforme Pilhar o Charco é resolvida.

Piromantes do Rodeio

{3}{R}

Criatura — Humano Mercenário

3/4

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica a cada turno, adicione {R}{R}.

- A primeira habilidade de Piromantes do Rodeio não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Aquela habilidade é desencadeada apenas enquanto Piromantes do Rodeio estiver no campo de batalha. Em especial, ela não será desencadeada em um turno em que você conjurar Piromantes do Rodeio, independentemente de qual mágica ele foi.

Planejar o Assalto

{2} {U} {U}

Feitiço

Use vigiar 3 se você não tiver nenhum card na mão.

Depois, compre três cards. *(Para usar vigiar 3, olhe os três cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

Tramar {3} {U} *(Você pode pagar {3} {U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- Você só irá usar vigiar 3 se você não tiver nenhum card na mão quando Planejar o Assalto for resolvida, mas você ainda irá comprar três cards de qualquer forma.

Plano de Fuga da Prisão

{U}

Feitiço

Série *(Escolha um ou mais custos adicionais.)*

+ {3} — Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Ela não pode ser bloqueada neste turno.

+ {2} — O dono do artefato ou da criatura alvo o coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

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

Pôr Numa Fria

{3} {U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar artefato ou criatura

Quando Pôr Numa Fria entrar no campo de batalha, vire a permanente encantada.

A permanente encantada perde todas as habilidades e não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

- Se a permanente afetada ganha uma habilidade depois que Pôr Numa Fria é anexada a ela, ela continua com aquela habilidade.
-

Profanador do Cemitério

{3} {B}

Criatura — Zumbi Mercenário

3/4

Ameaçar

{1} {B}, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Profanador do Cemitério. Se um fora da lei tiver sido sacrificado dessa forma, crie uma ficha de Tesouro. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

- Use os tipos de criatura da criatura sacrificada conforme sua última existência no campo de batalha para determinar se era fora da lei ou não.

Pulverizador Punho de Ferro

{4} {R}

Criatura — Gigante Guerreiro

4/5

Alcance

Toda vez que você conjura sua segunda mágica a cada turno, Pulverizador Punho de Ferro causa 2 pontos de dano ao oponente alvo. Use vidência 1. (*Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo.*)

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Pulverizador Punho de Ferro entrar no campo de batalha contam. Se Pulverizador Punho de Ferro foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno é sua segunda mágica.

Rakdos, a Força Bruta

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

Criatura Lendária — Demônio Mercenário

6/5

Voar, atropelar

Toda vez que você sacrificar outra criatura, exile do topo do grimório do jogador alvo uma quantidade de cards igual ao valor de mana dela. Até sua próxima etapa final, você pode jogar aqueles cards e mana de qualquer tipo pode ser usado para conjurar aquelas mágicas.

Sacrifique outra criatura: Rakdos, a Força Bruta, ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o. Ative apenas uma vez a cada turno.

- Use o valor de mana da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de cards que serão exilados.
- Se a criatura sacrificada tinha {X} em seu custo de mana, X será 0 para efeitos de determinar seu valor de mana.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para os cards jogados do exílio com habilidade desencadeada de Rakdos. 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.

Reflexo Fugaz

{1}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha resistência a magia até o final do turno. Desvire aquela criatura. Até o final do turno, ela se torna uma cópia de até uma outra criatura alvo.

- O primeiro alvo de Reflexo Fugaz pode ser uma criatura que já está desvirada. Ela ainda receberá resistência a magia e, se aplicável, se tornará uma cópia da outra criatura alvo.
- A primeira criatura alvo copia exatamente o que está impresso na outra criatura alvo e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a primeira criatura alvo copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a primeira criatura alvo se tornará uma cópia do que quer que a criatura esteja copiando.
- Quaisquer efeitos que não sejam de cópia que se aplicavam à primeira criatura alvo antes dela se tornar uma cópia de outra criatura continuarão a se aplicar depois que tenha se tornado uma cópia. O mesmo vale para quaisquer marcadores que estejam na primeira criatura.
- Quando a primeira criatura alvo se torna uma cópia da outra criatura alvo, ela não está entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.
- Se a segunda criatura alvo for um alvo não válido conforme Reflexo Fugaz tentar ser resolvido, a primeira criatura alvo ainda ganhará resistência a magia até o final do turno e, caso estivesse virada, você ainda a desvirará.

Renegado do Vínculo Feral

{2}{G}

Criatura — Humano Druida

3/3

Quando Renegado do Vínculo Feral entra no campo de batalha, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, compre um card.

Tramar {1}{G} (*Você pode pagar {1}{G} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Quando Renegado do Vínculo Feral entra no campo de batalha, sua habilidade desencadeada verifica se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4. Se você não controla, a habilidade não é desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não controla mais uma criatura com poder igual ou superior a 4 (geralmente, porque a criatura adequada não está mais no campo de batalha), a habilidade não faz nada.

Retribuir o Favor

{R} {R}

Mágica Instantânea

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} — Copie a mágica instantânea, feitiço, habilidade ativada ou habilidade desencadeada alvo. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

+ {1\} — Altere o alvo da mágica ou habilidade alvo com um único alvo.

- A cópia criada pelo efeito do primeiro modo de Retribuir o Favor terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que ela está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
 - Se a mágica ou habilidade que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - Se a mágica ou habilidade copiada dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolhe novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
 - Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X. O mesmo é válido para uma habilidade que é copiada e um X cujo valor foi determinado conforme a habilidade foi ativada.
 - Se você copia uma mágica com o primeiro modo, você não pode escolher pagar qualquer custo adicional para cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
 - Se você copia uma habilidade ativada com o primeiro modo e o custo de ativação inclui uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
 - A cópia criada pelo efeito do primeiro modo de Retribuir o Favor é criada na pilha, de modo que ela não é “conjurada” nem “ativada”.
 - Você não escolhe o novo alvo para a mágica ou habilidade escolhida como alvo do segundo modo de Retribuir o Favor até que Retribuir o Favor seja resolvida. Você precisa alterar o alvo se for possível. No entanto, você não pode alterar para um alvo não válido. Se não há alvos válidos a escolher, o alvo não é alterado. Não importa se, de alguma forma, o alvo original tenha deixado de ser válido.
 - Se uma mágica ou habilidade tem múltiplas coisas como alvo, você não pode tê-la como alvo do segundo modo de Retribuir o Favor, mesmo que todos os alvos, exceto um, tenham deixado de ser válidos.
-

Riku dos Muitos Caminhos
{G} {U} {R}
Criatura Lendária — Humano Mago
3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica modal, escolha até X, sendo X o número de vezes que você escolheu um modo para aquela mágica —

- Exile o card do topo de seu grimório. Até o final de seu próximo turno, você pode jogá-lo.
 - Coloque um marcador +1/+1 em Riku dos Muitos Caminhos. Ela ganha atropelar até o final do turno.
 - Crie uma ficha de criatura Ave azul 1/1 com voar.
- Uma mágica é modal se ela tem duas ou mais opções em uma lista de pontos e instruções para que um jogador escolha uma quantidade destas opções, tal como “Escolha um” ou “Escolha um ou mais”. Cada uma dessas opções é um modo. Mágicas com série são mágicas modais.
 - As mágicas modais impressas antes do lançamento de *Khans de Tarkir* não usavam pontos para os modos; estes cards receberam errata na referência de cards Oracle.
 - O X na habilidade de Riku é o número de vezes que você escolhe um modo para a mágica modal que você conjurar, não o número de modos diferentes que você escolhe. Por exemplo, se você conjurar uma mágica modal que permite que você escolha o mesmo modo mais de uma vez e você escolher o mesmo modo três vezes, X será três e você poderá escolher até todos os modos da habilidade de Riku.
 - Você não pode escolher o mesmo modo da habilidade desencadeada de Riku mais de uma vez a cada vez que ela é desencadeada.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para os cards jogados do exílio com habilidade desencadeada de Riku. 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.

Roxanne, Erudita dos Meteoros
{3} {R} {G}
Criatura Lendária — Felino Druida
4/3

Toda vez que Roxanne, Erudita dos Meteoros, entrar no campo de batalha ou atacar, crie uma ficha de artefato incolor virada com o nome Meteorito com “Quando Meteorito entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano a qualquer alvo” e “{T}: Adicione um mana de qualquer cor”.

Toda vez que você virar uma ficha de artefato para gerar mana, adicione um mana de qualquer tipo que aquela ficha de artefato tenha gerado.

- Você só vira uma ficha de artefato para gerar mana se ativar uma habilidade ativada daquela ficha que inclua o símbolo {T} no custo. Uma habilidade de mana produz mana como parte de seu efeito.
- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- O mana adicional é gerado por Roxanne, e não pela ficha de artefato que você virou para gerar mana.
- Roxanne não verifica nenhuma restrição nem condição que a ficha de artefato coloque no mana gerado. O mana adicional gerado por Roxanne não tem nenhuma restrição nem condição.

Saqueador Vazio

{6} {B}

Criatura — Espectro Ladino

4/2

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

Voar

Quando Saqueador Vazio entra no campo de batalha, qualquer número de oponentes alvo descarta, cada um, um card. Por cada um daqueles oponentes que não tenha descartado um card com valor de mana igual ou superior a 4, compre um card.

- A primeira habilidade de Saqueador Vazio não muda seu valor de mana, que é sempre 7.
- Quando a habilidade desencadeada de Saqueador Vazio é resolvida, o próximo oponente alvo por ordem de turno (ou, se for o turno de um oponente alvo, aquele oponente) escolhe um card da própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente alvo por ordem de turno (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

Saque Rápido

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 e ganha iniciativa até o final do turno. As criaturas que o oponente alvo controla perdem iniciativa e golpe duplo até o final do turno.

- Você não pode conjurar Saque Rápido, a menos que você controle uma criatura que seja um alvo válido para Saque Rápido.

Salva de Trovão

{1} {R}

Mágica Instantânea

Salva de Trovão causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X 2 mais o número de outras mágicas que você conjurou neste turno.

- O valor de X é calculado apenas um vez, conforme Salva de Trovão é resolvida.
 - Laço do Trovão contará quaisquer outras mágicas que você tenha conjurado neste turno. Não importa se aquelas mágicas foram resolvidas, não foram resolvidas, foram anuladas ou ainda estão na pilha.
-

Satoru, o Infiltrador

{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Ninja Ladino

2/3

Ameaçar

Toda vez que Satoru, o Infiltrador, e/ou uma ou mais outras criaturas não ficha entrarem no campo de batalha sob seu controle, se nenhuma delas tiver sido conjurada ou nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-las, compre um card.

- Se você conjurou uma mágica de criatura sem pagar seu custo de mana, mas pagou mana por seu custo adicional ou por aumentos do custo (como os de Interruptor Aviano), a última habilidade de Satoru não será desencadeada.

Segurança da Diligência

{4}{W}

Criatura — Humano Soldado

4/5

Quando Segurança da Diligência entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

Tramar {3}{W} (*Você pode pagar {3}{W} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- A habilidade desencadeada de Segurança da Diligência só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +1/+1 nem vigilância.

Selvala, Desbravadora Ávida

{2}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Batedor

4/5

Vigilância

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

{T}: Escolha uma cor. Adicione um mana daquela cor por cada poder diferente entre os das criaturas que você controla.

- A última habilidade de Selvala é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- A última habilidade de Selvala observa as criaturas que você controla conforme é resolvida para determinar a quantidade de mana da cor escolhida que será adicionado. Por exemplo, se você controlar Selvala (uma criatura 4/5), uma criatura 1/1 e uma criatura 2/1, haverá três poderes diferentes entre os das criaturas que você controla.

- A última habilidade de Selvala não se importa com a cor ou cores das criaturas que você controla. Ela observa apenas com o poder dessas criaturas.

Sentinela da Alcateia Espinhosa

{1} {G}

Criatura — Planta Lobo

3/3

Defensor

Enquanto você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, Sentinela da Alcateia Espinhosa pode atacar como se não tivesse defensor.

- Depois que Sentinela da Alcateia Espinhosa tiver atacado de maneira válida, fazer com que sua última habilidade não seja aplicada removendo outras criaturas do campo de batalha ou reduzindo o poder de uma ou mais criaturas não fará com que Sentinela da Alcateia Espinhosa deixe de atacar.
- Se você aumentar o poder de Sentinela da Alcateia Espinhosa para 4 ou mais, ela cumpre sua própria condição e pode atacar como se não tivesse defensor.

Sequência Irada

{U} {R}

Mágica Instantânea

Sequência Irada causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

Se você tiver conjurado outra mágica neste turno, compre um card.

- Sequência Irada verifica se você conjurou outra mágica naquele turno apenas conforme é resolvida. A outra mágica pode ser uma que foi anulada ou que não foi resolvida por qualquer motivo, ou pode ser uma que você conjurou em resposta e ainda está na pilha.

Surpresa do Contrabandista

{G}

Mágica Instantânea

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {2} — Triture quatro cards. Você pode colocar até dois cards de terreno e/ou criatura dentre os cards triturados em sua mão.

+ {4} {G} — Você pode colocar até dois cards de criatura de sua mão no campo de batalha.

+ {1} — As criaturas que você controla com poder igual ou superior a 4 ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

- O efeito do último modo de Surpresa do Contrabandista só afeta criaturas que você controla no momento em que ele é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não ganharão resistência a magia ou indestrutível. Entretanto, se você escolher o segundo modo de Surpresa do Contrabandista, quaisquer criaturas que você colocar no campo de batalha dessa forma ganharão resistência a magia e indestrutível até o final do turno se o seu poder for igual ou superior a 4.

Surpresa do Enlutado

{1}{B}

Feitiço

Devolva à sua mão até um card de criatura alvo de seu cemitério. Crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

- Você não precisa escolher um alvo para Surpresa do Enlutado. No entanto, se o fizer e aquele card de criatura não for um alvo válido conforme Surpresa do Enlutado tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não criará uma ficha de Mercenário.

Suturador Fora da Lei

{3}{U}

Criatura — Humano Bruxo

1/4

Quando Suturador Fora da Lei entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Zumbi Ladino azul e preta 2/2 e, depois, coloque dois marcadores +1/+1 nela por cada mágica que você tiver conjurado neste turno além da primeira.

Tramar {4}{U} (*Você pode pagar {4}{U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- A habilidade de Suturador Fora da Lei irá contar todas as mágicas que você conjurou neste turno exceto a primeira, incluindo ele mesmo (se não era a primeira mágica), mágicas que foram anuladas ou não foram resolvidas e mágicas que ainda estão na pilha.

Taii Wakeen, Mira Perfeita

{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Mercenário

2/3

Toda vez que uma fonte que você controla causar dano não de combate a uma criatura igual à resistência daquela criatura, compre um card.

{X}, {T}: Se uma fonte que você controla causaria dano não de combate a uma permanente ou jogador neste turno, em vez disso, ela causa aquela quantidade mais X.

- A primeira habilidade de Taii Wakeen não se preocupa com dano já marcado na criatura. Ela observa apenas se o dano não de combate causado à criatura por uma fonte que você controla foi igual à resistência daquela criatura.
- Os X pontos de dano adicionais são causados pela mesma fonte do dano original. O dano não é causado por Taii Wakeen, a menos que Taii Wakeen seja a fonte original do dano. O dano não é causado por Torbran, a menos que Torbran seja a fonte original do dano.

- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que uma fonte causaria, incluindo uma prevenção parcial, o jogador que sofrerá o dano ou o controlador da permanente que sofrerá o dano escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Taii Wakeen não se aplicará mais.
-

Tatu Blindado

{W}

Criatura — Tatu

0/4

Salvaguarda {1} *(Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {1}.)*

{3}{W}: Tatu Blindado recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X sua resistência.

- O valor de X é determinado conforme a habilidade ativada de Tatu Blindado é resolvida. Ele não mudará posteriormente no turno se outros efeitos modificarem a resistência de Tatu Blindado.
-

Terror Costespíneo

{2}{R}{R}

Criatura — Escorpião Dragão

7/7

Voar, atropelar

Terror Costespíneo recebe -1/-1 por cada card em sua mão.

Tramar {2}{R} *(Você pode pagar {2}{R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- Se uma mágica ou habilidade fizer com que você compre cards e fizer você remover alguns cards da mão (como ao descartá-los ou colocá-los no topo do grimório), Terror Costespíneo poderá ter resistência igual ou inferior a 0 por um breve momento. Desde que sua resistência seja igual ou superior a 1 depois que a mágica ou habilidade terminar de ser resolvida, ele permanecerá no campo de batalha.
 - Como o dano permanece marcado em uma criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano que Terror Costespíneo sofre durante o combate pode se tornar letal se você comprar cards posteriormente no turno.
-

Terror dos Picos

{3}{R}{R}

Criatura — Dragão

5/4

Voar

As mágicas que seus oponentes conjuram com Terror dos Picos como alvo custam 3 pontos de vida adicionais para serem conjuradas.

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Terror dos Picos causa a qualquer alvo dano igual ao poder daquela criatura.

- A quantidade de dano que Terror dos Picos causa é igual ao poder da criatura que está entrando no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se aquela criatura deixar o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.

Tiro-certo Cactoide

{2} {R} {G}

Criatura — Planta Mercenário

4/4

Alcance

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

No início do combate no seu turno, as outras criaturas que você controla com poder igual ou superior a 4 ganham atropelar e ímpeto até o final do turno.

- A última habilidade de Caçador Cactoide só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas sob seu controle com poder igual ou superior a 4 que você começa a controlar posteriormente no turno não ganharão atropelar ou ímpeto.

Traição no Cofre

{4} {G} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a cada uma de duas outras criaturas alvo.

- Se a criatura sob seu controle deixar o campo de batalha antes que Traição no Cofre seja resolvida, Traição no Cofre não terá efeito e não causará dano.
- Se uma das duas outras criaturas alvo deixar o campo de batalha antes que Traição no Cofre seja resolvida, a criatura que você controla ainda causará dano às criaturas alvo restantes.

Travessia Fracassada

{1} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo não de terreno à mão de seu dono. Se você controlar um Deserto, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

- Se a permanente alvo não for um alvo válido conforme Travessia Fracassada tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não irá vigiar.
-

Três Passos à Frente

{U}

Mágica Instantânea

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {1} {U} — Anule a mágica alvo.

+ {3} — Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato ou da criatura alvo que você controla.

+ {2} — Compre dois cards e depois descarte um card.

- Se o primeiro e/ou o segundo modos forem escolhidos, Três Passos à Frente terá um ou mais alvos. Se isso ocorrer, e nenhum dos seus alvos for válido conforme ele tentar ser resolvido, Três Passos à Frente não será resolvido e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se pelo menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida e os modos com alvos válidos (e o terceiro modo, se escolhido), terão seus efeitos.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a permanente copiada está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que a permanente estava copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Tubarão Agiota

{3} {U}

Criatura — Tubarão Ladino

3/4

Quando Tubarão Agiota entrar no campo de batalha, se você tiver conjurado duas ou mais mágicas neste turno, compre um card.

Tramar {3} {U} (*Você pode pagar {3} {U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- A habilidade desencadeada de Tubarão Agiota irá contar quaisquer mágicas que você conjurou neste turno, incluindo o próprio Tubarão Agiota. Não importa se aquelas mágicas foram resolvidas, não foram resolvidas, foram anuladas ou ainda estão na pilha.
-

Tumulto Demoníaco

{1} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

Quando Tumulto Demoníaco for colocado num cemitério vindo do campo de batalha, compre um card. Tramar {R} (*Você pode pagar {R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Se a criatura que Tumulto Demoníaco encantaria não for um alvo válido no momento em que a mágica de Aura for resolvida, a mágica não será resolvida. Ela é colocada no seu cemitério diretamente da pilha, e não vinda do campo de batalha, de modo que sua habilidade desencadeada não é desencadeada.

Um Último Trabalho

{2} {W}

Feitiço

Série (*Escolha um ou mais custos adicionais.*)

+ {2} — Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério.

+ {1} — Devolva ao campo de batalha o card de Montaria ou Veículo alvo de seu cemitério.

+ {1} — Devolva ao campo de batalha o card de Aura ou Equipamento alvo de seu cemitério anexado a uma criatura que você controla.

- A criatura à qual o card de Aura ou Equipamento devolvido pelo terceiro modo irá entrar anexada não é um alvo daquele modo e é escolhida conforme Um Último Trabalho é resolvida. Em especial, se você devolver um Veículo com o segundo modo, você não terá a oportunidade de tripulá-lo antes de escolher uma criatura para o terceiro modo. Em muitos casos, ele não será uma criatura naquele momento.
- A Aura ou o Equipamento deve poder ser anexado de forma válida à criatura que você escolher. Você não pode devolver um card de Aura ao campo de batalha se não houver nada que ele possa encantar. Entretanto, se você não controlar nenhuma criatura (e não tiver trazido nenhuma com os dois primeiros modos), você poderá devolver um Equipamento ao campo de batalha sem anexá-lo a nada.

Vigarista do Sangue

{1} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

1/1

Toda vez que você cometer um crime, coloque um marcador +1/+1 em Vigarista do Sangue. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno. (*Escolher como alvo oponentes, qualquer coisa que eles controlem e/ou cards no cemitério deles é um crime.*)

{3} {B}: O oponente alvo perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Se o oponente alvo não for um alvo válido quando a habilidade ativada de Vigarista do Sangue tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não ganhará pontos de vida.

Vorme-cascavel Colossal

{2}{G}{G}

Criatura — Vorme

6/5

Vorme-cascavel Colossal terá lampejo enquanto você controlar um Deserto.

Atropelar

{1}{G}, exile Vorme-cascavel Colossal de seu cemitério: Procure em seu grimório um card de Deserto, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe.

- O jogo verifica a validade da conjuração de uma mágica antes que os custos sejam determinados e que habilidades de mana sejam ativadas durante a conjuração. Se você não controlar mais um Deserto depois desse ponto, talvez porque sacrificou todos os seus Desertos enquanto ativava habilidades de mana, isso não terá efeito no fato de poder ou não conjurar Vorme-cascavel Colossal de forma válida.

Vraska, a Silenciadora

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Górgona Assassino

3/3

Toque mortífero

Toda vez que uma criatura não fícha que um oponente controla morre, você pode pagar {1}. Se fizer isso, devolva ao campo de batalha aquele card virado sob seu controle. Ele é um artefato Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor” e perde todos os outros tipos de card.

- O card devolvido perderá todos os outros subtipos e tipos de card e será apenas um artefato Tesouro. Ele irá manter seus supertipos, bem como suas habilidades.

Xerife da Passagem Segura

{2}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

0/0

Xerife da Passagem Segura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 mais um marcador +1/+1 adicional por cada outra criatura que você controla.

Tramar {1}{W} (*Você pode pagar {1}{W} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Se Xerife da Passagem Segura entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas, ele não levará essas criaturas em consideração ao determinar com quantos marcadores +1/+1 ele entra no campo de batalha.

Xucro Cáustico

{1}{B}

Criatura— Cobra Cavalo Montaria

2/2

Toda vez que Xucro Cáustico atacar, revele o card do topo de seu grimório e coloque-o em sua mão. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana daquele card se Xucro Cáustico não estiver selado. Caso contrário, cada oponente perde aquela quantidade de pontos de vida.

Selar 3 (*Vire qualquer número de outras criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Esta Montaria torna-se selada até o final do turno. Sele somente como um feitiço.*)

- Se o card revelado não tem um custo de mana (por ser um card de terreno, por exemplo), seu valor de mana é 0.
- Se o custo de mana revelado de um card incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- Se o card revelado for um card duplo, o valor de mana daquele card é baseado no custo de mana combinado de suas duas metades.
- Se Xucro Cáustico não estiver no campo de batalha quando sua habilidade desencadeada estiver sendo resolvida, use o fato de estar selada ou não antes de deixar o campo de batalha para determinar quem perde pontos de vida.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DOS NOVOS CARDS DE COMMANDER

Angel of Indemnity (Anjo da Indenização)

{5}{W}

Criatura — Anjo Guerreiro

5/5

Voar, vínculo com a vida

Quando Anjo da Indenização entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha o card de permanente alvo com valor de mana igual ou inferior a 4 de seu cemitério.

Bis {6}{W}{W} ({6}{W}{W}), *exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.*

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- Se você devolve uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantaré logo antes de entrar no campo de batalha. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantaré, portanto, é possível escolher permanentes ou jogadores com resistência a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador

ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não poderá ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.

- Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
- Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
- As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
- Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
- Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
- Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador, planeswalker ou batalha ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.
- Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.

Arcane Heist (Assalto Arcano)

{2} {U} {U}

Feitiço

Você pode conjurar o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo do cemitério de um oponente sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada no cemitério dele, em vez disso, exile-a.

Cifrar (Depois, você pode exilar este card de mágica cifrado numa criatura que você controla. Toda vez que aquela criatura causar dano de combate a um jogador, seu controlador poderá conjurar uma cópia do card cifrado sem pagar seu custo de mana.)

- Você escolhe conjurar ou não o card de mágica instantânea ou feitiço alvo conforme a Assalto Arcano é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução Assalto Arcano. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas nos tipos de card são ignoradas.
- 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 que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- A mágica com cifrar é cifrada na criatura como parte da resolução daquela mágica, logo após os demais efeitos da mágica. Aquele card vai direto da pilha para o exílio. Ele não passa pelo cemitério.
- Você escolhe a criatura conforme a mágica é resolvida. A habilidade cifrar não tem aquela criatura como alvo.

- Se a mágica com cifrar não for resolvida, nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive cifrar. O card irá para o cemitério de seu dono e não será cifrado em nenhuma criatura.
- Se a criatura deixar o campo de batalha, o card exilado não estará mais cifrado em nenhuma criatura. Ele permanecerá exilado.
- O card só pode ser cifrado numa criatura.
- A cópia do card com cifrar é criada e conjurada no exílio.
- Você conjura a cópia do card com cifrar durante a resolução da habilidade desencadeada. Ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card.
- Se você escolher não conjurar a cópia ou não a puder conjurar (por não ter alvos válidos disponíveis, por exemplo), a cópia deixará de existir na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem executadas. Você não terá uma chance de conjurar a cópia depois.
- O card exilado com cifrar confere uma habilidade desencadeada à criatura na qual está cifrado. Se aquela criatura perder aquela habilidade e subsequentemente causar dano de combate a um jogador, a habilidade desencadeada não será desencadeada. Contudo, o card exilado continuará cifrado naquela criatura.
- Se outro jogador ganhar o controle da criatura, aquele jogador controlará a habilidade desencadeada. Aquele jogador criará uma cópia do card cifrado e poderá conjurá-la.
- Se uma criatura com um card cifrado causar dano de combate a mais de um jogador simultaneamente (porque parte do dano de combate foi redirecionado, por exemplo), a habilidade desencadeada será desencadeada uma vez por cada jogador ao qual ela causou dano. Cada habilidade criará uma cópia do card exilado e permitirá que você a conjure.

Bounty Board (Quadro de Recompensas)

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{1}, {T}: Coloque um marcador de recompensa na criatura alvo. Ative somente como um feitiço.

Toda vez que uma criatura com um marcador de recompensa morre, cada um dos oponentes do seu controlador compra um card e ganha 2 pontos de vida.

- A última habilidade de Quadro de Recompensas procura qualquer marcador de recompensa em qualquer criatura, não apenas aqueles de Quadro de Recompensas. Por exemplo, digamos que os jogadores A e B controlem um Quadro de Recompensas cada um, enquanto o jogador C controle uma criatura com um marcador de recompensa (independentemente de como aquele marcador de recompensa chegou lá). Quando aquela criatura morre, a habilidade de cada Quadro de Recompensas é ativada. Cada uma daquelas habilidades fará com que os jogadores A e B comprem um card e ganhem 2 pontos de vida, totalizando dois cards e 4 pontos de vida para cada um deles. O jogador C fica com apenas uma criatura para chorar e um sentimento de vingança na mente.

Cactus Preserve (Reserva dos Cactus)

Terreno — Deserto

Reserva dos Cactus entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione um mana de qualquer tipo que um terreno que você controla possa gerar.

{3}: Até o final do turno, Reserva dos Cactus se torna uma criatura Planta verde X/X com alcance, sendo X o maior valor de mana entre seus comandantes. Ela ainda é um terreno.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Qualquer mudança no tipo de terreno ou nas habilidades ganhas por um terreno pode afetar os tipos de mana que o terreno pode gerar.
- A segunda habilidade de Reserva dos Cactus verifica os efeitos de todas as habilidades produtoras de mana dos terrenos que você controla, mas não verifica seus custos nem sua 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 controlar Torre da Indústria e Reserva dos Cactus, você poderá virar Reserva dos Cactus para gerar qualquer cor de mana. Não importa se você controla ou não um artefato, se você pode ou não pagar 1 ponto de vida nem se Torre da Indústria está desvirada.
- Reserva dos Cactus não se importa com quaisquer restrições ou condições que seus terrenos coloquem no mana gerado, tais como a de Rancho Bucólico ou da habilidade concedida por Esconderijo de Malvado. Ela só produz um mana do tipo adequado, sem restrições nem condições.
- Se Reserva dos Cactus se tornar uma criatura, mas você não a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ela.
- Não importa onde seu comandante esteja (ou seus comandantes, se você tiver mais de um por causa da habilidade parceiro ou efeito semelhante). O valor de X será calculado usando as características atuais de seu comandante. (O valor de mana geralmente não se altera, mas seu comandante pode se tornar uma cópia de alguma outra coisa.)

Charred Graverobber (Ladrão de Túmulos Fumegante)

{2} {B}

Criatura — Esqueleto Mercenário

3/1

Quando Ladrão de Túmulos Fumegante entrar no campo de batalha, devolva à sua mão o card de fora da lei alvo de seu cemitério.

Escapatória — {3} {B} {B}, exile quatro outros cards de seu cemitério. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.*)

Ladrão de Túmulos Fumegante escapa com um marcador +1/+1.

- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- 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. Talvez ela escape de novo. No ramo de segurança do submundo a coisa não tá fácil pra ninguém...
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem 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 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.
- 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.
- 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.

Crackling Spellslinger (Lançadora de Mágicas

Crepitante)

{3} {R} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

Lampejo

Quando Lançadora de Mágicas Crepitante entrar no campo de batalha, se você a conjurou, a próxima mágica instantânea ou feitiço que você conjurar neste turno terá 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.)*

- A habilidade desencadeada de Lançadora de Mágicas Crepitante é desencadeada se ela é conjurado de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Lançadora de Mágicas Crepitante no campo de batalha sem conjurá-la.
- As cópias de uma mágica com rajada criadas por sua habilidade rajada são 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.

Dead Before Sunrise (Morto Antes do Amanhecer)

{3} {R}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, as criaturas fora da lei que você controla recebem +1/+0 e ganham “{T}: Esta criatura causa dano igual a seu poder à criatura alvo”.

(Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.)

- Se uma criatura deixar o campo de batalha enquanto a habilidade concedida a ele por Morto Antes do Amanhecer ainda estiver na pilha, use o poder daquela criatura conforme sua última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de dano causado.
-

Discreet Retreat (Esconderijo de Malvado)

{3} {B}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

O terreno encantando tem “{T}”: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de Fora da lei ou ativar habilidades de fontes fora da lei”. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica de fora da lei a cada turno, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- “Fontes fora da lei” incluem quaisquer objetos com pelo menos um dos tipos de criatura Assassino, Mercenário, Pirata, Ladino ou Bruxo. Isso significa que você pode gastar o mana para ativar uma habilidade de uma criatura fora da lei que você controla ou um card de fora da lei em sua mão ou cemitério, por exemplo.
 - Você pode gastar os dois manas adicionados pela habilidade concedida por Esconderijo de Malvado na mesma mágica ou habilidade ativada ou em duas mágicas e/ou habilidades ativadas.
-

Dream-Thief’s Bandana (Bandana da Ladra de Sonhos)

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, olhe o card do topo do grimório dele e exile-o voltado para baixo. Enquanto o card permanecer exilado, você poderá jogá-lo e mana de qualquer tipo poderá ser gasto para conjurar essa mágica.

Equipar {1}

- Você pode olhar e jogar os cards exilados com a face voltada para baixo pela primeira habilidade de Bandana da Ladra de Sonhos (e gastar mana de qualquer tipo para fazê-lo) mesmo que a Bandana da Ladra de Sonhos e/ou a criatura equipada deixem o campo de batalha. Se outro jogador ganha o controle Bandana da Ladra de Sonhos e/ou da criatura equipada, ele não pode olhar nem jogar cards que já foram exilados com Bandana da Ladra de Sonhos, e você ainda pode.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para os cards jogados do exílio com primeira habilidade de Bandana da Ladra de Sonhos. 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.
 - Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
 - Se você deixar o jogo, os cards exilados com a face para baixo restantes permanecem exilados com a face para baixo por tempo indeterminado. Nenhum jogador pode olhá-los.
-

Elemental Eruption (Erupção Elemental)

{4} {R} {R}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Dragão Elemental vermelho 4/4 com voar e destreza.

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

- As cópias de Erupção Elemental criadas por sua própria habilidade rajada são 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.

Embrace the Unknown (Abraçar o Desconhecido)

{2} {R}

Feitiço

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

Retraçar (*Você pode conjurar este card do seu cemitério ao descartar um card de terreno além de pagar seus outros custos.*)

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para cards jogados do exílio dessa forma. Por exemplo, se um card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
 - Conjurando um card usando sua habilidade retraçar funciona exatamente como conjurar qualquer outra mágica, com duas exceções: Você está conjurando do seu cemitério, em vez de sua mão, e você precisa descartar um card de terreno além de pagar quaisquer outros custos.
 - Um card com retraçar do seu cemitério segue as regras normais de tempo para seu tipo de card.
 - Quando uma mágica com retraçar que você conjura do seu cemitério é resolvida ou anulada, ela é colocada de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retraçar para conjurá-lo de novo.
 - Se o jogador conjurar uma mágica com retraçar, aquele jogador poderá conjurar aquele card novamente após sua resolução, antes que outro jogador possa remover o card do cemitério. O jogador ativo tem a prioridade após a mágica ser resolvida, por isso ele poderá conjurar imediatamente a nova mágica. Uma vez que conjurar um card com retraçar do cemitério move o card para a pilha, ninguém mais teria a chance de afetá-lo enquanto ele está no cemitério.
-

Eris, Roar of the Storm (Eris, Rugido da Tempestade)

{8} {U} {R}

Criatura Lendária — Elemental Bruxo

4/4

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada por cada valor de mana diferente entre os cards de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério.

Voar, destreza

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica em um turno, crie uma ficha de criatura Dragão Elemental vermelha 4/4 com voar e destreza.

- O valor de mana de um card duplo no cemitério é o valor de mana total de ambas as metades do card. Ele não tem dois valores de mana.
- O valor de mana de um card dupla face em seu cemitério é sempre o valor de mana da face frontal.
- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Eris entrar no campo de batalha contam. Se Eris foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.

Felix Five-Boots (Felix Cinco-botas)

{2} {B} {G} {U}

Criatura Lendária — Lodo Ladino

5/4

Ameaçar, salvaguarda {2}

Se uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla for desencadeada por uma criatura sob seu controle ter causado dano de combate a um jogador, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no início de” no texto explicativo.
- A última habilidade de Felix afeta apenas habilidades desencadeadas cujas condições de desencadeamento refiram-se especificamente ao dano sendo causado. Ela não afeta habilidades desencadeadas que seriam desencadeadas devido aos resultados daquele dano. Por exemplo, se você controla Felix bem como Companheiro de Bando de Ajani (“Toda vez que você ganhar vida, coloque um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani”) e uma criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a um jogador, a habilidade desencadeada de Companheiro de Bando de Ajani ainda será desencadeada apenas uma vez.
- Os efeitos de substituição não são afetados pela última habilidade de Felix. Por exemplo, se Presodonte Atacante (“Se Presodonte Atacante causaria dano de combate a um jogador, em vez disso ele causa o dobro daquele dano”) causar dano de combate a um jogador, a habilidade de Felix não fará com que o dano causado seja dobrado uma vez adicional.
- A habilidade de Felix não copia a habilidade desencadeada; ela só faz com que ela seja desencadeada uma vez adicional. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos,

são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.

- Se, de alguma forma, você controlar dois Felix, as habilidades de permanentes que você controla que sejam desencadeadas quando uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador serão desencadeadas três vezes. Um terceiro Felix faz com que tais habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que tais habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.

Forger's Foundry (Fundição do Falsário)

{2}{U}

Artefato

{T}: Adicione {U}. Quando você gastar mana para conjurar uma mágica instantânea ou feitiço com valor de mana igual ou inferior a 3, conforme ela é resolvida você pode exilar aquela mágica em vez de colocá-la no cemitério do seu dono.

{3}{U}{U}, {T}: Você pode conjurar qualquer número de mágicas entre os cards exilados com Fundição do Falsário sem pagar seus custos de mana. Ative somente como um feitiço.

- O mana adicionado por Fundição do Falsário pode ser gasto em qualquer coisa, não apenas em mágicas instantâneas e feitiços com valor de mana igual ou inferior a 3.
 - A habilidade desencadeada retardada será desencadeada quer Fundição do Falsário ainda esteja no campo de batalha quer não.
 - Ao conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço com {X} em seu custo de mana usando o mana adicionado por Fundição do Falsário, use o valor de X escolhido quando você conjurou aquela mágica para determinar se a habilidade desencadeada retardada será desencadeada.
 - Você escolhe quais mágicas conjurar (se for o caso) conforma a última habilidade de Fundição do Falsário é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno.
 - Você conjura as mágicas uma de cada vez conforme a última habilidade de Fundição do Falsário é resolvida, escolhendo modos, alvos e assim por diante. A última mágica que você conjurar será a primeira a ser resolvida. Ignore as restrições de tempo baseadas nos tipos dos cards. Outras restrições de tempo, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.
 - 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 que a mágica seja conjurada.
 - Se uma mágica que você conjurou tem {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
-

Gonti, Canny Acquisitor (Gonti, Adquiridor Prudente)

{2} {B} {G} {U}

Criatura Lendária — Etergênito Ladino

5/5

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

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causar dano de combate a um jogador, olhe o card do topo do grimório daquele jogador e depois exile-o com a face voltada para baixo. Você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurar aquela mágica.

- Você pode olhar e jogar os cards exilados com a face voltada para baixo pela última habilidade de Gonti (e gastar mana de qualquer tipo para fazê-lo) mesmo que Gonti deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganha o controle de Gonti, ele não pode olhar nem jogar cards já exilados com Gonti, mas você ainda pode fazer isso.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para os cards jogados do exílio com última habilidade de Gonti. 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.
- Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
- Se você deixar o jogo, os cards exilados com a face para baixo restantes permanecem exilados com a face para baixo por tempo indeterminado. Nenhum jogador pode olhá-los.

Graywater's Fixer (Encarregado de Graywater)

{2} {B} {R}

Criatura — Lagarto Mercenário

4/4

Cada card de criatura fora da lei em seu cemitério tem bis {X}, sendo X seu valor de mana. *(Exile-o e pague seu custo de Bis: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham impeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

- O próprio Encarregado de Graywater não tem bis. Sua habilidade só se aplica enquanto ele está no campo de batalha.
- Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
- Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
- Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
- As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
- Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.

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

Heartless Conscription (Alistamento Desalmado)

{6} {B} {B}

Feitiço

Exile todas as criaturas. Para cada card exilado desta forma, você pode jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana de qualquer tipo para conjurar aquela mágica. Exile Alistamento Desalmado.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para cards jogados do exílio dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de criatura sem lampejo, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se quaisquer dos cards for um card de terreno, (talvez porque eles fossem terrenos que se tornaram criaturas), você poderá jogá-los do exílio, seguindo as regras normais de tempo para jogar terrenos.

Kirri, Talented Sprout (Kirri, Broto Talentoso)

{1} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Planta Druida

0/3

As outras Plantas e Ents que você controla recebem +2/+0.

No início da sua fase principal pós-combate, devolva para sua mão o card de Planta, Ent ou terreno de seu cemitério.

- Uma criatura que seja tanto uma Planta quanto um Ent recebe apenas +2/+0 da primeira habilidade de Kirri.

Leyline Dowser (Vasculhador de Linhas de Força)

{2}

Artefato

{1} {T}: Triture um card. Você pode colocar em sua mão um card de mágica instantânea ou de feitiço triturado dessa forma.

Vire uma criatura lendária desvirada que você controla: Desvire Vasculhador de Linhas de Força.

- Você pode virar qualquer criatura lendária desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da segunda habilidade ativada de Vasculhador de Linhas de Força.

Lock and Load (Engatilhar)

{2}{U}

Feitiço

Compre um card, e então compre um card por cada outra mágica instantânea ou feitiço que você conjurou neste turno.

Tramar {3}{U} (*Você pode pagar {3}{U} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.*)

- Engatilhar irá contar quaisquer outras mágicas instantâneas e feitiços que você conjurou neste turno. Não importa se aquelas mágicas foram resolvidas, não foram resolvidas, foram anuladas ou ainda estão na pilha.

Orochi Soul-Reaver (Despojador de Almas Orochi)

{5}{B}

Criatura — Cobra Ninja Ladino

5/4

Ninjutsu {3}{B} (*{3}{B}*, devolva para a mão um atacante não bloqueado que você controla: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tesouro e manifeste card do topo do grimório daquele jogador. (*Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.*)

- A habilidade ninjutsu só pode ser ativada depois que os bloqueadores são declarados. Antes desse momento, as criaturas atacantes não estão bloqueadas nem desbloqueadas.
- Conforme ativa a habilidade ninjutsu, você revela o card de Ninja em sua mão e devolve a criatura atacante para a mão do seu dono. O card de Ninja permanece revelado e não é colocado no campo de batalha até que a habilidade tenha sido resolvida. Se ele deixar sua mão antes daquele momento, ele não entrará no campo de batalha.
- A criatura com ninjutsu entra no campo de batalha atacando o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura devolvida estava atacando. Essa é uma regra específica do ninjutsu; em outros casos, quando uma criatura é colocada no campo de batalha atacando, o controlador daquela criatura escolhe o jogador ou planeswalker que ela está atacando.
- Embora o Ninja esteja atacando, ele não foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- A habilidade ninjutsu pode ser ativada durante a etapa de declaração de bloqueadores, a etapa de dano de combate ou a etapa de final de combate. Na maioria dos casos (veja abaixo), se você esperar até a etapa de

dano de combate ou a etapa de final de combate, isso será depois do dano de combate ter sido causado, de modo que o Ninja não causará dano de combate.

- Se uma criatura em combate tiver iniciativa ou golpe duplo, você poderá ativar a habilidade ninjutsu durante a etapa de dano de combate de iniciativa. O Ninja causará dano de combate durante a etapa de dano de combate regular, mesmo que tenha iniciativa.
 - Seus oponentes não podem olhar o card que lhes pertence que você manifestou.
-

Pyretic Charge (Carga Pirética)

{4} {R}

Feitiço

Descarte sua mão e depois compre quatro cards. Cada cada card descartado desta forma, as criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

Tramar {3} {R} *(Você pode pagar {3} {R} e exilar este card de sua mão. Conjure-o como um feitiço num turno posterior sem pagar seu custo de mana. Trame somente como um feitiço.)*

- Carga Pirética afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +1/+0 por cada card descartado desta forma.
-

Rumbleweed (Amálgama Botânico)

{10} {G}

Criatura — Planta Elemental

8/8

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

Vigilância, alcance, atropelar

Quando Amálgama Botânico entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla recebem +3/+3 e ganham atropelar até o final do turno.

- A primeira habilidade de Amálgama Botânico não muda seu valor de mana, que é sempre 11.
 - A última habilidade de Amálgama Botânico só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +3/+3 nem ganharão atropelar.
-

Sand Scout (Batedora da Areia)

{1}{W}

Criatura — Humano Batedor

2/2

Quando Batedora da Areia entrar no campo de batalha, se um oponente controlar mais terrenos que você, procure em seu grimório um card de Deserto, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe. Toda vez que um ou mais cards de terreno forem colocados no seu cemitério vindos de qualquer lugar, crie uma ficha de criatura Guerreiro de Areia vermelha, verde e branca 1/1. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Batedora da Areia precisa estar no campo de batalha para que sua última habilidade funcione. Se ela for colocada no seu cemitério ao mesmo tempo que um ou mais cards de terreno que você possui, sua habilidade não será desencadeada.

Savvy Trader (Comerciante Sagaz)

{3}{G}

Criatura — Humano Cidadão

3/3

Quando Comerciante Sagaz entrar no campo de batalha, exile o card de permanente alvo do seu cemitério. Você poderá jogar aquele card enquanto ele permanecer exilado.

As mágicas que você conjurar de qualquer lugar que não seja sua mão custam {1} a menos para serem conjuradas.

- Você pode jogar o card exilado pela primeira habilidade de Comerciante Sagaz mesmo que Comerciante Sagaz deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganhar o controle de Comerciante Sagaz, aquele jogador não poderá jogar os cards, mas você sim.
 - Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a primeira habilidade de Comerciante Sagaz. 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.
 - A última habilidade de Comerciante Sagaz não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga para conjurar mágicas de qualquer lugar que não seja sua mão.
 - A última habilidade de Comerciante Sagaz não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico do custo daquela mágica.
-

Smirking Spelljacker (Ladra de Mágicas Sorridente)

{4} {U}

Criatura — Gênio Mago Ladino

3/3

Lampejo

Voar

Quando Ladra de Mágicas Sorridente entrar no campo de batalha, exile a mágica alvo que um oponente controla.

Toda vez que Ladra de Mágicas Sorridente atacar, se houver um card exilado com ela, você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- As mágicas que não podem ser anuladas podem ser exiladas pela habilidade desencadeada de Ladra de Mágicas Sorridente. Elas não serão resolvidas.
- Você escolhe conjurar ou não o card exilado conforme a habilidade ativada de Ladra de Mágicas Sorridente 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 nos tipos de card são ignoradas.
- 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 que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjurar um card exilado com Ladra de Mágicas Sorridente, ele irá para a pilha. De lá, ele provavelmente irá para o campo de batalha ou de volta ao cemitério do seu dono. Mesmo que ele volte ao exílio, ele não será mais exilado por Ladra de Mágicas Sorridente, portanto você não poderá conjurá-lo novamente.

Smoldering Stagecoach (Diligência Fumegante)

{3} {R}

Artefato — Veículo

*/5

O poder de Diligência Fumegante é igual ao número de cards de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério.

Quando Diligência Fumegante ataca, a próxima mágica instantânea e o próximo feitiço que você conjurar neste turno terão ambos cascata.

Tripular 2

- A habilidade que define o poder de Diligência Fumegante funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- “Cascata” significa “Quando conjurar esta mágica, exile cards do topo de seu grimório até exilar um não de terreno com valor de mana inferior ao valor de mana desta mágica. Você pode conjurar esse card sem pagar seu custo de mana se o valor de mana da mágica resultante for igual ou menor que o valor de mana desta mágica. Em seguida, coloque no fundo de seu grimório em ordem aleatória todos os cards exilados dessa forma que não foram conjurados”.
- 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 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 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 conjurar o card.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- 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 menos que o card tenha fundir).

Stella Lee, Wild Card (Stella Lee, a Curinga)

{1} {U} {R}

Criatura Lendária — Humano Ladino

2/4

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica em cada turno, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

{T}: Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia. Ative somente se você tiver conjurado três ou mais mágicas neste turno.

- As mágicas que tenham sido conjuradas antes de Stella Lee entrar no campo de batalha contam. Se Stella Lee foi a primeira mágica que você conjurou neste turno, a próxima mágica que você conjurar neste turno será sua segunda mágica.
- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com primeira habilidade de Stella Lee. 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.
- A cópia criada pela última habilidade de Stella Lee terá os mesmos alvos que a mágica que ela está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.

- Se a mágica dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolhe novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia que última habilidade de Stella Lee cria é criada na pilha, de modo que ela não é “conjurada”.

Thieving Varmint (Ratazana Larápia)

{1}{B}

Criatura — Varmina

2/1

Toque mortífero, vínculo com a vida

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha. Gaste este mana apenas para conjurar mágicas que você não possui.

- Você pode gastar os dois mana adicionados pela última habilidade na mesma mágica que você não possui ou em duas mágicas diferentes que você não possui.

Thunderclap Drake (Dragonete da Trovoada)

{1}{U}

Criatura — Dragonete

2/1

Voar

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

{2}{U}, sacrifique Dragonete da Trovoada: Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie-o por cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- A última sentença do texto de regras de Dragonete da Trovoada foi involuntariamente omitida do card. Seu texto atualizado do Oracle aparece acima.
- A última habilidade de Dragonete da Trovoada não altera o custo de mana nem o valor de mana de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você paga para conjurar mágicas instantâneas e feitiços.
- A segunda habilidade de Dragonete da Trovoada não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente de mana genérico do custo daquela mágica.
- Se você tiver vários comandantes, você irá copiar a próxima mágica instantânea ou feitiço que você conjurar neste turno por cada vez que você conjurou qualquer um deles. Por exemplo, se você conjurou um comandante uma vez e o outro duas, você irá copiar aquela mágica três vezes.

- Se a mágica que for 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 dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, as cópia terão o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias.
- As cópias que a habilidade desencadeada retardada de Dragonete da Trovoada cria são criadas na pilha, de modo que elas não são “conjuradas”.

Vengeful Regrowth (Recrescimento Vingativo)

{4}{G}{G}

Feitiço

Devolva até três cards de terreno alvo de seu cemitério para o campo de batalha virados. Crie aquela quantidade de fichas de criatura Planta Guerreiro verde 4/2 com alcance.

Recapitular {6}{G}{G} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- O número de fichas de Planta Guerreiro criadas é igual ao número de cards de terreno devolvidos ao campo de batalha do seu cemitério por Recrescimento Vingativo. Por exemplo, se você conjurar Recrescimento Vingativo tendo como alvo três cards de Floresta em seu cemitério, mas duas destas Florestas são exiladas em resposta, você irá devolver a Floresta restante e criar uma ficha de Planta Guerreiro.

Vihaan, Goldwaker (Vihaan, Caminhante Áureo)

{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Anão Bruxo

3/3

Os outros fora da lei que você controla têm vigilância e ímpeto. (*Assassinos, Mercenários, Piratas, Ladinos e Bruxos são fora da lei.*)

No início do combate no seu turno, você pode fazer com que os Tesouros que você controla se tornem criaturas artefato Constructo Assassino 3/3 além de seus outros tipos até o final do turno.

- Se um Tesouro que você controla já for uma criatura quando a segunda habilidade de Vihaan for resolvida e você escolher aplicar seu efeito a todos os Tesouros que você controla, esse efeito irá sobrescrever quaisquer efeitos anteriores que definam o poder e a resistência daquela criatura em um número específico. Efeitos que modificam seu poder e sua resistência de outra forma ainda se aplicarão, independentemente de quando tiverem passado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores +1/+1.
- Os Tesouros que você controla manterão quaisquer habilidades que possuíam enquanto eram criaturas.

We Ride at Dawn (Cavalgamos Pela Manhã)

{2}{W}

Encantamento

As mágicas de criatura Lendária que você conjura têm convocar. *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar aquelas mágicas. Cada criatura que você vira ao conjurar uma mágica de criatura lendária paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

Toda vez que seu comandante atacar, crie uma ficha de criatura Mercenário vermelha 1/1 com “{T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ative somente como um feitiço”.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
- Se controlar o comandante de outro jogador, você não criará um Mercenário quando atacar com aquela criatura. Entretanto, se outro jogador controlar seu comandante, você irá criar um Mercenário quando ele atacar.
- Se você tiver dois comandantes e ambos forem declarados como atacantes, a última habilidade de Cavalgamos Pela Manhã será desencadeada duas vezes.

Yuma, Proud Protector (Yuma, Protetor Orgulhoso)

{5}{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Guardiã

6/6

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

Toda vez que Yuma, Protetor Orgulhoso, entra no campo de batalha ou ataca, você pode sacrificar um terreno. Se fizer isso, compre um card.

Toda vez que um card de Deserto for colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar, crie uma ficha de criatura Planta Guerreiro 4/2 com alcance.

- Yuma precisa estar no campo de batalha para que sua última habilidade funcione. Se ele for colocado no seu cemitério ao mesmo tempo que um card de Deserto que você possui, sua habilidade não será desencadeada.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE SORTE GRANDE

Abolidor-mor
{W}{W}
Criatura — Humano Clérigo
2/2

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

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

Ceifador de Miséria
{3}{B}{B}
Criatura — Espírito
5/4

Ameaçar

Quando Ceifador de Miséria entra no campo de batalha, as outras criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

{1}{B}, descarte Ceifador de Miséria: A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno.

- A segunda habilidade de Ceifador de Miséria só afeta outras criaturas que estão no campo de batalha no momento em que ela é resolvida. As criaturas que entram no campo de batalha posteriormente no turno e as permanentes não de criatura que se tornam criaturas posteriormente no turno não recebem -2/-2.
-

Controle de Peste

{W}{B}

Feitiço

Destrua todas as permanentes não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 1.

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

- Se o custo de mana de uma permanente incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
 - O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.
-

Cornucópia Vetusta

{2}{G}

Artefato

Toda vez que você conjura uma mágica de uma ou mais cores, você pode ganhar 1 ponto de vida por cada cor daquela mágica. Faça isso apenas uma vez por turno.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Depois que você escolher ganhar vida usando a habilidade desencadeada de Cornucópia Vetusta, aquela habilidade não será desencadeada novamente no mesmo turno.

- A habilidade desencadeada de Cornucópia Vetusta conta o número de cores que uma mágica tem (de zero a cinco), não quantos símbolos de mana há no custo de mana, nem quantas cores de mana você gastou.
 - A habilidade desencadeada de Cornucópia Vetusta é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada. Se a mágica for anulada, use suas últimas informações conhecidas para determinar suas cores.
-

Descanse em Paz

{1}{W}

Encantamento

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

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

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

Duplicação Fundente

{1}{R}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato ou da criatura alvo que você controla, exceto por ser um artefato além de seus outros tipos. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- Exceto nos casos listados, a ficha copia exatamente o que estava impresso na permanente original e nada mais (a menos que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha que é criada copia as características originais daquela ficha conforme especificado pelo efeito que criou tal ficha, com as exceções indicadas.
- Se a permanente copiada está copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que a permanente estava copiando, com as exceções listadas.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Duplicador Esotérico

{2} {U}

Artefato — Pista

Toda vez que você sacrifica Duplicador Esotérico ou outro artefato, você pode pagar $\{2\}$. Se fizer isso, no início da próxima etapa final, crie uma ficha que seja uma cópia daquele artefato.

$\{2\}$, sacrifique Duplicador Esotérico: Compre um card.

- A ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras e Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se o artefato copiada tinha $\{X\}$ em seu custo de mana, X é 0.
- Se o artefato copiado era uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se o artefato copiado estava copiando outra coisa em sua última existência no campo de batalha, a ficha entra no campo de batalha como o que o artefato estava copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” do artefato copiado também funcionará.

Elmo de Giramundo

{2} {U}

Artefato

Se você criaria uma ou mais fichas de artefato, em vez disso, crie aquelas fichas mais uma ficha de Mapa adicional. *(Ela é um artefato com “{1}, {T}, sacrifique este artefato: A criatura alvo que você controla explora. Ative somente como um feitiço.”.)*

$\{1\}$, $\{T\}$: Crie uma ficha que seja uma cópia da ficha de artefato alvo que você controla.

- A primeira habilidade de Elmo de Giramundo se aplica a todos os tipos de fichas que seu controlador cria, e não apenas a fichas de Mapa.
- A ficha de Mapa adicional não terá nenhuma habilidade com que as outras fichas tenham sido criadas. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria a ficha (como se ela está virada ou “Exile aquela ficha no final do combate”) aplica-se tanto às fichas originais quanto às de Mapa.
- Você não precisa controlar a mágica ou habilidade que cria as fichas, mas você precisa ser quem cria as fichas para que a habilidade de Elmo de Giramundo seja desencadeada.
- A nova ficha criada pela última habilidade de Elmo de Giramundo copia as características originais da ficha alvo como informado pelo efeito que criou a ficha alvo e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a ficha alvo está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

- Se a ficha copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0. (A maioria das fichas não têm custo de mana, a menos que estejam copiando outra coisa.)
- Se a ficha copiada está copiando outra coisa, a nova ficha entra no campo de batalha como o que a ficha estava copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da ficha copiada do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

Espada da Riqueza e do Poder

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra feitiços e mágicas instantâneas.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha de Tesouro.

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou de feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Equipar {2}

- Proteção contra feitiços e mágicas instantâneas significa que a criatura equipada não pode ser alvo de mágicas instantâneas, feitiços nem de habilidades de mágicas instantâneas ou feitiços (como uma habilidade de uma mágica instantânea que seja desencadeada quando o card é reciclado), e todo dano que uma mágica instantânea ou um feitiço causaria é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.
- A cópia criada pela habilidade desencadeada retardada de Espada da Riqueza e do Poder terá os mesmos alvos que a mágica que ela está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos, a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolhe novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia que a habilidade desencadeada retardada de Espada da Riqueza e do Poder cria é criada na pilha, de modo que ela não é “conjurada”.

Fazendeiro de Brotospino

{2} {G} {G}

Criatura — Planta Druida

5/5

Atropelar

Quando Fazendeiro de Brotospino entrar no campo de batalha, crie duas fichas de Comida. *(Elas são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida”.)*

Toda vez que Fazendeiro de Brotospino ataca, você pode sacrificar uma Comida. Se fizer isso, triture três cards.

Você pode colocar um card de permanente dentre eles na sua mão.

- Comida é um tipo de artefato. Mesmo que apareça em algumas criaturas em outras coleções, Comida jamais é um tipo de criatura.
 - Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida.
 - Você não pode sacrificar uma única ficha de Comida para pagar múltiplos custos.
 - Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
-

Forja Territorial

{4} {R}

Artefato

Quando Forja Territorial entra no campo de batalha, se você a conjurou, exile o artefato ou o terreno alvo.

Forja Territorial tem todas as habilidades ativadas do card exilado.

- Forja Territorial só ganha habilidades ativadas. Ele não ganha habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas. As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e podem ter dois pontos nos seus textos explicativos.
 - Se uma habilidade ativada de um card exilado menciona o card no qual está impressa pelo nome, considere a versão de Forja Territorial daquela habilidade como se mencionasse Forja Territorial pelo nome. Por exemplo, se o card exilado for Carga dos Bandidos (que tem a habilidade de “{2}, {T}, remova dois marcadores de saque de Carga dos Bandidos: Compre um card.”), você trataria a versão da habilidade de Forja Territorial como se dissesse “{2}, {T}, remova dois marcadores de saque de Forja Territorial: Compre um card”.
-

Gaiola do Colecionador

{1}{W}

Artefato

Refúgio 5 (*Quando este artefato entrar no campo de batalha, olhe os cinco cards do topo de seu grimório, exile um com a face voltada para baixo e depois coloque o restante no fundo em ordem aleatória.*)

{1}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Depois, se você controlar três ou mais criaturas com poderes diferentes, você poderá jogar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Qualquer jogador que controlou uma permanente com a habilidade refúgio desde que um card foi exilado pode olhar aquele card.
- Anteriormente, as permanentes com refúgio entravam no campo de batalha viradas. Essa habilidade foi removida da definição de refúgio. Os cards mais antigos receberam erratas para terem um parágrafo adicional que diz “(Esta permanente) entra no campo de batalha virada” e agora têm refúgio 4.
- Refúgio agora faz com que você coloque o resto dos cards no fundo de seu grimório em ordem aleatória, em vez de em qualquer ordem.
- A última habilidade de Gaiola do Colecionador observa as criaturas que você controla conforme é resolvida para determinar se você pode jogar o card exilado. Por exemplo, se você controlar uma criatura 4/5, uma criatura 1/1 e uma criatura 2/1, haverá três poderes diferentes entre os das criaturas que você controla.
- Você escolhe se vai jogar o card exilado conforme a última habilidade de Gaiola do Colecionador é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução daquela habilidade. Você não pode esperar para jogar-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo baseadas nos tipos de card são ignoradas. Entretanto, você nunca pode jogar terrenos nos turnos de outros jogadores.
- 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 que a mágica seja conjurada.
- Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

Jitte Perdida

{1}

Artefato Lendário — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate, coloque um marcador de carga em Jitte Perdida.

Remova um marcador de carga de Jitte Perdida: Escolha um —

- Desvire o terreno alvo.
- A criatura alvo não pode bloquear neste turno.
- Coloque um marcador +1/+1 na criatura equipada.

Equipar {1}

- Você pode escolher como alvo um terreno que já esteja desvirado com o primeiro modo da habilidade ativada de Jitte Perdida.

- Escolher uma criatura que já foi declarada como bloqueadora como o alvo do segundo modo da habilidade ativada não fará com que aquela criatura deixe de bloquear.

Jornada pela Trilha dos Presságios

{3} {G}

Encantamento

Quando Jornada pela Trilha dos Presságios entrar no campo de batalha, procure em seu grimório até cinco cards de terreno com nomes diferentes, exile-os e depois embaralhe.

No início da sua etapa final, escolha aleatoriamente um card exilado com Jornada pela Trilha dos Presságios e coloque-o no campo de batalha virado.

- Se quiser, você pode procurar apenas um card de terreno em seu grimório e exilá-lo.
- Enquanto está em seu grimório, um card dupla face tem sempre apenas o nome de sua face frontal. Não é possível revelar dois do mesmo card dupla face dessa forma.

Loot, a Chave de Tudo

{G} {U} {R}

Criatura Lendária — Besta Nobre

1/2

Salvaguarda {1}

No início da sua manutenção, exile X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de tipos de cards entre as outras permanentes não de terreno que você controla.

Você pode jogar aqueles cards neste turno.

- O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Loot é resolvida.
- Os tipos de card que podem aparecer entre as permanentes não de terreno são artefato, batalha, criatura, encantamento, planeswalker e estirpe. (“Estirpe” é o novo nome do tipo de card anteriormente conhecido como tribal. Os cards tribais existentes se tornarão cards de parentesco em uma atualização Oráculo futura.)
- Os terrenos são desconsiderados ao calcular o valor de X. Por exemplo, se você controla um terreno artefato mas nenhum outro artefato, artefato não irá contar para o valor de X.
- Você pagará todos os custos e seguirá todas as regras normais de tempo para o card jogado do exílio com a última habilidade de Loot. 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.

Nexo da Formação

{6}

Artefato

No início do combate no seu turno, compre um card.

Depois, você pode exilar um card de criatura ou artefato de sua mão. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia do card exilado, exceto por ser uma criatura artefato Golem 3/3 além de seus outros tipos.

- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso no card exilado e nada mais.
 - Se o card exilado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do card copiado do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
-

Orbe Tórpida

{2}

Artefato

As criaturas não desencadeiam habilidades ao entrar no campo de batalha.

- 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.
 - Orbe Tórpida detém as habilidades ativadas de entrada no campo de batalha da própria criatura alvo, assim como outras habilidades que seriam desencadeadas quando uma criatura entrasse no campo de batalha.
 - Efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Orbe Tórpida. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 ainda recebe um marcador +1/+1 adicional.
 - O evento de desencadeamento não precisa especificar “criaturas” entrando no campo de batalha. Por exemplo, Capitã Tormenta, Saqueadora de Cosmium, de *Cavernas Perdidas de Ixalan*, tem uma habilidade que diz “Toda vez que um artefato entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 no Pirata alvo que você controla”. Se uma criatura artefato entrar no campo de batalha sob seu controle, aquela habilidade não será desencadeada. Se um artefato não de criatura entrar no campo de batalha sob seu controle a habilidade será desencadeada.
 - As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, incluindo muitas habilidades que pedem ao controlador da criatura que escolha uma cor ou um tipo de criatura, não são afetadas.
 - Veja a permanente como ela existe no campo de batalha, levando em consideração efeitos contínuos, para saber se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas. Por exemplo, se você controla Marcha das Máquinas, que diz, em parte, “Cada artefato não de criatura torna-se uma criatura artefato”, cada artefato será uma criatura no momento em que entrar no campo de batalha e não fará com que as habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.
 - Se Orbe Tórpida e outra criatura entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, nenhuma das criaturas entrando no campo de batalha fará com que as habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.
-

Receptáculo de Memórias

{3} {R} {R}

Artefato

{T}, exile Receptáculo de Memórias: Cada jogador exila os sete cards do topo do próprio grimório. Até o seu próximo turno, os jogadores podem jogar os cards exilados de seus grimórios dessa forma e não podem jogar cards da própria mão. Ative somente como um feitiço.

- Receptáculo de Memórias recebeu uma pequena atualização para deixar claro que os jogadores só podem jogar cards que eles exilaram dos próprios grimórios durante o efeito da habilidade ativada, e não o Receptáculo de Memórias que foi exilado para ativar a habilidade. Seu texto atualizado do Oracle aparece acima.
- Os jogadores pagam todos os custos e seguem todas as regras normais de tempo para os cards jogados do exílio com a habilidade de Receptáculo de Memórias. Por exemplo, se um card exilado for um card de terreno, seu dono só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Os jogadores ainda podem jogar cards de outras zonas que não sua própria mão se alguma coisa permitir que o façam.

Salvadora da Tempestade de Areia

{2} {G}

Criatura — Humano Artesão

1/1

Quando Salvadora da Tempestade de Areia entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato

Golem incolor 3/3.

{2}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 em cada ficha de criatura que você controla. Elas ganham atropelar até o final do turno.

- Na rara ocasião em que marcadores +1/+1 não puderem ser colocados em uma ou mais fichas de criatura que você controla, aquelas fichas ainda ganharão atropelar até o final do turno.

Saqueador Generoso

{1} {R}

Criatura — Humano Ladino

2/2

Ameaçar

No início de sua manutenção, você pode criar uma ficha de Tesouro. Quando você faz isso, o oponente alvo cria uma ficha de Tesouro virada.

Toda vez que Saqueador Generoso ataca, ele causa ao jogador defensor dano igual ao número de artefatos que ele controla.

- Você não escolhe um alvo para a primeira habilidade de Saqueador Generoso no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você cria uma ficha de Tesouro dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha.

Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente. Em especial, a habilidade desencadeada não é um crime, mas a habilidade desencadeada reflexiva potencialmente será.

Sintetizador de Simulacros

{2}{U}

Artefato

Quando Sintetizador de Simulacros entrar no campo de batalha, use vidência 2.

Toda vez que outro artefato com valor de mana igual ou superior a 3 entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com “Esta criatura recebe +1/+1 por cada artefato que você controla”.

- Se o custo de mana de um artefato no campo de batalha incluir {X}, X é 0 para fins de determinar seu valor de mana.
 - A habilidade da ficha de Constructo criada pela última habilidade de Sintetizador de Simulacros conta o próprio Constructo, de modo que ela será ao menos 1/1.
-

Tecelão da Matéria Olteca

{2}{W}

Criatura — Humano Artesão

2/4

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, escolha um —

- Crie uma ficha de criatura artefato Gnomo incolor 1/1.
- Crie uma ficha que seja uma cópia da ficha de artefato alvo que você controla.

- A habilidade de Tecelão da Matéria Olteca é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - A nova ficha copia as características originais da ficha alvo como informado pelo efeito que criou a ficha alvo e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a ficha alvo está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Se a ficha copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0. (A maioria das fichas não têm custo de mana, a menos que estejam copiando outra coisa.)
 - Se a ficha copiada está copiando outra coisa, a nova ficha entra no campo de batalha como o que a ficha estava copiando.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da ficha copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da ficha copiada do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
-

Tirano Cofregênito
{5}{G}{G}
Criatura — Dinossauro
6/6

Atropelar

Toda vez que Tirano Cofregênito ou outra criatura com poder igual ou superior a 4 entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 3 pontos de vida e compra um card.

Quando Tirano Cofregênito morrer, se ele não for uma ficha, crie uma ficha que seja uma cópia dele, exceto por ser um artefato além de seus outros tipos.

- Se uma ou mais habilidades estáticas que se apliquem a uma criatura entrando no campo de batalha alterarem seu poder, aquelas habilidades serão consideradas quando se determinar se a segunda habilidade de Tirano Cofregênito será desencadeada. O mesmo é válido para efeitos de substituição que se apliquem a ela, como entrar no campo de batalha com um ou mais marcadores +1/+1 ou entrar no campo de batalha como uma cópia de outra criatura.
- Uma vez que a segunda habilidade de Tirano Cofregênito tenha sido desencadeada, reduzir o poder da criatura ou removê-la do campo de batalha não irá impedir que você ganhe vida e compre um card.
- A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso em Tirano Cofregênito e nada mais (a não ser que aquela criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se o Tirano Cofregênito está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras e Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se Tirano Cofregênito estava copiando alguma outra coisa em sua última existência no campo de batalha, mas de alguma forma ainda mantinha sua última habilidade, a ficha entra no campo de batalha como o que Tirano Cofregênito estava copiando, com as exceções listadas.
- Quando a ficha cópia de Tirano Cofregênito entrar no campo de batalha, sua segunda habilidade será desencadeada.

Vista de Danação

Terreno

Vista de Danação entra no campo de batalha virada.

Conforme ele entra, escolha uma cor.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

{1}, {T}: Para cada cor entre as permanentes monocoloridas que você controla, adicione um mana daquela cor.

- A última habilidade de Vista de Danação é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- As cinco cores são branco, azul, preto, vermelho e verde e, como tal, a última habilidade de Vista de Danação pode produzir no máximo cinco mana.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE ÚLTIMAS NOTÍCIAS

Agonia Terminal

{2}{B}{R}

Feitiço

Destrua a criatura alvo.

Loucura {B}{R} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Cards só são descartados 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 magia 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, mesmo sendo 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 magia conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra magia. 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 magia instantânea ou de feitiço.
- Conjurar uma magia com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar um feitiço com loucura se descartá-lo durante o turno de um oponente.
- 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 loucura), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se você 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 magia ou de uma habilidade ativada, a habilidade desencadeada de loucura daquele card (e a magia que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvida antes da magia 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.

Alegria dos Fora da Lei

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

Encantamento

No início de sua manutenção, escolha um aleatoriamente.

Crie uma ficha de criatura vermelha e branca com aquelas características.

- Humano Guerreiro 3/1 com atropelar e ímpeto.
- Humano Clérigo 2/1 com vínculo com a vida e ímpeto.
- Humano Ladino 1/2 com ímpeto e “Quando esta criatura entra no campo de batalha, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.

- Conforme você coloca a habilidade desencadeada de Alegria dos Fora da Lei na pilha, você escolhe um modo aleatoriamente. Os jogadores podem responder à habilidade sabendo qual ficha será criada.

Alfinetada nos Críticos

{2} {R}

Feitiço

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

Alfinetada nos Críticos causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

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

Amarras da Linha de Força

{5} {W}

Encantamento

Lampejo

Dominar — Esta mágica custa {1} a menos para conjurar para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla.

Quando Amarras da Linha de Força entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo não de terreno que um oponente controla até que Amarras da Linha de Força deixe o campo de batalha.

- A habilidade dominar de Amarras da Linha de Força não muda seu valor de mana, que é sempre 6.
- As habilidades dominar contam o número de tipos de terreno básico entre os dos terrenos que você controla, e não quantos terrenos você controla, nem quantos de cada tipo.
- Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Tipos de terreno que não sejam tipos de terreno básico (como Deserto) não contribuem para habilidades de dominar.

- Se Amarras da Linha de Força deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados a uma criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada, ela deixa de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se o dono de Amarras da Linha de Força deixa o jogo, o card exilado é devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Amuleto do Arquimago

{U} {U} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Anule a mágica alvo.
 - O jogador alvo compra dois cards.
 - Ganhe o controle da permanente alvo não de terreno com valor de mana igual ou inferior a 1.
- O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

Armadilha de Arquivo

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea — Armadilha

Se um oponente procurou algo em seu próprio grimório neste turno, você pode pagar $\{0\}$, em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

O oponente alvo tritura treze cards.

- Você pode ignorar a condição de custo alternativo de uma Armadilha e simplesmente conjurá-la por seu custo de mana normal. Isso é válido mesmo se a condição do custo alternativo tiver sido atendida.
- Conjurar uma Armadilha por seu custo alternativo não muda seu custo de mana ou valor de mana. A única diferença é o custo que você efetivamente vai pagar.
- Efeitos que aumentem ou reduzam o custo para conjurar uma Armadilha serão aplicados a qualquer um dos custos que você escolher pagar.
- Armadilha de Arquivo verifica se um oponente procurou em seu próprio grimório. Não importa se o jogador encontrou o card durante a busca.
- Uma mágica ou habilidade só faz um jogador procurar no próprio grimório se contiver especificamente as palavras “procure” ou “procurar” em seu texto. Por exemplo, uma mágica ou habilidade que permite que um jogador olhe os quatro cards do topo do próprio grimório e faça algo com um deles não é uma procura.
- Se um efeito de procurar é afetado pela habilidade de Mnemocensor Aviano (que, em vez disso, faz com que um jogador procure os quatro cards do topo do próprio grimório) ele ainda contará como procurar naquele grimório.
- O oponente que você escolhe como alvo não precisa ser o oponente que procurou no próprio grimório.

- Se o oponente alvo tem menos que treze cards no grimório, aquele jogador coloca todo o grimório no cemitério.

Armadilha Quebra-mente

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea — Armadilha

Se um oponente conjurou três mágicas ou mais neste turno, você pode pagar {0}, em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Exile um número qualquer de mágicas alvo.

- Você pode ignorar a condição de custo alternativo de uma Armadilha e simplesmente conjurá-la por seu custo de mana normal. Isso é válido mesmo se a condição do custo alternativo tiver sido atendida.
- Conjurar uma Armadilha por seu custo alternativo não muda seu custo de mana ou valor de mana. A única diferença é o custo que você efetivamente vai pagar.
- Efeitos que aumentem ou reduzam o custo para conjurar uma Armadilha serão aplicados a qualquer um dos custos que você escolher pagar.
- A condição do custo alternativo de Armadilha Quebra-mente verifica se um oponente conjurou três ou mais mágicas neste turno, e não se estas mágicas foram resolvidas.
- Se uma mágica for exilada, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona com mágicas que não podem ser anuladas.

Arremessar

{1} {R}

Mágica Instantânea

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

Arremessar causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.

- Use o poder da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano será causado por Arremessar.
- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar interferir em relação à criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Caminho para o Exílio

{W}

Mágica Instantânea

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

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

Captura de Essência

{U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a magia de criatura alvo. Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo que você controla.

- Você não pode conjurar Captura de Essência sem uma magia de criatura alvo. Se qualquer dos alvos não for válido quando Captura de Essência tentar ser resolvida, o outro ainda será afetado adequadamente.
 - Uma magia de criatura que não possa ser anulada é um alvo válido para Captura de Essência. A magia não será anulada quando Captura de Essência for resolvida, mas você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo.
-

Capturar Pensamento

{B}

Feitiço

O jogador alvo revela a própria mão. Você escolhe um card não de terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card. Você perde 2 pontos de vida.

- Você perde 2 pontos de vida mesmo que o jogador alvo não tenha cards não de terreno na própria mão para descartar.
-

Comando Primário

{3} {G} {G}

Feitiço

Escolha dois —

- O jogador alvo ganha 7 pontos de vida.
 - Coloque a permanente não de criatura alvo no topo do grimório de seu dono.
 - O jogador alvo embaralha o próprio cemitério no próprio grimório.
 - Procure em seu grimório um card de criatura, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.
- Os modos de Comando Primário são executados na ordem listada. Se você colocar uma permanente não de criatura no topo do grimório de seu dono e fizer com que aquele jogador embaralhe o próprio cemitério no próprio grimório, aquele card será embaralhado.
 - Comando Primário não será colocado em seu cemitério até depois de ter terminado de ser resolvido, o que significa que ele não será embaralhado em seu grimório como parte do próprio efeito se você for o alvo do terceiro modo.
-

Criatividade Indômita

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

Feitiço

Destrua X artefatos e/ou criaturas alvo. Para cada permanente destruída desta forma, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até que um card de artefato ou criatura seja revelado e exila aquele card.

Aqueles jogadores colocam os cards exilados no campo de batalha e, em seguida, embaralham.

- Se um jogador não teve nenhuma permanente destruída dessa forma, ele não revela cards do próprio grimório e não o embaralha.
- Se um artefato ou criatura se tornar alvo, mas não for destruído (talvez por ter ganho indestrutível ou se deixado de ser um alvo válido), ele não contará como um dos artefatos ou criaturas destruídos dessa forma. Um artefato ou criatura que seja destruído, mas colocado em outra zona que não o cemitério (como o comandante de um jogador na variante Commander) conta.
- Enquanto está revelando cards, um jogador para assim que revela um card que seja um artefato ou uma criatura (ou ambos). Aquele jogador não escolhe um tipo.
- Se, no momento em que deveria revelar cards, o grimório de um jogador não contiver mais um card de artefato ou criatura, aquele jogador revela todo o grimório, não exila nenhum card e em seguida embaralha o grimório.
- Todos os cards exilados são colocados no campo de batalha ao mesmo tempo.

Crime

{3} {W} {B}

Feitiço

Coloque no campo de batalha sob seu controle o card de criatura ou encantamento alvo do cemitério de um oponente.

///

Castigo

{X} {B} {G}

Feitiço

Destrua cada artefato, criatura e encantamento com valor de mana igual a X.

- Para conjurar um card duplo, escolha uma de suas metades para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades de Crime // Castigo.
- Os cards duplos apresentam duas faces em um único card. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de mágicas instantâneas e feitiços em seu cemitério, Crime // Castigo conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- As características de um card duplo são uma combinação de suas duas metades enquanto ele não está na pilha. Por exemplo, Crime // Castigo tem valor de mana 7 enquanto está em seu grimório. Se um efeito lhe

permitir procurar no grimório um card com valor de mana 4 ou inferior, você não encontra Crime // Castigo.

- Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com certas características, considere somente as características da metade que você está conjurando.

Degeneração Abrupta

{B} {G}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada.

Destrua a permanente não de terreno alvo com valor de mana igual ou inferior a 3.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Degeneração Abrupta como alvo. Degeneração Abrupta não é anulada quando aquela mágica ou habilidade é resolvida, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica de anulação tenha ainda acontecem.
- Caso escolha como alvo uma criatura com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Degeneração Abrupta não será anulado, mesmo que você não o faça.
- O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.
- Se a permanente sacrificada tinha {X} em seu custo de mana, X será 0 para efeitos de determinar seu valor de mana.

Derrubar os Poderosos

{4} {W}

Feitiço

Destrua todas as criaturas com poder maior que o poder da criatura alvo.

- Use o poder da criatura alvo conforme Derrubar os Poderosos termina de ser resolvida para determinar quais criaturas serão destruídas. Derrubar os Poderosos não tem aquelas criaturas como alvo, por isso criaturas com resistência a magia ou proteção contra o branco serão destruídas se o seu poder for elevado o suficiente.
 - Derrubar os Poderosos não destruirá a criatura alvo.
 - Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Derrubar os Poderosos tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura será destruída.
-

Desafio Coletivo

{1}{R}{R}

Feitiço

Escalar {1} (*Pague este custo para cada modo escolhido além do primeiro.*)

Escolha um ou mais —

- O jogador alvo descarta todos os cards da própria mão e compra o mesmo número de cards.
 - Desafio Coletivo causa 4 pontos de dano à criatura alvo.
 - Desafio Coletivo causa 3 pontos de dano ao oponente ou planeswalker alvo.
-
- 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.
 - Se um alvo de uma mágica com escalar deixa de ser válido, os outros alvos continuam sendo afetados. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada.
 - Efeitos que reduzem o custo de mágicas reduzem o custo total, incluindo quaisquer custos adicionais de escalar.
 - Se um efeito permitir que você conjure uma mágica com escalar sem pagar seu custo de mana, você pode pagar custos de escalar para a mágica.
 - Custos adicionais não afetam o valor de mana de uma mágica.

Desfazer Angustiado

{1}{W}{B}

Mágica Instantânea

Exile a permanente alvo não de terreno. Você perde 3 pontos de vida.

- Se a permanente não de terreno alvo for um alvo não válido conforme Desfazer Angustiado tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não perde 3 pontos de vida.

Desvio Interminável

{G}{W}{U}

Mágica Instantânea

O dono da mágica, do card em um cemitério ou da permanente não de terreno alvo o coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

- O dono do card escolhe colocá-lo no topo ou no fundo do próprio grimório.
- Se Desvio Interminável tiver uma ficha como alvo, aquela ficha será colocada no grimório, e então deixará de existir.
- Se múltiplos cards forem colocados no grimório dessa forma (como quando a mágica tiver como alvo uma permanente fundida), o dono daquela permanente coloca todos os cards no topo ou todos os cards no fundo. Ele os coloca na ordem que quiser, e não precisa revelar a ordem.

- Desvio Interminável não anula mágicas. Uma mágica que não pode ser anulada ainda pode ser colocada no topo ou no fundo do grimório de seu dono dessa forma.
-

Dizimar

{2} {R} {G}

Feitiço

Destrua o artefato alvo, a criatura alvo, o encantamento alvo e o terreno alvo. *(Você não poderá conjurar esta mágica se não tiver escolhas válidas para todos os seus alvos.)*

- Você precisa escolher um alvo válido para cada alvo exigido por Dizimar. No entanto, se uma permanente tem múltiplos tipos de card, ela pode ser escolhida como alvo de mais de uma ocorrência da palavra “alvo”. Por exemplo, você pode conjurar Dizimar tendo como alvo uma criatura artefato, um encantamento e um terreno.
-

Drenagem de Mana

{U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. No início de sua próxima fase principal, adicione uma quantidade de {C} igual ao valor de mana daquela mágica.

- Se a mágica alvo não for um alvo válido no momento em que Drenagem de Mana tentar ser resolvida, Drenagem de Mana não será resolvida. Você não adiciona mana no início de sua próxima fase principal. Se o alvo for válido, mas não for anulado (provavelmente por um efeito que determine que a mágica não pode ser anulada), você adiciona mana.
 - A habilidade desencadeada retardada de Drenagem de Mana geralmente será desencadeada no início de sua fase principal pré-combate. No entanto, se você conjurar Drenagem de Mana durante sua fase principal pré-combate ou durante sua fase de combate, a habilidade desencadeada retardada dela será desencadeada no início da fase principal pós-combate daquele turno.
-

Eletrodominância

{X} {R} {R}

Mágica Instantânea

Eletrodominância causa X pontos de dano a qualquer alvo. Você pode conjurar uma mágica com valor de mana igual ou inferior a X de sua mão sem pagar seu custo de mana.

- Se o alvo não for válido conforme Eletrodominância tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não irá conjurar uma mágica da sua mão.
- Os efeitos que permitem que conjure uma mágica não permitem que você jogue um terreno.
- Se o alvo sofrer dano letal dessa forma, ele ainda estará no campo de batalha quando você conjurar uma mágica de sua mão. Ele não morrerá até que Eletrodominância termine de ser resolvida. Se qualquer de suas habilidades for desencadeada enquanto você conjura aquela mágica, aquelas habilidades serão desencadeadas, mas não serão resolvidas até que o alvo tenha morrido.

- Você conjura a mágica durante a resolução de Eletrodominância. Ignore restrições de tempo baseadas no tipo do mágica.
- 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, como os de Falir em Sangue, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.

Enterrado no Jardim

{2} {G} {W}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Enterrado no Jardim entrar no campo de batalha, exile a permanente não de terreno alvo que você não controla até que Enterrado no Jardim deixe o campo de batalha.

Toda vez que o terreno encantado é virado para gerar mana, seu controlador adiciona um mana extra de qualquer cor.

- Se enterrado no Jardim deixa 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.

Escárnio do Tirano

{U} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a 3.
- Devolva a criatura alvo à mão de seu dono.

- O valor de mana de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

Escraviza-mentes

{6}

Artefato Lendário

\{4\}, {T}, sacrifique Escraviza-mentes: Você controla o jogador alvo durante o próximo turno daquele jogador. *(Você vê todos os cards que aquele jogador poderia ver e toma todas as decisões pelo jogador.)*

- O jogador que você controla continua sendo o jogador ativo no turno corrente.
- Você poderia ganhar controle de si próprio usando Escraviza-mentes, mas ganhar o controle de si mesmo na verdade não faz nada.
- Você só controla o jogador. Você não controla nenhuma das permanentes, mágicas nem habilidades daquele jogador.
- Enquanto estiver controlando outro jogador, você continuará a fazer suas próprias escolhas e decisões.
- Enquanto estiver controlando outro jogador, você fará todas as escolhas e decisões que couberem a este jogador durante o turno corrente. Isto inclui escolhas relativas a qual mágica conjurar ou qual habilidade ativar, assim como decisões relativas a habilidades desencadeadas ou outros motivos diversos.
- Você não pode fazer o jogador afetado conceder. Aquele jogador pode escolher conceder a qualquer momento, mesmo enquanto você estiver controlando aquele jogador.
- Você não pode tomar nenhuma decisão ou escolha não válida; você não pode fazer nada que aquele jogador não poderia fazer. Você não pode fazer escolhas ou tomar decisões por aquele jogador que não sejam solicitadas pelas regras do jogo ou por quaisquer cards, permanentes, mágicas, habilidades e assim por diante. Se um efeito faz com que outro jogador tome decisões que o jogador afetado tomaria normalmente (como Plano de Guerra Magistral), este efeito tem precedência. Em outras palavras, se o jogador afetado não poderia tomar uma decisão, você não pode tomar aquela decisão no lugar daquele jogador.
- Você também não pode fazer escolhas e decisões pelo jogador que estejam relacionadas às regras de torneio (tais como pedir empate intencional ou pedir um juiz).
- Você só pode usar os recursos do jogador afetado (cards, mana etc.) para pagar os custos dele. Você não pode usar os seus recursos para isso. Da mesma forma, você só pode usar os recursos do jogador afetado para pagar pelos custos dele, e não pode usá-los para pagar os seus custos.
- Se o jogador alvo pula o próximo turno, você controlará o turno seguinte em que ele jogar.
- Se vários efeitos de controle de jogador afetarem o mesmo jogador, eles sobrescrevem uns aos outros. O último a ser criado é o que surtirá efeito.
- Enquanto estiver controlando outro jogador, você pode ver todos os cards que estão no jogo e que este jogador pode ver. Isso inclui cards na mão daquele jogador, cards com a face voltada para baixo que aquele jogador controla e quaisquer cards no grimório daquele jogador que aquele jogador possa olhar.
- Controlar um jogador não permite que você olhe a reserva daquele jogador. Se um efeito instruir aquele jogador a escolher um card de fora do jogo, você não pode fazer com que aquele jogador escolha um card.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, ganhar o controle de um jogador faz com que você ganhe o controle de cada jogador daquela equipe.

Esfera de Detenção

{I}{W}{U}

Encantamento

Quando Esfera de Detenção entra no campo de batalha, você pode exilar a permanente alvo não de terreno e que não tenha o nome Esfera de Detenção e todas as permanentes com o mesmo nome daquela permanente. Quando Esfera de Detenção deixar o campo de batalha, devolva os cards exilados ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

- Embora o alvo da habilidade de entrada no campo de batalha não possa ser um terreno, os terrenos com o mesmo nome que aquela permanente serão exilados.
- A habilidade de entrada no campo de batalha só tem um alvo. As outras permanentes com aquele nome não são alvos. Por exemplo, uma permanente com proteção contra o branco será exilada se tiver o mesmo nome que a permanente alvo não de terreno.
- Se a permanente alvo não de terreno não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma permanente será exilada, incluindo aquelas com o mesmo nome que o alvo.
- Se Esfera de Detenção deixar o campo de batalha antes de sua habilidade de entrada no campo de batalha ter sido resolvida, sua habilidade de saída do campo de batalha será desencadeada e não fará nada. Depois, a habilidade de entrada no campo de batalha será resolvida e exilará a permanente alvo não de terreno e outras permanentes com o mesmo nome indefinidamente.

Estalar de Poder

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

Feitiço

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

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

Extração Cirúrgica

{B/P}

Mágica Instantânea

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

Escolha o card alvo de um cemitério que não seja um terreno básico. Procure um número qualquer de cards com o mesmo nome daquele card no cemitério, na mão e no grimório de seu dono e exile-os. Em seguida, aquele jogador embaralha.

- Um card com símbolos de mana phyrexiano no custo de mana é de cada cor que aparece naquele custo de mana, independentemente de como aquele custo tenha sido pago. Especificamente, Extração Cirúrgica é um card preto. Enquanto estiver na pilha, ele é uma mágica preta, mesmo que você tenha pago 2 pontos de vida para conjurá-lo.
- Para calcular o valor de mana de um card com símbolos de mana phyrexiano no custo, conte cada símbolo de mana phyrexiano como 1. Especificamente, o valor de mana de Extração Cirúrgica é 1.
- Conforme você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada com um ou mais símbolos de mana phyrexiano no custo, você pode escolher como pagar por cada símbolo de mana phyrexiano no mesmo momento em que você escolheria modos ou um valor para X.
- Se estiver com 1 ou menos pontos de vida, você não poderá pagar 2 pontos de vida.
- Phyrexiano não é uma cor de mana. Os jogadores não podem adicionar mana phyrexiano.
- Se quiser, você pode escolher entre deixar alguns ou todos os cards com o mesmo nome que o do card alvo, incluindo aquele card, na zona em que estão.

Força Primal

{X}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +X/+X até o final do turno. Depois, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla.

- Você pode conjurar Força Primal tendo como alvo somente a criatura que você controla.
- Você pode conjurar Força Primal com 0 como valor de X só para fazer com que as duas criaturas alvo lutem.
- Se você escolher duas criaturas alvo e qualquer dos alvos não for válido quando Força Primal tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Força Primal tentar ser resolvida, nenhuma criatura receberá +X/+X. Se ela for um alvo válido, mas a criatura que você controla não for, sua criatura ainda receberá +X/+X.

Gosmanuladora

{G}{U}{U}

Mágica Instantânea

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

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

Hipótese Fulminante

{3}{U}{R}

Mágica Instantânea

Compre dois cards. Em seguida, você pode descartar um card não de terreno. Quando você faz isso, Hipótese Fulminante causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

- Você não escolhe uma criatura alvo no momento em que conjura Hipótese Fulminante. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card não de terreno dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente. Em especial, a habilidade desencadeada não é um crime, mas a habilidade desencadeada reflexiva potencialmente será.

Humilhar

{W}{B}

Feitiço

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

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

Identidade Fraturada

{3}{W}{U}

Feitiço

Exile a permanente alvo não de terreno. Cada jogador que não seja seu controlador cria uma ficha que seja uma cópia dela.

- As fichas copiam exatamente o que está impresso na permanente e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Elas não copiam informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a permanente copiada estava copiando alguma outra coisa, as fichas entram no campo de batalha como o que essa permanente estava copiando.
- Se a permanente copiada for uma ficha, as fichas criadas por Identidade Fraturada copiarão as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando as fichas 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” também funciona.
- Se a permanente exilada era um comandante, as fichas não serão comandantes.

Infestação de Praga

{X}{X}{G}

Feitiço

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

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

Ionizar

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Ionizar causa 2 pontos de dano ao controlador daquela mágica.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Ionizar. A mágica não será anulada quando Ionizar for resolvido, mas Ionizar vai causar 2 pontos de dano ao controlador daquela mágica apesar disso.

Jornada a Lugar Nenhum

{1}{W}

Encantamento

Quando Jornada a Lugar Nenhum entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo.

Quando Jornada a Lugar Nenhum deixar o campo de batalha, devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Se Jornada a Lugar Nenhum deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade seja resolvida, sua segunda habilidade será desencadeada e não fará nada. Então, sua primeira habilidade será resolvida e irá exilar a criatura alvo para sempre.

Laceração do Vazio

{W}{U}{B}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada.

Destrua a permanente alvo não de terreno.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Laceração do Vazio como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, Laceração do Vazio não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.

- Caso escolha como alvo uma criatura com salvaguarda, você ainda pode pagar o custo de salvaguarda, mas Laceração do Vazio não será anulado, mesmo que você não o faça.
-

Luz Obstruidora

{W} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo que tenha você ou uma permanente que você controla como alvo.

Compre um card.

- Luz Obstruidora pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos, contanto que ao menos um daqueles alvos seja uma permanente que você controla.
 - Você pode escolher como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Se o fizer, a primeira parte do efeito de Luz Obstruidora não fará nada, mas você ainda poderá comprar um card.
-

Máquina de Contágio

{6}

Artefato

Quando Máquina de Contágio entrar no campo de batalha, coloque um marcador -1/-1 em cada criatura que o jogador alvo controla.

{4}, {T}: Prolifere duas vezes. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham. Depois, faça isso novamente.)*

- Se uma permanente tiver tanto marcadores +1/+1 quanto marcadores -1/-1 ao mesmo tempo, eles serão removidos aos pares como uma ação baseada no estado, de modo que aquela permanente fique com um único tipo daqueles marcadores.
- Enquanto se prolifera duas vezes, os jogadores não podem responder entre a primeira e a segunda proliferação.
- Caso prolifere duas vezes, você não precisa escolher o mesmo grupo de permanentes e/ou de jogadores para receber marcadores adicionais a cada vez.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar 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.
- Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você prolifera(r)” será desencadeada mesmo que você não escolha nenhum jogador ou nenhuma permanente ao fazê-lo.

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

Malícia do Diabrete

{1} {B}

Mágica Instantânea

Altere o alvo da mágica alvo com um único alvo. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana daquela mágica.

- Você não escolhe o novo alvo da mágica até que Malícia do Diabrete seja resolvido. Você precisa alterar o alvo se for possível. No entanto, você não pode alterar para um alvo não válido. Se não há alvos válidos a escolher, o alvo não é alterado. Não importa se, de alguma forma, o alvo original tenha deixado de ser válido.
- Se uma mágica ou habilidade tem múltiplas coisas como alvo, você não pode tê-la como alvo de Malícia do Diabrete, mesmo que todos os alvos, exceto um, tenham deixado de ser válidos.

Oko, Ladrão de Coroas

{1} {G} {U}

Planeswalker Lendário — Oko

4

+2: Crie uma ficha de Comida.

+1: A criatura ou o artefato alvo perde todas as habilidades e se torna uma criatura Alce verde com poder e resistência básicos 3/3.

−5: Permute o controle do artefato ou da criatura alvo que você controla e o da criatura alvo que um oponente controla com poder igual ou inferior a 3.

- Os efeitos da segunda habilidade de Oko duram indefinidamente. Eles não expiram durante a etapa de limpeza nem se você ou Oko deixarem o jogo.
- Se o artefato ou criatura afetado ganhar uma habilidade após a segunda habilidade de Oko ser resolvida, aquela habilidade será mantida.
- A segunda habilidade de Oko substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a segunda habilidade de Oko ser resolvida substituem este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- A segunda habilidade de Oko sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura afetada tenha. Ela é apenas um Alce verde. A criatura continua com quaisquer supertipos (como lendário) que tenha, mas perde quaisquer outros tipos de card (como artefato).
- A segunda habilidade de Oko pode ter como alvo uma permanente que seja um artefato ou uma criatura apenas temporariamente. Se isso acontecer, o efeito fará com que a permanente permaneça uma criatura verde do tipo Alce mesmo depois que o efeito temporário expirar.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso a segunda habilidade de Oko altere sua resistência durante aquele turno.
- Os efeitos da terceira habilidade de Oko duram indefinidamente. Eles não terminam durante a etapa de limpeza ou se a criatura que você tomou tiver seu poder elevado acima de 3 posteriormente.
- Se qualquer das permanentes alvo não for um alvo válido quando a terceira habilidade de Oko for resolvida, a permuta não ocorrerá.
- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela. Ganhar o controle de um Equipamento não faz com que ele seja solto, embora seu novo controlador possa ativar a habilidade equipar durante a própria fase principal.

Pancada Selvagem

{1} {R} {G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno. Ela luta com a criatura alvo que você não controla.

- Você não pode conjurar Pancada Selvagem a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
- Se qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme Pancada Selvagem for resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Pancada Selvagem tentar ser resolvida, ela não receberá o bônus de +2/+2. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a outra não for, a criatura que você controla ainda receberá +2/+2.

Pária

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Todo o dano que seria causado a você, em vez disso, é causado à criatura encantada.

- Se você sofreria dano de combate, o dano causado em vez disso à criatura encantada ainda será dano de combate.
- Se você controlar diversas Pária encantando diferentes criaturas, você escolhe qual efeito de redirecionamento aplicar. Você não pode dividir o dano causado por uma única fonte ou o dano de combate causado por múltiplas fontes simultaneamente. Por exemplo, se uma mágica causaria 6 pontos de dano a você e você controla múltiplas Pária, você pode fazer com que aqueles 6 pontos de dano em vez disso sejam causados a qualquer uma das criaturas encantadas, mas não pode escolher causar 3 pontos de dano a cada uma.

Pilhagem Impiedosa

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta dois cards.

Raide — Se você atacou neste turno, crie uma ficha de Tesouro.

- Se você atacou com uma criatura neste turno, você irá receber um Tesouro mesmo que o oponente alvo descarte um ou zero card.
 - Você cria apenas uma ficha de Tesouro se você atacou neste turno, independentemente de com quantas criaturas você atacou além da primeira.
-

Pisotear

{R} {W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura bloqueadora alvo. As criaturas que foram bloqueadas por aquela criatura neste combate ganham atropelar até o final do turno.

- As criaturas atacantes que a criatura destruída estava bloqueando permanecem bloqueadas (mesmo que nenhuma outra criatura as esteja bloqueando). Uma criatura atacante com atropelar sem bloqueadores pode causar seu dano de combate ao jogador, planeswalker ou batalha defensor.
 - Em alguns casos raros, a criatura bloqueadora não foi declarada como criatura bloqueadora (por exemplo, se ela entrou no campo de batalha bloqueando). Nesse caso, as criaturas atacantes que ela estava bloqueando não ganharão atropelar mesmo que a criatura bloqueadora seja destruída.
-

Punição Feroz

{1} {W}

Mágica Instantânea

Remover {5} {W} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de remover. Se fizer isso, remova as palavras entre colchetes.*)

Destrua a criatura [atacante] alvo.

- Se você conjurar uma mágica pelo custo de remover, aquela mágica não terá o texto entre colchetes enquanto estiver na pilha.
 - Um custo de remover é um custo alternativo que é pago no lugar do custo de mana da mágica. Conjurar uma mágica por seu custo de remover não altera o valor de mana da mágica.
 - Você não pode conjurar uma mágica pelo custo de remover e, simultaneamente, por outro custo alternativo. Por exemplo, se um efeito conceder a uma Punição Feroz em seu cemitério um custo de recapitular de {1} {W}, você não poderá conjurá-la de seu cemitério pelo custo de remover.
 - Se um efeito permitir que você “conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana”, você não poderá conjurar aquela mágica por seu custo de remover.
-

Quebra-crânio

{1} {R}

Mágica Instantânea

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

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

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

Rabecão Clandestino

{2}

Artefato — Veículo

/

{T}: Exile até dois cards alvo de um único cemitério.

O poder e a resistência de Rabecão Clandestino são ambos iguais ao número de cards exilados com ele.

Tripular 2

- Se você tiver ativado a habilidade tripular de Rabecão Clandestino antes de exilar quaisquer cards com a primeira habilidade dele, o poder e a resistência dele serão 0/0. A menos que haja outro efeito aumentando sua resistência, ele será colocado no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.
-

Reanimar

{B}

Feitiço

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

- Se o card no cemitério de um jogador tinha {X} em seu custo de mana, X será 0 para efeitos de determinar seu valor de mana.
- A quantidade de pontos de vida que você perde é determinada pelo valor de mana do card no seu cemitério, e não o da criatura conforme estiver no campo de batalha.
- Você perde vida depois que a criatura já está no campo de batalha. Uma habilidade que interage com perda de vida, como a de Emperion de Platina, se aplica a essa perda de vida.

- Se a entrada da criatura no campo de batalha desencadear quaisquer habilidades, essas habilidades serão resolvidas após você perder os pontos de vida. Se a perda de vida resultar em você perder pontos de vida, essas habilidades não serão resolvidas.
 - 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, a criatura que você controla devido a Reanimar é exilada.
-

Repulsa

{2}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

Compre um card.

- Se a mágica alvo for um alvo não válido conforme Repulsa tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. Você não comprará um card.
-

Requisitar

{5}{U}{U}

Mágica Instantânea

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

Ganhe o controle da mágica não de criatura alvo. Você pode escolher novos alvos para ela.

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

Retrucar

{4} {B} {G}

Mágica Instantânea

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério ao campo de batalha. Quando você faz isso, ela luta contra até uma criatura alvo que você não controla.

- Você não escolhe uma criatura alvo que você não controla no momento em que conjura Retrucar. Em vez disso, uma habilidade desencadeada “reflexiva” é desencadeada quando você devolve o card de criatura alvo do seu cemitério ao campo de batalha. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente. Em especial, Retrucar não é um crime, mas a habilidade desencadeada reflexiva potencialmente será.
- A habilidade desencadeada reflexiva de Retrucar é colocada na pilha ao mesmo tempo em que quaisquer outras habilidades desencadeadas pela entrada da criatura no campo de batalha.
- Se, no momento em que a habilidade desencadeada reflexiva tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Se a criatura que você colocou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha ou não for mais uma criatura, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Riqueza Abominável

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

Feitiço

O oponente alvo exila X cards do topo do próprio grimório. Você pode conjurar qualquer número de mágicas com valor de mana igual ou inferior a X dentre eles sem pagar seus custos de mana.

- Você escolhe quais mágicas conjurar (se for o caso).conforme Riqueza Abominável é resolvida. Se fizer isso, você o fará como parte da resolução Riqueza Abominável. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno.
 - Você conjura as mágicas uma de cada vez conforme Riqueza Abominável é resolvido, escolhendo modos, alvos e assim por diante. A última mágica que você conjurar será a primeira a ser resolvida. Ignore restrições de tempo baseadas nos tipos das mágicas. Outras restrições de tempo, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.
 - 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 que a mágica seja conjurada.
 - Se uma mágica que você conjurou tem {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como valor de X ao conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
 - Quaisquer cards que você não conjurar desta maneira permanecerão exilados.
-

Sugar Conhecimento

{U} {B}

Mágica Instantânea

Olhe os dois cards do topo do grimório do oponente alvo.

Exile um deles com a face voltada para baixo e coloque o outro no fundo daquele grimório. Você poderá jogar o card exilado enquanto ele permanecer exilado, e poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

Recapitular {1} {U} {B}

- Só você olha o card exilado. O dono do card não saberá o que o card é enquanto o card estiver no exílio, a menos que você conte.
- Você não precisa informar qual card você exilou e qual colocou no fundo do grimório. Por exemplo, se seu oponente souber qual é o card do topo do próprio grimório e você conjurar Sugar Conhecimento, você não precisará dizer onde colocou aquele card.
- Você pode jogar o card mesmo que ele seja um terreno.
- Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo para jogar o card exilado com Sugar Conhecimento.
- “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.

Tiro Certo

{2} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

- Você não pode conjurar Tiro Certo a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

- Conforme Tiro Certo tentará ser resolvido, se qualquer das duas criaturas não for um alvo válido, a criatura que você controla não causará dano. Se a criatura que você controla for um alvo válido, mas a outra criatura não for, ainda assim sua criatura receberá +1/+1.
-

Triturador

{1}

Artefato

{3}, {T}: O jogador alvo tritura dois cards. Se dois cards que compartilham uma cor forem triturados desta forma, repita este processo.

- Se os dois cards forem ambos incolores, o efeito não se repetirá. Ele só irá se repetir se ambos os cards tiverem ao menos uma cor e pelo menos uma cor for compartilhada entre eles.
 - O processo pode ser repetido qualquer número de vezes, desde que os dois cards que compartilham uma cor sejam triturados juntos.
-

Ultimato Cruel

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

Feitiço

O oponente alvo sacrifica uma criatura, descarta três cards e depois perde 5 pontos de vida. Você devolve um card de criatura de seu cemitério para sua mão, compra três cards e depois ganha 5 pontos de vida.

- Se a oponente for um alvo não válido conforme Ultimato Cruel tenta ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum dos seus efeitos ocorrerá. (Eu nem vou falar aqui porque seria frustrante saber todas as coisas que você não vai poder fazer.)
 - Ultimato Cruel tem como alvo apenas o oponente. Você não escolhe qual card de criatura em seu cemitério você irá devolver para sua mão até que Ultimato Cruel seja resolvido.
 - Todas as ações de Ultimato Cruel são executadas sequencialmente, na ordem listada. As primeiras ações poderão afetar como as ações subsequentes são executadas. Por exemplo, se o oponente sacrifica uma criatura que ele controla mas não possui, ela irá para o seu cemitério. Quando Ultimato Cruel permitir que você devolva um card de criatura do seu cemitério para sua mão, você poderá escolher aquele.
 - Se, conforme Ultimato Cruel começa a ser resolvido, o total de pontos de vida do oponente for igual ou inferior a 5 e você tiver dois ou menos cards em seu grimório, o jogo terminará em um empate. O total de pontos de vida do oponente será reduzido a 0 ou menos, mas Ultimato Cruel precisará ser resolvido completamente antes que as ações baseadas no estado sejam executadas. Você então será forçado a comprar três cards e não conseguirá comprar um deles. Quando as ações baseadas no estado finalmente forem executadas, você e seu oponente ambos perderão o jogo ao mesmo tempo, o que significará que o jogo será um empate.
-

Verso Desvanecedor

{W} {B}

Mágica Instantânea

Exile a permanente monocolorida alvo.

- Uma permanente monocolorida tem, exatamente, uma cor. Permanentes incolores não são monocoloridas.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE CONVIDADOS ESPECIAIS

Arrasador de Portos

{3} {R} {R}

Criatura — Orc Pirata

4/4

Toda vez que Arrasador de Portos causar dano de combate a um jogador, desvire cada criatura que você controla. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

Arrasador de Portos não pode atacar um jogador que ele já tenha atacado neste turno.

- A última habilidade de Arrasador de Portos não impede que ele ataque um planeswalker ou uma batalha durante qualquer combate.
- Não é necessário que Arrasador de Portos ataque nos combates adicionais que cria (nem em qualquer outro momento).

Caloteiro Descarado

{1} {U} {U}

Criatura — Fada Ladino

3/1

Lampejo

Voar

Caloteiro Descarado só pode bloquear criaturas com voar.

//ADV//

Pequeno Furto

{1} {U}

Mágica instantânea — Aventura

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

- Caloteiro Descarado é um card de criatura em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Caloteiro Descarado é um card de criatura azul cujo valor de mana é 3. Ele não pode ser alvo da habilidade desencadeada de Santuário Místico.
- 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 Caloteiro Descarado for exilado com a última habilidade de Vivien, Campeã da Natureza, você não poderá conjurá-lo como Pequeno Furto.
- Se você conjurar Pequeno Furto, exile-o em vez de colocá-lo no seu cemitério conforme ele é resolvido. Enquanto ele permanecer exilado, você poderá conjurá-lo como Caloteiro Descarado. Se Pequeno Furto deixar a pilha de qualquer outra forma (mais provavelmente por ter sido anulado ou por não ser resolvido

porque seu alvo se tornou inválido), ele não será exilado e você não poderá conjurá-lo posteriormente como Caloteiro Descarado.

- Se Caloteiro Descarado terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja ter se exilado conforme Pequeno Furto é resolvido, você não terá permissão para conjurá-lo como Caloteiro Descarado do exílio.
- Se um efeito copia uma magia 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 magia ou uma permanente que “tenha uma Aventura”. Isso se refere a um card, uma magia 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 magia ou uma permanente que tenha uma Aventura, ele não encontrará uma magia 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.
- Conjurando um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma magia por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique essa permissão à Aventura.

Deserção

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a magia alvo. Se uma magia de artefato ou criatura for anulada dessa forma, coloque aquele card no campo de batalha sob seu controle, em vez de no cemitério de seu dono.

- O card é colocado no campo de batalha, mas quaisquer efeitos que verifiquem se o card original foi conjurado da sua mão não serão desencadeados nem irão considerar que o card foi conjurado da sua mão. Em vez disso, o card foi colocado no campo de batalha pelo efeito de Deserção.
- Esta magia inclui um efeito de substituição. Se o alvo for uma magia de artefato ou de criatura, ele nunca irá para o cemitério.
- Se a magia não foi anulada (porque a magia que ela tem como alvo não pode ser anulada), a habilidade deste card não irá colocar o card no campo de batalha. A magia continuará a ser resolvida normalmente.

Deserto

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C}.

{T}: Deserto causa 1 ponto de dano à criatura alvo atacante. Ative somente durante a etapa de final de combate.

- O fim da etapa de combate ocorre depois que o dano de combate é causado. Você não pode usar Deserto para destruir uma criatura atacante antes que ela tenha chance de causar dano de combate.

Ladrão de Noção

{2}{U}{B}

Criatura — Humano Ladino

3/1

Lampejo

Se um oponente for comprar um card que não seja o primeiro de cada etapa de compra, em vez disso, aquele jogador pula aquela compra e você compra um card.

- Se um oponente for instruído a comprar um card e então descartar um card e Ladrão de Noção fizer com que, em vez disso, você compre um card, o oponente ainda irá descartar um card. O mesmo é válido para qualquer outra ação que o oponente for instruído a fazer.
- Se dois ou mais jogadores controlam cada um um Ladrão de Noção e um jogador compraria um card que não seja o primeiro de sua etapa de compra, aquele jogador escolhe o efeito de um dos Ladrão de Noção aplicáveis. Em seguida, o jogador de cujo Ladrão de Noção o efeito foi escolhido repete esse processo entre os efeitos de Ladrão de Noção restantes, e assim por diante, até que não existam mais destes efeitos que possam ser aplicados. Cada efeito só pode ser aplicado à compra do card dessa forma uma vez.
- O procedimento acima significa que se cada jogador em um jogo de dois jogadores controlar um Ladrão de Noção e um deles iria comprar um card, realmente será esse jogador quem irá comprar um card.

Metapaisagem

{2}{G}{G}

Feitiço

Sacrifique um número qualquer de terrenos. Procure aquela quantidade de cards de terreno em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe.

- Você sacrifica os terrenos como parte da resolução de Metapaisagem. Isso não é um custo adicional. Se Metapaisagem for anulada, você não sacrificará nenhum terreno.

Místico Litoforjador

{1}{W}

Criatura — Kor Artesão

1/2

Quando Místico Litoforjador entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Equipamento em seu grimório, revelá-lo, colocá-lo na sua mão e depois embaralhar.

{1}{W}, {T}: Você pode colocar no campo de batalha um card de Equipamento da sua mão.

- Quando a segunda habilidade de Místico Litoforjador é resolvida, você pode colocar no campo de batalha um card de Equipamento da sua mão, não apenas aquele que você procurou com a primeira habilidade. O Equipamento é colocado no campo de batalha solto.

Magic: The Gathering, Magic, Encruzilhada do Trovão, Innistrad, Nova Capenna, Kamigawa, Dominária, A Guerra dos Irmãos, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Kaladesh e Khans de Tarkir são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2024 Wizards.