# Notas de Lançamento da *Coleção Básica 2021* e *Jumpstart*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação: 14 de maio de 2020

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](http://magic.wizards.com/rules)** para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre o lançamento e explica as 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

## Informações de Lançamento

A *Coleção Básica 2021* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 3 de julho de 2020. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica*, *A Guerra da Centelha*, *Coleção Básica 2020*, *Trono de Eldraine*, *Theros Além da Morte*, *Ikoria: Terra de Colossos* e *Coleção Básica 2021*.

Os cards impressos presentes nos Boosters de Draft da *Coleção Básica 2021*, nos Decks de Planeswalker da *Coleção Básica 2021* e o card promocional de Compre uma Caixa da *Coleção Básica 2021* serão incluídos no formato Padrão.

Foram impressos trinta e sete cards novos (com código de coleção JMP e números de colecionador de 1 a 37) nos boosters de *Jumpstart*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. Os outros cards nesses boosters (com código de coleção JMP, número de colecionador de 38 a 495, e alguns com código de coleção M21) são válidos em qualquer formato em que já sejam permitidos. Ou seja, a inclusão nesses boosters não altera a validade de um card em nenhum formato.

Acesse **[Magic.Wizards.com/Formats](http://magic.wizards.com/formats)** para obter a lista completa dos formatos e as respectivas coleções permitidas, bem como as listas de cards banidos.

Acesse **[Locator.Wizards.com](http://locator.wizards.com/)** para encontrar um evento ou uma loja perto de você.

## Nova ação de palavra-chave: Triturar

Os jogadores colocam cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério desde *Antiquities*, e essa é uma quantidade enorme de palavras para descrever uma única ação. Os jogadores de língua inglesa passaram a chamar essa ação de "mill", do card *Millstone* (nossa Mó). Esse nome foi promovido a termo oficial do jogo, e doravante usaremos nossas mós para triturar os cards que quisermos colocar no cemitério diretamente do topo do grimório.

Tutela de Teferi  
{2}{U}  
Encantamento  
Quando Tutela de Teferi entrar no campo de batalha, compre um card e depois descarte um card.  
Toda vez que você compra um card, o oponente alvo tritura dois cards. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Se um jogador é instruído a triturar mais cards do que tem no próprio cemitério, ele coloca todos os cards do próprio grimório no próprio cemitério. Por outro lado, se ele recebe a opção de triturar mais cards do que tem no próprio grimório, ele não pode escolher essa opção.
* Depois que o grimório de um jogador está vazio, aquele jogador não perde o jogo até precisar comprar um card e não conseguir.

## Novo tipo de criatura: Cão

A *Coleção Básica 2021* solta os cachorros no melhor sentido! Além de ter mais caninos do que você possa imaginar, todos os Sabujos existentes receberam errata e agora são Cães.

Líder da Matilha  
{1}{W}  
Criatura — Cão  
2/2  
Os outros Cães que você controla recebem +1/+1.  
Toda vez que Líder da Matilha atacar, previna todo dano de combate que seria causado neste turno a Cães que você controla.

* Cada card de criatura do tipo Sabujo recebeu errata para substituir aquele subtipo por Cão. Os cards afetados permanecem com seus outros subtipos. De mesmo modo, os cards que se tornam Sabujos ou criam fichas de Sabujo receberam erratas que substituem a palavra Sabujo por Cão. Nenhum outro card recebeu errata para se tornar um Cão.

## Habilidade de palavra-chave que retorna: Destreza

A conjuração de mágicas que não sejam de criatura inspira certas criaturas a realizar gloriosas façanhas bélicas. As criaturas que apresentam a já conhecida palavra-chave *destreza* recebem +1/+1 pela duração do turno toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura.

Visionário Relampejante  
{1}{R}  
Criatura — Minotauro Xamã  
2/1  
Destreza *(Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*

* Destreza é desencadeada cada vez que você conjura qualquer mágica sem o tipo criatura. Jogar um terreno não desencadeia destreza.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

## Ciclo de cards: Encantamentos de Sacrário

A *Coleção Básica 2021* traz seis Sacrários lendários. Sacrário é um tipo de encantamento que não tem significado inerente em termos de regras, mas cada Sacrário fica cada vez melhor conforme você controla mais Sacrários.

Santuário das Presas de Pedra  
{1}{B}  
Encantamento lendário — Sacrário  
No início de sua fase principal pré-combate, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de Sacrários que você controla.

* Cada Sacrário tem uma habilidade que conta o número de Sacrários que você controla. Essas habilidades incluem o Sacrário em que estão impressas.
* Os Sacrários contam apenas encantamentos com o subtipo Sacrário. Outros cards com "Sacrário" no nome (como Sacrário da Selva e Sacrário dos Nantukos) não contam.

# NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOSDA *COLEÇÃO BÁSICA 2021*

Abraço Demoníaco  
{1}{B}{B}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
A criatura encantada recebe +3/+1, tem voar e é um Demônio além de seus outros tipos.  
Você pode conjurar Abraço Demoníaco de seu cemitério pagando 3 pontos de vida e descartando um card além de pagar seus outros custos.

* Conjurar Abraço Demoníaco com a permissão concedida por sua última habilidade não altera o momento em que você pode conjurá-lo.
* Se outro efeito lhe der a permissão para conjurar Abraço Demoníaco diretamente do seu cemitério, você não paga o custo adicional imposto pela última habilidade se usar aquela permissão.
* Se a criatura encantada morre durante o seu turno, você recebe prioridade antes de qualquer outro jogador. Se lhe for permitido conjurar Abraço Demoníaco naquele momento, você pode fazê-lo antes que qualquer jogador possa tentar removê-lo de seu cemitério.

Abrasamento da Alma  
{2}{R}  
Mágica Instantânea  
Abrasamento da Alma causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Aquela permanente perde indestrutível até o final do turno.

* Abrasamento da Alma pode ter como alvo uma criatura ou planeswalker que não tenha indestrutível.

Acólita de Basri  
{2}{W}{W}  
Criatura — Felino Clérigo  
2/3  
Vínculo com a vida *(O dano causado por esta criatura também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*  
Quando Acólita de Basri entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas outras criaturas alvo que você controla.

* Você não pode ter a mesma criatura duas vezes como alvo da habilidade desencadeada de Acólita de Basri para lhe dar dois marcadores +1/+1.

Adepta Falcoeira  
{3}{W}  
Criatura — Humano Soldado  
2/3  
Toda vez que Adepta Falcoeira atacar, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Ave com voar virada e atacando.

* Você escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha de Ave está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Adepta Falcoeira está atacando.
* Embora a Ave seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
* Quaisquer efeitos que digam que a Ave não pode atacar (como o de Propaganda) afetam apenas a declaração de atacantes. Eles não impedirão que a ficha de Ave entre no campo de batalha atacando.

Anciã Jeskai  
{1}{U}  
Criatura — Humano Monge  
1/2  
Destreza *(Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*  
Toda vez que Anciã Jeskai causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Anciã Jeskai está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
* O card Anciã Jeskai recebeu erratum em português para atualizar seu gênero, pois seu nome original, Ancião Jeskai, foi criado em um período em que os cards de Magic em português não tinham gênero. No entanto, sua habilidade foi impressa com o gênero antigo. Este documento apresenta seu texto atualizado.

Anima dos Tomos  
{3}{U}  
Criatura — Espírito  
3/3  
Anima dos Tomos não pode ser bloqueado desde que você tenha comprado dois ou mais cards neste turno.

* Depois que Anima dos Tomos for bloqueado, ele não será desbloqueado caso você compre um segundo card.

Anunciador de Garruk  
{1}{G}{G}  
Criatura — Besta  
4/3  
Resistência à magia preta  
Toda vez que Anunciador de Garruk causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, olhe aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura ou de planeswalker Garruk dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Resistência à magia preta significa que Anunciador de Garruk não pode ser alvo de mágicas pretas que seus oponentes controlem, nem de habilidades de fontes pretas que seus oponentes controlem.
* Se Anunciador de Garruk causa a um planeswalker dano maior que a lealdade dele ou a um jogador maior que o total de pontos de vida dele, você olha um número de cards igual ao total do dano causado, e não somente àquela lealdade ou total de pontos de vida.

Aristocrata Indulgente  
{1}{W}{B}  
Criatura — Vampiro Nobre  
1/4  
Voar  
Vínculo com a vida *(O dano causado por esta criatura também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*  
No início de sua etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, cada oponente perde 3 pontos de vida.

* Cada oponente perde apenas 3 pontos de vida, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou além de 3.
* A última habilidade de Aristocrata Indulgente verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
* Se você não tiver ganho 3 pontos de vida até o início de sua etapa final, a última habilidade de Aristocrata Indulgente não será desencadeada.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Aristocrata Indulgente faz com que a equipe adversária perca 6 pontos de vida.

Ascensão Angelical  
{1}{W}  
Mágica Instantânea  
Exile a criatura ou o planeswalker alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar.

* Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Ascensão Angelical tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Anjo.

Assassinos das Lâminas Gêmeas  
{3}{B}{G}  
Criatura — Elfo Assassino  
5/4  
No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, compre um card.

* Se uma criatura não tiver morrido antes do início de sua etapa final, a habilidade de Assassinos das Lâminas Gêmeas não será desencadeada. Contudo, a criatura pode ter morrido antes da entrada de Assassinos das Lâminas Gêmeas no campo de batalha.
* A habilidade desencadeada só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno.

Áugure Cinética  
{3}{R}  
Criatura — Humano Xamã  
\*/4  
Atropelar *(Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)*  
O poder de Áugure Cinética é igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.  
Quando Áugure Cinética entrar no campo de batalha, descarte até dois cards e depois compre aquela quantidade de cards.

* A habilidade que define o poder de Áugure Cinética funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
* Conforme a habilidade desencadeada de Áugure Cinética é resolvida, você escolhe se descarta nenhum, um ou dois cards, descarta e em seguida compra aquela mesma quantidade. Você não pode descartar um card, comprar um card e depois escolher descartar aquela quantidade.

Auréola Rúnica  
{W}{W}  
Encantamento  
Conforme Auréola Rúnica entrar no campo de batalha, escolha um nome de card.  
Você tem proteção contra o nome de card escolhido. *(Você não pode ser alvo, causar dano nem ser encantado por nada com aquele nome.)*

* Auréola Rúnica só protege você de fichas se elas tiverem o mesmo nome de card que você escolheu.
* Alguns cards podem ter nomes alternativos, como cards duplos, cards de aventureiro, cards dupla face, etc. Você pode escolher um dos dois nomes que o card pode ter, mas neste caso Auréola Rúnica não protegerá você do outro nome.

A Vida Continua  
{G}  
Mágica Instantânea  
Você ganha 4 pontos de vida. Se uma criatura morreu neste turno, em vez disso, você ganha 8 pontos de vida.

* Você não ganhará mais de 8 pontos de vida se mais de uma criatura tiver morrido no turno.

`

Azusa, Perdida mas Procurando  
{2}{G}  
Criatura Lendária — Humano Monge  
1/2  
Você pode jogar dois terrenos adicionais em cada um de seus turnos.

* A habilidade de Azusa é cumulativa com outros efeitos que permitem que você jogue terrenos adicionais, como a de Canção da Criação (da coleção *Ikoria: Terra de Colossos*).

Baleia Perseguida  
{5}{U}{U}  
Criatura — Baleia  
8/8  
Quando Baleia Perseguida entra no campo de batalha, cada oponente cria uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Pirata com “Esta criatura não pode bloquear” e “As criaturas que você controla atacam a cada combate se estiverem aptas”.  
As mágicas que seus oponentes conjuram com Baleia Perseguida como alvo custam {3} a mais para serem conjuradas.

* Se uma criatura afetada pela ficha de Pirata não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.
* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como o do efeito de Baleia Perseguida) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Barrin, Arquimago Tolariano  
{1}{U}{U}  
Criatura Lendária — Humano Mago  
2/2  
Quando Barrin, Arquimago Tolariano, entrar no campo de batalha, devolva até uma outra criatura ou planeswalker alvo para a mão de seu dono.  
No início de sua etapa final, se uma permanente tiver sido colocada em sua mão do campo de batalha neste turno, compre um card.

* Você só compra um card, independentemente de quantas permanentes foram colocadas em sua mão diretamente do campo de batalha naquele turno.
* A permanente que foi devolvida para sua mão não precisa estar mais em sua mão.
* Se uma ficha for devolvida para sua mão, ela será colocada lá antes de deixar de existir.
* A última habilidade de Barrin verifica o turno inteiro, inclusive a parte anterior à entrada de Barrin no campo de batalha.
* Se uma permanente não foi colocada em sua mão diretamente do campo de batalha antes do início de sua etapa final, a habilidade de Barrin não é desencadeada.

Basri Ket  
{1}{W}{W}  
Planeswalker Lendário — Basri  
3  
+1: Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Ela ganha indestrutível até o final do turno.  
−2: Toda vez que uma ou mais criaturas que não sejam fichas atacarem neste turno, crie aquela quantidade de fichas de criatura branca 1/1 do tipo Soldado viradas e atacando.  
−6: Você recebe um emblema com “No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado e, em seguida, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla”.

* A habilidade desencadeada retardada da segunda habilidade de Basri é desencadeada se qualquer criatura que não seja uma ficha ataca, e ela conta quantas criaturas que não são fichas atacaram. As criaturas atacantes que não sejam fichas e que deixem o combate antes que a habilidade desencadeada seja resolvida são contadas. As fichas de criatura que estejam atacando não impedem que a habilidade seja desencadeada e não são contadas.
* Você escolhe qual jogador ou planeswalker cada ficha de Soldado está atacando. Elas não precisam estar atacando os mesmos jogadores ou planeswalkers que as criaturas que não são fichas estão atacando, nem precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker que as outras fichas.
* Embora os Soldados sejam criaturas atacantes, eles não foram declarados como criaturas atacantes. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando os Soldados entrarem no campo de batalha atacando.
* Quaisquer efeitos que digam que os Soldados não podem atacar (como o de Propaganda) afetam apenas a declaração de atacantes. Eles não impedirão que as fichas de Soldado entrem no campo de batalha atacando.
* A ficha de Soldado criada pela última habilidade de Basri não pode atacar durante o turno em que você a cria, a menos que ganhe ímpeto de alguma forma.

Batalhão Improvisado  
{2}{W}  
Criatura — Humano Soldado  
3/2  
Toda vez que Batalhão Improvisado e ao menos duas outras criaturas atacarem, coloque um marcador +1/+1 em Batalhão Improvisado.

* Depois que a habilidade de Batalhão Improvisado tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando a habilidade é resolvida.

Belicista da Frota Macabra  
{1}{B}{R}  
Criatura — Orc Pirata  
3/3  
No início do combate no seu turno, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, Belicista da Frota Macabra recebe +2/+2 e ganha atropelar até o final do turno. *(Ele pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ele estiver atacando.)*

* Enquanto está resolvendo a habilidade de Belicista da Frota Macabra, você não pode sacrificar múltiplas criaturas para dar a ele mais de +2/+2 e atropelar.
* Você escolhe se sacrifica uma criatura e qual criatura sacrificar conforme a habilidade de Belicista da Frota Macabra é resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você faz aquela escolha e o momento em que ele recebe +2/+2 e tem atropelar, caso seja apropriado.

Bichano Brioso  
{2}{G}  
Criatura — Felino  
2/1  
Quando Bichano Brioso entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.  
Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 tem atropelar. *(Elas podem causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que elas estiverem atacando.)*

* Bichano Brioso pode ser alvo da própria primeira habilidade.
* A segunda habilidade de Bichano Brioso aplica-se a ele mesmo enquanto ele tiver um marcador +1/+1.

Bisbilhoteiro Chamativo  
{R}{R}  
Criatura — Goblin Ladino  
2/2  
Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.  
Você pode conjurar mágicas de Goblin do topo de seu grimório.  
Enquanto o card do topo de seu grimório for um card de Goblin, Bisbilhoteiro Chamativo terá todas as habilidades ativadas daquele card.

* Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não revela o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica. Enquanto o card do topo não está revelado, Bisbilhoteiro Chamativo não tem nenhuma das habilidades daquele card.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo das mágicas de Goblin que você conjurar do seu grimório.
* Ainda assim, você pagará todos os custos de uma mágica de Goblin que conjurar a do seu grimório, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
* Se uma habilidade ativada de um card de Goblin no topo de seu grimório fizer referência ao nome do card em que está impressa, trate a ocorrência da habilidade em Bisbilhoteiro Chamativo como se fizesse referência a Bisbilhoteiro Chamativo. Por exemplo, se Bisbilhoteiro Chamativo tiver a habilidade de Provocador Petulante, Bisbilhoteiro Chamativo luta, e não Provocador Petulante.
* Se Bisbilhoteiro Chamativo ganhar um conjunto de habilidades ativadas (por exemplo, uma habilidade que exile um card e outra que se refira ao card “exilado com” o objeto), aquele vínculo só dura enquanto Bisbilhoteiro Chamativo tiver aquelas habilidades. Se ele perder as habilidades e depois recuperá-las, o vínculo se perde.

Bizarro Devora-magia  
{2}{R}  
Criatura — Bizarro  
2/2  
Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Bizarro Devora-magia.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Bufão da Destruição  
{4}{R}  
Criatura — Diabo  
5/5  
Toda vez que você sacrifica uma permanente, Bufão da Destruição causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

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

Carniçal Argentificado  
{2}{B}  
Criatura — Zumbi Vampiro  
3/1  
No início de sua etapa final, se você ganhou 3 pontos de vida ou mais neste turno, devolva Carniçal Argentificado de seu cemitério para o campo de batalha virado.  
{1}{B}, sacrifique Carniçal Argentificado: Compre um card.

* A primeira habilidade de Carniçal Argentificado verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno, mesmo se não estava no campo de batalha nem em seu cemitério quando você os ganhou. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
* Se você não tiver ganho 3 pontos de vida até o início de sua etapa final, a primeira habilidade de Carniçal Argentificado não será desencadeada.
* Se Carniçal Argentificado não estiver em seu cemitério conforme sua etapa final começar, a primeira habilidade dele não será desencadeada.

Carvalho Punho Nodoso  
{2}{G}{G}  
Criatura — Ent  
2/3  
Toda vez que você compra um card, Carvalho Punho Nodoso recebe +2/+2 até o final do turno.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que um jogador coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.

Chandra, Coração de Fogo  
{3}{R}{R}  
Planeswalker Lendário — Chandra  
5  
+1: Descarte sua mão e depois exile os três cards do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar os cards exilados desta maneira.  
+1: Chandra, Coração de Fogo, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.  
−9: Procure em seu grimório e cemitério qualquer número de mágicas instantâneas e/ou feitiços vermelhos, exile-os e depois embaralhe seu grimório. Você pode conjurá-los neste turno. Adicione seis {R}.

* Se não tiver cards na mão, você ainda exila três cards enquanto resolve a primeira habilidade de Chandra, e pode jogá-los neste turno.
* Você precisa seguir as permissões e restrições de tempo normais para os cards exilados pela primeira e pela última habilidade de Chandra. Se um deles for um terreno, você não pode jogá-lo, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
* Se você não jogar os cards exilados, eles permanecerão exilados.
* Por ser uma habilidade de lealdade, a última habilidade de Chandra não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada nos momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

Coatl das Escamas Sábias  
{1}{G}{U}  
Criatura — Cobra  
2/2  
Toda vez que comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em Coatl das Escamas Sábias.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.

Correntes da Fé  
{3}{W}  
Encantamento — Aura  
Encantar permanente  
Quando Correntes da Fé entra no campo de batalha, você ganha 4 pontos de vida.  
A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

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

Corta-água da Maré  
{3}{U}  
Criatura — Dragonete  
2/3  
Voar  
Toda vez que você atacar com duas ou mais criaturas com voar, compre um card.

* A habilidade de Corta-água da Maré é desencadeada uma única vez, independentemente de quantas criaturas com voar ataquem.
* Você compra um card mesmo que uma ou todas as criaturas atacantes percam voar ou deixem o combate antes que a habilidade de Corta-água da Maré seja resolvida.

Descontinuidade  
{3}{U}{U}{U}  
Mágica Instantânea  
Enquanto for o seu turno, esta mágica custa {2}{U}{U} a menos para ser conjurada.  
Termine o turno. *(Exile todas as mágicas e habilidades da pilha, inclusive este card. O jogador controlador do turno descarta até chegar ao número máximo de cards na mão. O dano termina e efeitos que ocorrem “neste turno” e “até o final do turno” cessam.)*

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Descontinuidade). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* Terminar o turno dessa forma significa que acontece o seguinte, nesta ordem: 1) Todas as mágicas e habilidades na pilha são exiladas. Isso inclui mágicas e habilidades que não podem ser anuladas. 2) Se houver quaisquer criaturas atacantes e bloqueadoras, elas são removidas do combate. 3) As ações baseadas no estado são verificadas. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha. 4) A etapa e/ou fase atual termina. O jogo passa diretamente à etapa de limpeza. 5) A etapa de limpeza acontece integralmente.
* Se quaisquer habilidades desencadeadas forem desencadeadas durante este processo, elas serão colocadas na pilha durante a etapa de limpeza. Se isso acontecer, os jogadores terão uma chance de conjurar mágicas e ativar habilidades e, depois, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno termine.
* Embora outras mágicas ou habilidades que estejam exiladas não tenham chance de ser resolvidas, elas não contam como anuladas.
* Quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “no início da próxima etapa final” não terão chance de ser desencadeadas naquele turno porque a etapa final foi pulada. Aquelas habilidades serão desencadeadas no início da etapa final do turno seguinte.

Despertador de Ondas  
{5}{U}{U}  
Criatura — Baleia  
7/7  
As criaturas que seus oponentes controlam recebem -1/-0.  
{1}{U}, descarte Despertador de Ondas: Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o outro em seu cemitério.

* Você só pode ativar a última habilidade de Despertador de Ondas se ele estiver em sua mão.

Devoto de Liliana  
{2}{B}  
Criatura — Humano Bruxo  
2/3  
Os Zumbis que você controla recebem +1/+0.  
No início de sua etapa final, se uma criatura morreu neste turno, você pode pagar {1}{B}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* Se uma criatura não tiver morrido antes do início de sua etapa final, a última habilidade de Devoto de Liliana não será desencadeada. Contudo, a criatura pode ter morrido antes da entrada de Devoto de Liliana no campo de batalha.
* A habilidade desencadeada só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno.
* Enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada, você não pode pagar mais de {1}{B} para conseguir mais de uma ficha de Zumbi.

Diabos Queimados de Piche  
{4}{R}  
Criatura — Diabo  
3/3  
Quando morre, Diabos Queimados de Piche causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Diabos Queimados de Piche sofre dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade ir para a pilha.

Dilofossauro Turrão  
{3}{G}  
Criatura — Dinossauro  
2/2  
Toque mortífero *(Qualquer quantidade de dano que esta criatura cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.)*  
Toda vez que Dilofossauro Turrão ataca, se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Dilofossauro Turrão recebe +2/+2 até o final do turno.

* Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 imediatamente após Dilofossauro Turrão atacar, a habilidade dele não será desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, ela não terá efeito. Ela não precisa, contudo, ser a mesma criatura em ambos os momentos.
* Se o poder de Dilofossauro Turrão for elevado a 4 ou mais, a habilidade dele será desencadeada quando ele atacar.
* Dilofossauro Turrão só recebe +2/+2, independentemente de quantas criaturas você controle com poder igual ou superior a 4.
* Uma vez que a habilidade de Dilofossauro Turrão tenha sido resolvida, ele continua com +2/+2 pelo restante do turno, mesmo que você não controle mais uma criatura com poder igual ou superior a 4.

Domínio Hipnotizante  
{3}{U}{U}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
Você não pode escolher uma criatura desvirada como alvo desta mágica conforme a conjura.  
Você controla a criatura encantada.

* A segunda habilidade de Domínio Hipnotizante só afeta a escolha do alvo conforme a mágica é conjurada. Se a criatura se tornar desvirada antes que a mágica seja resolvida, ela ainda será resolvida. Se um jogador tiver a permissão para alterar o alvo da mágica enquanto ela está na pilha, ele pode escolher uma criatura desvirada. Se você colocar Domínio Hipnotizante no campo de batalha sem conjurá-lo, você pode anexá-lo a uma criatura desvirada.
* Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela. Elas permanecem anexadas, mas um efeito de Aura que afete “você” ainda afeta seu controlador, e não você; o controlador de um Equipamento pode movê‑lo durante sua próxima fase principal e assim por diante.

Dríade Quirion  
{1}{G}  
Criatura — Dríade  
1/1  
Toda vez que você conjurar uma mágica branca, azul, preta ou vermelha, coloque um marcador +1/+1 em Dríade Quirion.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se você conjurar uma mágica que tenha mais de uma cor, a habilidade de Dríade Quirion será desencadeada uma única vez.

Égua Alada de Vryn  
{2}{W}  
Criatura — Pégaso  
2/1  
Voar  
As mágicas que não sejam de criatura custam {1} a mais para serem conjuradas.

* A habilidade afeta cada mágica que não seja de criatura, inclusive as suas próprias. As mágicas de criatura com outro tipo, como mágicas de criatura artefato, não são afetadas.
* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como o do efeito de Égua Alada de Vryn) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* O card Égua Alada de Vryn recebeu erratum em português para atualizar seu gênero, pois seu nome original, Corcel Alado de Vryn, foi criado em um período em que os cards de Magic em português não tinham gênero.

Emancipação Ígnea  
{3}{R}{R}{R}  
Encantamento  
Se uma fonte que você controla for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o triplo daquele dano àquela permanente ou àquele jogador.

* Se uma criatura com atropelar que você controla causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora enquanto você controla Emancipação Ígnea, você precisa atribuir seu dano não modificado. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 pode atribuir 2 pontos de dano à criatura bloqueadora e 1 ponto de dano ao jogador defensor. Em seguida, a criatura causará 6 pontos de dano à criatura bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor.
* Se um efeito pedir que você divida dano entre alvos, você precisa dividir o dano não modificado antes de triplicá-lo.
* Se múltiplos efeitos de substituição ou prevenção tentarem modificar o dano que seria causado a uma permanente ou jogador, o jogador ou o controlador da permanente escolhe a ordem em que eles se aplicam.

Empático Feroz  
{2}{G}  
Criatura — Elfo  
1/1  
Quando Empático Feroz entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual ou superior a 6, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e, depois, embaralhar seu grimório.

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

Enigmorfo  
{1}{U}  
Encantamento  
Toda vez que conjura uma mágica que não seja de criatura, você pode fazer com que Enigmorfo se torne uma criatura 3/3 do tipo Esfinge com voar além de seus outros tipos até o final do turno.  
{2}{U}: Use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* A primeira habilidade de Enigmorfo é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas depois que os alvos daquela mágica tenham sido escolhidos. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se Enigmorfo se torna uma criatura no mesmo turno em que entra no campo de batalha, você não pode atacar com ele, a menos que ele ganhe ímpeto.

Entidade da Asa Tempestuosa  
{3}{U}{U}  
Criatura — Elemental  
3/3  
Esta mágica custa {2}{U} a menos para ser conjurada se você conjurou uma mágica instantânea ou um feitiço neste turno.  
Voar  
Destreza *(Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*  
Quando Entidade da Asa Tempestuosa entrar no campo de batalha, use vidência 2.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Entidade da Asa Tempestuosa). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* A redução de custo de Entidade da Asa Tempestuosa aplica-se mesmo no caso de anulação ou não resolução da mágica instantânea ou do feitiço que você conjurou.
* A redução de custo de Entidade da Asa Tempestuosa só se aplica uma vez, independentemente de quantas mágicas instantâneas ou feitiços você tenha conjurado neste turno.

Epifania Sublime  
{4}{U}{U}  
Mágica Instantânea  
Escolha um ou mais —  
• Anule a mágica alvo.  
• Anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo.  
• Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono.  
• Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.  
• O jogador alvo compra um card.

* Você não pode escolher um modo mais de uma vez.
* Se qualquer dos alvos deixar de ser válido, os alvos restantes serão afetados adequadamente.
* Se escolher mais de um modo, você executará os modos na ordem em que aparecem no card. Por exemplo, se você escolher anular a mágica alvo, devolver a permanente que não seja um terreno para a mão de seu dono e fazer com que o jogador alvo compre um card, aquela permanente estará no campo de batalha enquanto aquela mágica é anulada (e pode modificar, afetar ou ter algo desencadeado por aquele evento), mas não estará no campo de batalha enquanto o jogador compra o card.
* O segundo modo de Epifania Sublime só anula habilidades ativadas ou desencadeadas que já estejam na pilha. Ele não impede que habilidades sejam ativadas nem desencadeadas posteriormente no turno, e não tem nenhum efeito em habilidades estáticas.
* As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "[Custo]: [Efeito]". Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
* Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades, como destreza, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
* As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser anuladas. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser anuladas.
* O segundo modo de Epifania Sublime não pode anular uma habilidade de mana ativada nem desencadeada. Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada de uma habilidade de mana ativada.
* 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.
* Se você escolher o terceiro e o quarto modos e tiver como alvo a mesma criatura que você controla ambas as vezes, você a devolverá e depois criará uma ficha que seja uma cópia dela usando seus valores copiáveis conforme sua última existência no campo de batalha. Isso porque a validade dos alvos só é verificada conforme a mágica começa a ser resolvida, antes que quaisquer ações sejam realizadas.
* A ficha copia exatamente o que está escrito na criatura original e mais nada (a menos que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
* Se a própria criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Epifania Sublime copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
* Se a criatura copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura esteja copiando.
* Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Erro de Novato  
{U}  
Mágica Instantânea  
Até o final do turno, a criatura alvo recebe +0/+2 e outra criatura alvo recebe -2/-0.

* Você só pode conjurar Erro de Novato se escolher duas criaturas como alvos.
* Se uma das criaturas que escolheu como alvo deixar de ser um alvo válido antes que Erro de Novato seja resolvido, a outra será afetada adequadamente.

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

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

Escarificação Infernal  
{1}{B}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
A criatura encantada recebe +2/+0 e tem “Quando esta criatura morrer, compre um card”.

* O jogador que controlava a criatura quando esta morreu é o que comprará um card.
* Se Escarificação Infernal e a criatura encantada forem destruídos ao mesmo tempo, o jogador comprará um card.

-

Espreitador da Cripta  
{3}{B}  
Criatura — Horror  
3/4  
Quando Espreitador da Cripta entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura ou descartar um card de criatura. Se fizer isso, compre um card.

* Enquanto estiver resolvendo a habilidade de Espreitador da Cripta, você não pode sacrificar mais de uma criatura, descartar mais de um card ou fazer ambos para comprar mais de um card.
* Espreitador da Cripta pode ser sacrificado para pagar o custo de sua própria habilidade desencadeada.

Espreitador do Dossel  
{3}{G}  
Criatura — Felino  
4/2  
Espreitador do Dossel precisa ser bloqueado se estiver apto.  
Quando Espreitador do Dossel morre, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que morreu neste turno.

* Só é necessário uma criatura para bloquear Espreitador do Dossel. Outras criaturas também podem bloqueá‑lo, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
* O jogador defensor, e não você, escolhe qual criatura bloqueia Espreitador do Dossel.
* Se cada criatura que o jogador defensor controla não pode bloquear por qualquer motivo (como por estarem viradas), Espreitador do Dossel não é bloqueado. Se houver um custo associado a bloquear Espreitador do Dossel, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ele também não precisará ser bloqueado naquele caso.
* A habilidade desencadeada de Espreitador do Dossel conta ele mesmo, assim como quaisquer outras criaturas que morram antes que a habilidade desencadeada seja resolvida.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Espreitador do Dossel sofre dano letal, você perde o jogo antes de a última habilidade ir para a pilha.

Feitiçaria Goblin  
{3}{R}  
Mágica Instantânea  
Crie duas fichas de criatura vermelhas 1/1 do tipo Goblin Mago com destreza. *(Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, elas recebem +1/+1 até o final do turno.)*

* O nome de uma ficha é uma concatenação de seus tipos de criatura designados no momento de sua criação. Isso significa que as fichas criadas por Feitiçaria Goblin se chamam Goblin Mago. Essas fichas têm o mesmo nome que o card Goblin Mago (Goblin Wizard, sem impressão em português no momento) e serão afetadas por coisas que peçam para jogadores escolherem um nome de card, como Auréola Rúnica.

Flagelo da Mata Selvagem  
{X}{G}  
Criatura — Hidra  
0/0  
Flagelo da Mata Selvagem entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.  
Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em outra criatura que você controla que não seja uma Hidra, coloque um marcador +1/+1 em Flagelo da Mata Selvagem.

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

Flamídeo de Chandra  
{1}{R}  
Criatura — Elemental Lagarto  
1/3  
Toda vez que uma fonte que você controla causa dano que não seja de combate a um oponente, Flamídeo de Chandra recebe +1/+0 e ganha golpe duplo até o final do turno. *(Ela causa tanto o dano de iniciativa quanto o dano de combate normal.)*

* Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.
* A habilidade de Flamídeo de Chandra é desencadeada uma única vez por evento para cada oponente que sofrer dano de combate de uma fonte que você controla, independentemente de quanto dano aquele jogador sofra. Por exemplo, se um feitiço que você controla causar 2 pontos de dano a cada oponente em uma partida com quatro jogadores, a habilidade será desencadeada três vezes.

Fogo Dracônico Escaldante  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Fogo Dracônico Escaldante causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se aquela criatura ou aquele planeswalker morreria neste turno, em vez disso, exile-o.

* O efeito de substituição de Fogo Dracônico Escaldante exila a criatura ou o planeswalker alvo caso ele morra no turno corrente por qualquer motivo, e não só por dano letal.

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.

Frisson das Possibilidades  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.  
Compre dois cards.

* Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Frisson das Possibilidades; você não pode conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.

Furor dos Mordidos  
{R}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
A criatura encantada recebe +2/+2 e ataca a cada combate se estiver apta.

* Se por alguma razão a criatura encantada não puder atacar (por estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.

Gadrak, Flagelo da Coroa  
{2}{R}  
Criatura Lendária — Dragão  
5/4  
Voar  
Gadrak, Flagelo da Coroa, não pode atacar, a menos que você controle quatro ou mais artefatos.  
No início de sua etapa final, crie uma ficha de Tesouro para cada criatura que não seja ficha e tenha morrido neste turno. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

* Uma vez que Gadrak tenha atacado, ele permanecerá uma criatura atacante mesmo que você não controle mais quatro ou mais artefatos.
* A última habilidade de Gadrak conta criaturas que morreram durante todo o turno, mesmo antes da entrada de Gadrak no campo de batalha.

Ganância Traiçoeira  
{3}{R}  
Feitiço  
Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Adicione dois manas de uma cor à sua escolha. *(A criatura pode atacar e {T} neste turno.)*

* Ganância Traiçoeira pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou 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.
* Se, no momento em que Ganância Traiçoeira tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não adiciona dois manas.

Gargarote Ancião  
{3}{G}{G}  
Criatura — Besta  
6/6  
Vigilância, alcance, atropelar  
Toda vez que Gargarote Ancião atacar ou bloquear, escolha um —  
• Crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.  
• Você ganha 3 pontos de vida.  
• Compre um card.

* Se você criar uma ficha de Besta, aquela ficha não poderá atacar nem bloquear durante o mesmo combate mesmo que ganhe ímpeto.
* Os jogadores podem conjurar mágicas depois que a habilidade desencadeada de Gargarote Ancião tenha sido resolvida, mas antes da declaração de bloqueadores (se ele estiver atacando) ou antes que o dano de combate seja causado (se ele estiver bloqueando).

Garruk, Liberto  
{2}{G}{G}  
Planeswalker Lendário — Garruk  
4  
+1: Até uma criatura alvo recebe +3/+3 e ganha atropelar até o final do turno.  
−2: Crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta. Depois, se um oponente controlar mais criaturas que você, coloque um marcador de lealdade em Garruk, Liberto.  
−7: Você recebe um emblema com “No início de sua etapa final, você pode procurar um card de criatura em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar seu grimório”.

* A segunda habilidade de Garruk só lhe dá um marcador de lealdade, independentemente de quantos oponentes controlam quantas criaturas a mais que você.
* Se Garruk só tiver dois marcadores de lealdade, ativar sua segunda habilidade de lealdade faz com que ele morra antes que ela seja resolvida. Ele não estará lá para receber um marcador de lealdade.
* Se a criatura que você colocou no campo de batalha com a habilidade do emblema de Garruk durante sua etapa final tiver uma habilidade desencadeada no início de sua etapa final, a habilidade não será desencadeada durante aquela etapa final.

Gatuno Fantasmagórico  
{1}{U}  
Criatura — Espírito Ladino  
2/1  
Toda vez que Gatuno Fantasmagórico se torna desvirado, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.  
Toda vez que um oponente conjurar uma mágica de qualquer zona diferente da própria mão, compre um card.  
Descarte um card: Gatuno Fantasmagórico não pode ser bloqueado neste turno.

* A primeira habilidade de Gatuno Fantasmagórico é desencadeada durante sua etapa de desvirar, mas é colocada na pilha ao mesmo tempo que as habilidades que são desencadeadas no início de sua etapa de manutenção. Mesmo que a habilidade seja desencadeada primeiro, você pode colocá-la antes ou depois das outras habilidades que você controla e que são colocadas na pilha ao mesmo tempo.
* Enquanto a primeira habilidade de Gatuno Fantasmagórico está sendo resolvida, você não pode pagar mais de {2} para comprar mais de um card.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da segunda habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.
* Depois que Gatuno Fantasmagórico é bloqueado, ativar sua última habilidade não faz com que ele se torne desbloqueado.

Golpeador de Cerco  
{2}{W}  
Criatura — Humano Soldado  
1/1  
Golpe duplo *(Esta criatura causa tanto o dano de iniciativa quanto o de combate normal.)*  
Toda vez que Golpeador de Cerco ataca, você pode virar qualquer número de criaturas desviradas que você controla. Golpeador de Cerco recebe +1/+1 até o final do turno para cada criatura virada dessa forma.

* Você escolhe quantas e quais criaturas virar enquanto a habilidade de Golpeador de Cerco está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar qualquer ação entre o momento em que você faz essa escolha e o momento em que o poder e a resistência de Golpeador de Cerco são aumentados.
* Se uma criatura atacante com vigilância for virada pela habilidade de Golpeador de Cerco, aquela criatura permanecerá uma criatura atacante.
* Se Golpeador de Cerco ganhar vigilância e atacar ou atacar e se tornar desvirado antes da resolução de sua última habilidade, ele poderá ser virado pela própria habilidade.
* Uma vez que a habilidade de Golpeador de Cerco tenha sido resolvida, ele permanecerá com o bônus de poder e resistência, mesmo que as criaturas viradas deixem o campo de batalha ou se tornem desviradas.

Golpe Desafiador  
{W}  
Mágica Instantânea  
A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno.  
Compre um card.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Golpe Desafiador tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

Gourmet de Vísceras  
{4}{B}{B}  
Criatura — Demônio  
5/5  
Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura.  
Voar  
Atropelar *(Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)*  
Quando Gourmet de Vísceras entra no campo de batalha, cada oponente sacrifica uma criatura.

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

Grasnomestre Aviano  
{3}{W}{W}  
Criatura — Ave Guerreiro  
4/3  
Voar  
Quando Grasnomestre Aviano entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida para cada criatura que você controla com voar.

* A quantidade de pontos de vida que você ganha só é determinada conforme a habilidade desencadeada de Grasnomestre Aviano é resolvida. Se Grasnomestre Aviano ainda estiver no campo de batalha naquele momento, ele será contado pela própria habilidade.

Guardião das Matas  
{4}{G}{G}  
Criatura — Ent  
5/7  
Vigilância *(Atacar não faz com que esta criatura seja virada.)*  
Toda vez que Guardião das Matas se torna alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar dois cards.

* Uma habilidade que se desencadeia quando algo se torna alvo de uma mágica ou habilidade é resolvida antes da mágica ou habilidade que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica ou habilidade seja anulada.
* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Hálito Congelador  
{2}{U}  
Mágica Instantânea  
Vire até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

* Hálito Congelador pode ter uma criatura virada como alvo. Se uma criatura alvo já está virada quando a mágica é resolvida, aquela criatura só permanece virada e não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Hédera do Pórtico  
{G}  
Criatura — Planta Barreira  
0/3  
Defensor *(Esta criatura não pode atacar.)*  
{2}, {T}, sacrifique uma criatura com defensor: Compre um card.

* Hédera do Pórtico pode ser sacrificada para pagar o custo de sua última habilidade.

Ídolo de Resistência  
{2}{W}  
Artefato  
Quando Ídolo de Resistência entrar no campo de batalha, exile todos os cards de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério até que Ídolo de Resistência deixe o campo de batalha.  
{1}{W}, {T}: Até o final do turno, você pode conjurar uma mágica de criatura dentre os cards exilados com Ídolo de Resistência sem pagar seu custo de mana.

* Os cards exilados são devolvidos ao seu cemitério imediatamente após a saída de Ídolo de Resistência do campo de batalha. Quaisquer cards que tenham deixado o exílio anteriormente (provavelmente por terem sido conjurados com a segunda habilidade de Ídolo de Resistência) permanecem em suas zonas atuais.
* Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* A última habilidade de Ídolo de Resistência não altera o momento em que você pode conjurar aquelas mágicas de criatura. Normalmente isso quer dizer "durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia", mas você pode conjurar uma mágica de criatura com lampejo em outros momentos.
* 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 o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
* 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.
* Se você conjurar uma mágica com a última habilidade de Ídolo de Resistência, ela se torna um novo objeto. Se ela voltar ao exílio, ela não estará mais exilada com Ídolo de Resistência e não será devolvida ao seu cemitério quando este deixar o campo de batalha.

Imolador do Fogo Interior  
{1}{R}  
Criatura — Humano Mago  
2/2  
Destreza *(Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)*  
{R}, sacrifique Imolador do Fogo Interior: Ele causa dano igual ao próprio poder à criatura ou ao planeswalker alvo.

* Use o poder de Imolador do Fogo Interior em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano sua última habilidade causa.
* Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que você começa a ativar a última habilidade de Imolador do Fogo Interior e o momento em que ele é sacrificado. Em especial, os oponentes não podem tentar diminuir seu poder.

Impositora Celestial  
{2}{W}  
Criatura — Humano Clérigo  
2/3  
{1}{W}, {T}: Vire a criatura alvo. Ative esta habilidade somente se você controlar uma criatura com voar.

* Depois que você começa a ativar a habilidade de Impositora Celestial, os jogadores não podem realizar nenhuma outra ação até que você tenha terminado de ativá-la. Em especial, eles não podem tentar remover suas criaturas com voar para fazer com que a ativação da habilidade deixe de ser válida.

Impositora da Guilda dos Ladrões  
{B}  
Criatura — Humano Ladino  
1/1  
Lampejo  
Toda vez que Impositora da Guilda dos Ladrões ou outro Ladino entra no campo de batalha sob seu controle, cada oponente tritura dois cards.  
Enquanto um oponente tiver oito ou mais cards no próprio cemitério, Impositora da Guilda dos Ladrões receberá +2/+1 e terá toque mortífero.

* Impositora da Guilda dos Ladrões recebe +2/+1 uma única vez, independentemente de quantos oponentes tenham oito ou mais cards no cemitério e de quantos cards eles tenham além de oito.
* Se Impositora da Guilda dos Ladrões só ganhar toque mortífero depois de causar dano (provavelmente por outra criatura ter sofrido dano letal ao mesmo tempo em que Impositora da Guilda dos Ladrões causou dano), o dano que ela causou não terá sido de uma fonte com toque mortífero.

Incinerador de Chandra  
{5}{R}  
Criatura — Elemental  
6/6  
Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X a quantidade total de dano que não seja de combate causada a seus oponentes neste turno.  
Atropelar  
Toda vez que uma fonte que você controla causa dano que não seja de combate a um oponente, Incinerador de Chandra causa aquela quantidade de dano à criatura ou ao planeswalker alvo que aquele jogador controla.

* Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.
* Incinerador de Chandra conta todo dano causado a seus oponentes que não seja de combate, e não a diferença nos totais de pontos de vida desde o início do turno. Por exemplo, se um oponente sofreu 5 pontos de dano que não seja de combate, mas ganhou 3 pontos de vida, Incinerador de Chandra ainda custa apenas {R}.
* A redução de custo só se aplica ao mana genérico no custo de Incinerador de Chandra. Ela não pode reduzir o requisito de {R}.
* Em uma partida com vários participantes, Incinerador de Chandra conta o dano causado a oponentes que perderam o jogo.

Insubstanciar  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Devolva a mágica ou criatura alvo para a mão de seu dono.

* Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona com uma mágica que não pode ser anulada.

Intervenção Heroica  
{1}{G}  
Mágica Instantânea  
As permanentes que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

* O conjunto das permanentes afetadas por Intervenção Heroica é determinado conforme a mágica é resolvida. As permanentes que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão resistência a magia nem indestrutível.
* Um planeswalker com indestrutível ainda perde marcadores de lealdade quando sofre dano e ainda será colocado no cemitério de seu dono se sua lealdade chegar a 0.

Inventário Frenético  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Compre um card e, em seguida, compre uma quantidade de cards igual ao número de cards com o nome Inventário Frenético em seu cemitério.

* Como Inventário Frenético ainda está na pilha enquanto está sendo resolvido, ele não conta para o número de cards que você compra.

Irromper  
{R}  
Feitiço  
As criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno. *(Uma criatura com atropelar pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)*  
Compre um card.

* Irromper só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão atropelar.
* Você pode conjurar Irromper mesmo que não controle nenhuma criatura. Se não controlar nenhuma criatura conforme a mágica for resolvida, você só comprará um card.

Jolrael, Reclusa Mwonvuli  
{1}{G}  
Criatura Lendária — Humano Druida  
1/2  
Toda vez que comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Felino.  
{4}{G}{G}: Até o final do turno, as criaturas que você controla têm poder e resistência básicos X/X, sendo X o número de cards em sua mão.

* A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Jolrael estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado. Se ela não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno. Ela não será desencadeada quando o terceiro ou quarto card forem comprados.
* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.
* A última habilidade de Jolrael se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura afetada sem defini-los se aplicam independentemente de quando começaram a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura.
* O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Jolrael é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de cards em sua mão mude.

Kaervek, o Malévolo  
{2}{B}{B}  
Criatura Lendária — Humano Bruxo  
3/2  
As outras criaturas recebem -1/-1.

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas pode se tornar letal se Kaervek entrar no campo de batalha durante aquele turno.
* Se você controlar mais de um Kaervek, cada um dará -1/-1 a cada outra criatura. Se esses efeitos fizerem com que a resistência de uma criatura se torne igual ou inferior a 0 ou ao dano marcado nela, aquela criatura morre ao mesmo tempo em que a "regra das lendas" remove o excesso de Kaerveks.

Kraken Tolariano  
{4}{U}{U}  
Criatura — Kraken  
4/6  
Toda vez que você compra um card, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, você pode virar ou desvirar a criatura alvo.

* Enquanto a habilidade de Kraken Tolariano está sendo resolvida, você não pode pagar mais de {1} para virar ou desvirar mais de uma criatura.
* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.

Larápia de Biblioteca  
{2}{U}  
Criatura — Tritão Ladino  
1/2  
Toda vez que Larápia de Biblioteca atacar, compre um card.

* Você pode conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o card tiver sido comprado, mas antes da declaração dos bloqueadores.

Larva Necrófaga  
{3}{B}  
Criatura — Inseto  
0/5  
Larva Necrófaga recebe +X/+0, sendo X o maior poder entre os dos cards de criatura em seu cemitério.  
Quando Larva Necrófaga entrar no campo de batalha, triture quatro cards. *(Coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

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

Leitura Estimulante  
{2}{U}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
Quando Leitura Estimulante entrar no campo de batalha, compre dois cards e depois descarte um card.  
A criatura encantada recebe +1/+1 e tem voar.

* Se a criatura que Leitura Estimulante encantaria não for um alvo válido conforme a mágica de Aura for resolvida, a mágica não será resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

Levante de Garruk  
{2}{G}  
Encantamento  
Quando Levante de Garruk entrar no campo de batalha, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, compre um card.  
As criaturas que você controla têm atropelar. *(Elas podem causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que elas estiverem atacando.)*  
Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 entrar no campo de batalha sob seu controle, compre um card.

* Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 imediatamente depois da entrada de Levante de Garruk no campo de batalha, a primeira habilidade não será desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, você não comprará um card. Contudo, não é necessário que seja a mesma criatura.
* A primeira habilidade de Levante de Garruk faz com que você compre um único card, independentemente de quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controla.
* Se uma criatura estiver entrando no campo de batalha sob seu controle, considere as habilidades estáticas para determinar se seu poder é igual ou superior a 4. Mágicas, habilidades desencadeadas e habilidades ativadas não podem ser usadas para aumentar o poder da criatura a tempo de fazer com que a última habilidade de Levante de Garruk seja desencadeada nem para reduzir o poder da criatura a tempo de impedi-la de ser desencadeada.
* Uma vez que a última habilidade de Levante de Garruk tenha sido desencadeada, diminuir o poder daquela criatura não impedirá que você compre um card.

Líder da Matilha  
{1}{W}  
Criatura — Cão  
2/2  
Os outros Cães que você controla recebem +1/+1.  
Toda vez que Líder da Matilha atacar, previna todo dano de combate que seria causado neste turno a Cães que você controla.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Cão que você controla pode se tornar letal caso Líder da Matilha deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
* Uma vez que Líder da Matilha ataque, seu efeito previne o dano que seria causado aos Cães que você controla, mesmo que Líder da Matilha deixe o campo de batalha.

Liliana, Despertadora dos Mortos  
{2}{B}{B}  
Planeswalker Lendário — Liliana  
4  
+1: Cada jogador descarta um card. Cada oponente que não puder fazê-lo perde 3 pontos de vida.  
−3: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de cards em seu cemitério.  
−7: Você recebe um emblema com “No início do combate no seu turno, coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Ele ganha ímpeto.”

* Conforme a primeira habilidade de Liliana é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe um card na mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo. Por fim, cada oponente que não descartou um card perde 3 pontos de vida.
* Um jogador que tenha um card na mão não pode escolher perder 3 pontos de vida em vez de descartar um card.
* Se não tiver nenhum card na mão, você simplesmente não descartará nada. Você não perderá 3 pontos de vida. Os outros jogadores ainda descartam se estiverem aptos.
* O valor de X só é determinado conforme a segunda habilidade de Liliana é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de cards em seu cemitério mude.
* As criaturas colocadas no campo de batalha com o emblema de Liliana ganham ímpeto indefinidamente.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle por meio do emblema de Liliana serão exiladas.

Lodo Necrófago  
{1}{G}  
Criatura — Lodo  
2/2  
{G}: Exile o card alvo de um cemitério. Se era um card de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Lodo Necrófago e ganhe 1 ponto de vida.

* Se o card alvo não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma marcador +1/+1 será colocado em Lodo Necrófago e você não ganhará pontos de vida. Em especial, isso significa que, se você ativar a primeira habilidade de Lodo Necrófago múltiplas vezes tendo como alvo o mesmo card de criatura, só a primeira ocorrência da habilidade a ser resolvida terá efeito.

Luz da Promessa  
{2}{W}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura  
A criatura encantada tem “Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1 nesta criatura”.

* Se a criatura encantada sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
* Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
* Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
* Em um jogo de ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Mangara, o Diplomata  
{3}{W}  
Criatura Lendária — Humano Clérigo  
2/4  
Vínculo com a vida  
Toda vez que um oponente atacar com criaturas, se duas ou mais daquelas criaturas estiverem atacando você e/ou planeswalkers que você controla, compre um card.  
Toda vez que um oponente conjurar sua segunda mágica em cada turno, compre um card.

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

Mau Negócio  
{4}{B}{B}  
Feitiço  
Você compra dois cards e cada oponente descarta dois cards. Cada jogador perde 2 pontos de vida.

* Você só compra dois cards, independentemente de quantos oponentes você tenha.
* Se um oponente só tiver um card na mão, ele descarta aquele único card. Os outros oponentes ainda descartam dois cards se estiverem aptos.
* Cada jogador perde 2 pontos de vida, inclusive você, independentemente de quantos cards compre ou descarte.
* Conforme Mau Negócio é resolvido, primeiro você compra dois cards. Depois, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe dois cards da própria mão sem revelá‑los e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo. Depois, cada jogador perde 2 pontos de vida.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Mau Negócio faz com que cada equipe perca 4 pontos de vida. Seu colega de equipe não compra nem descarta cards.

Mentora do Conclave  
{G}{W}  
Criatura — Centauro Clérigo  
2/2  
Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, serão colocados naquela criatura aquele número mais um de marcadores +1/+1.  
Quando Mentora do Conclave morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

* Se uma criatura que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1, em vez disso, ela entra com aquela quantidade mais um.
* A primeira habilidade de Mentora do Conclave não se aplica a ela mesma se de alguma forma ela entrar no campo de batalha com um marcador +1/+1.
* Se você controlar duas Mentoras do Conclave, o número de marcadores +1/+1 colocados em uma criatura é dois mais o número original. Três Mentoras do Conclave somam três, e assim por diante.
* Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma criatura que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.
* Use o poder de Mentora do Conclave em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você ganhará.

Mestre dos Sabujos Alpino  
{R}{W}  
Criatura — Humano Guerreiro  
2/2  
Quando Mestre dos Sabujos Alpino entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card com o nome Cão de Guarda Alpino e/ou um card com o nome Cão Ígneo, revelá-los, colocá-los em sua mão e depois embaralhar seu grimório.  
Toda vez que Mestre dos Sabujos Alpino ataca, ele recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de outras criaturas atacantes.

* O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Mestre dos Sabujos Alpino é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de criaturas atacantes mude.

Modificação Destrutiva  
{2}{R}  
Feitiço  
Escolha um —  
• Destrua o artefato alvo.  
• As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

* Como o efeito do segundo modo de Modificação Destrutiva não altera as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por ele é constantemente atualizado. As criaturas sem voar que entrem no campo de batalha mais tarde no turno não serão capazes de bloquear.

Negação Altiva  
{1}{U}  
Mágica Instantânea  
Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {1}. Se você controla uma criatura com voar, em vez disso, anule aquela mágica, a menos que o controlador dela pague {4}.

* Se você controla mais de uma criatura com voar, Negação Altiva ainda exige apenas {4}.

Névoa Pestilenta  
{1}{B}{B}  
Feitiço  
Escolha um —  
• Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.  
• Remova dois marcadores de lealdade de cada planeswalker.

* O primeiro modo de Névoa Pestilenta só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -2/-2.

Niambi, Estimada Oradora  
{W}{U}  
Criatura Lendária — Humano Clérigo  
2/1  
Lampejo  
Quando Niambi, Estimada Oradora, entra no campo de batalha, você pode devolver outra criatura alvo que você controla para a mão de seu dono. Se fizer isso, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquela criatura.  
{1}{W}{U}, {T}, descarte um card lendário: Compre dois cards.

* Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada de Niambi tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não devolverá o card da zona para a qual ele foi movido nem ganhará pontos de vida.

Ninho dos Grifos  
{1}{W}  
Encantamento  
No início de sua etapa final, se você ganhou 3 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Grifo com voar.

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

Nove Vidas  
{1}{W}{W}  
Encantamento  
Resistência a magia  
Se uma fonte causaria dano a você, previna aquele dano e coloque um marcador de encarnação em Nove Vidas.  
Quando houver nove ou mais marcadores de encarnação em Nove Vidas, exile-a.  
Quando Nove Vidas deixa o campo de batalha, você perde o jogo.

* Se mais de uma fonte causar dano a você ao mesmo tempo, previna o dano de cada uma delas e coloque aquela quantidade de marcadores de encarnação em Nove Vidas, mesmo que isso faça com que haja mais de nove marcadores de encarnação em Nove Vidas. Aproveitar brechas assim é coisa de gato mesmo.
* Se o dano que uma fonte causaria a você não puder ser prevenido, você ainda colocará um marcador de encarnação em Nove Vidas.
* Depois que a primeira habilidade desencadeada estiver na pilha, ela não será desencadeada de novo, mesmo que mais dano seja prevenido e mais marcadores de encarnação sejam colocados em Nove Vidas.
* Se você anular a primeira habilidade desencadeada ou removê-la da pilha de alguma outra forma, ela simplesmente será desencadeada novamente imediatamente se Nove Vidas tiver nove ou mais marcadores de encarnação.
* A última habilidade de Nove Vidas é desencadeada independentemente de como ele deixe o campo de batalha.

Observador das Esferas  
{W}{U}  
Criatura — Ave Mago  
2/2  
Voar  
As mágicas de criatura com voar que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.  
Toda vez que outra criatura com voar entra no campo de batalha sob seu controle, Observador das Esferas recebe +1/+1 até o final do turno.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Observador das Esferas). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* A redução de custo só se aplica ao mana genérico no custo das mágicas de criatura com voar que você conjura. Por exemplo, se você conjurar um segundo Observador das Esferas, o custo dele não será reduzido a menos de {W}{U}.
* Uma mágica de criatura que não tem voar não custará menos, mesmo que um efeito faça com que a criatura tenha voar no campo de batalha. Isso também vale se a própria mágica de criatura tiver uma habilidade que lhe dá voar uma vez que ela esteja no campo de batalha sob certas condições, mesmo que aquelas condições se apliquem.

Ogro da Torreta  
{3}{R}  
Criatura — Ogro Guerreiro  
4/3  
Alcance *(Esta criatura pode bloquear criaturas com voar.)*  
Quando Ogro da Torreta entra no campo de batalha, se você controla outra criatura com poder igual ou superior a 4, Ogro da Torreta causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* Se você não controla outra criatura com poder igual ou superior a 4 imediatamente após Ogro da Torreta entrar no campo de batalha, a habilidade dele não é desencadeada, mesmo que você possa aumentar imediatamente o poder de uma criatura. Se você não controla outra criatura com poder igual ou superior a 4 conforme a habilidade é resolvida, nada acontece. Contudo, a criatura não precisa ser a mesma.
* A habilidade de Ogro da Torreta não causa mais de 2 pontos de dano a cada oponente se você controla mais de uma outra criatura com poder igual ou superior a 4.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Ogro da Torreta faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Passagem Fabulosa  
Terreno  
{T}, sacrifique Passagem Fabulosa: Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe seu grimório. Se você controla quatro ou mais terrenos, desvire aquele terreno.

* O terreno que você coloca no campo de batalha será contado quando for determinado se você controla ou não quatro ou mais terrenos, mas Passagem Fabulosa não será contada.
* Se você controla mais de quatro terrenos, o terreno básico não entra no campo de batalha desvirado. Ele entra virado e em seguida você o desvira.

Percepção Atemporal de Teferi  
{2}{U}{U}  
Encantamento Lendário  
Se você for comprar um card além do primeiro que você compra em cada uma das suas etapas de compra, em vez disso, compre dois cards.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.
* Se dois ou mais efeitos de substituição se aplicariam a um evento de compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.
* Como Percepção Atemporal de Teferi é lendária, é improvável que um jogador controle dois. No entanto, caso isso aconteça, cada card que o jogador compraria além do primeiro fará com que ele compre quatro cards. Se ele controlar três, ele comprará oito cards, e assim por diante.

Perscrutar o Abismo  
{4}{B}{B}{B}  
Feitiço  
O jogador alvo compra uma quantidade de cards igual à metade do número de cards no próprio grimório e perde metade dos pontos de vida. Arredonde para cima a cada vez.

* Os pontos de vida perdidos são arredondados para cima, e não o total de pontos de vida restante. Por exemplo, se o jogador alvo tiver 7 pontos de vida, ele perde 4 pontos de vida e termina com 3. De modo similar, o número de cards comprados é arredondado para cima, e não o número de cards que resta no grimório.
* Para comprar os cards, primeiro o jogador determina quantos cards comprar e depois os compra. Esse evento pode ser modificado de modo que um número diferente de cards seja comprado.

Pirata de Aeroveleiro  
{1}{B}  
Criatura — Humano Pirata  
1/2  
Voar  
Quando Pirata de Aeroveleiro entra no campo de batalha, o oponente alvo revela sua própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno nem uma criatura da mão dele. Exile aquele card até Pirata de Aeroveleiro deixar o campo de batalha.

* Se Pirata de Aeroveleiro deixa o campo de batalha antes da habilidade de entrada no campo de batalha ser resolvida, o oponente revela sua mão, mas nenhum card é exilado.

Planetário Cromático  
{7}  
Artefato Lendário  
Você pode gastar mana como se fosse de qualquer cor.  
{T}: Adicione {C}{C}{C}{C}{C}.  
{5}, {T}: Compre um card para cada cor entre as das permanentes que você controla.

* A última habilidade de Planetário Cromático pode fazer com que você compre um máximo de cinco cards. “Incolor”, “artefato” e “dourado” não são cores.

Porta-estandarte de Liliana  
{2}{B}  
Criatura — Zumbi Cavaleiro  
3/1  
Lampejo  
Quando Porta-estandarte de Liliana entrar no campo de batalha, compre X cards, sendo X o número de criaturas que morreram sob seu controle neste turno.

* O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se Porta-estandarte de Liliana morrer enquanto aquela habilidade está na pilha, ele contará a si mesmo.

Porta-voz dos Céus  
{W}  
Criatura — Humano Clérigo  
1/1  
Vigilância, vínculo com a vida  
{T}: Crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar. Ative esta habilidade somente se você tiver ao menos 7 pontos de vida a mais que seu total inicial e somente quando puder conjurar um feitiço.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, você só pode ativar a habilidade se o total de vida de sua equipe for ao menos 7 pontos superior ao total de pontos de vida inicial.

Presa-de-praga de Capelo  
{2}{B}  
Criatura — Cobra  
1/4  
Toque mortífero  
Toda vez que uma criatura que você controla com toque mortífero ataca, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.  
Toda vez que uma criatura que você controla com toque mortífero causar dano a um planeswalker, destrua aquele planeswalker.

* As habilidades desencadeadas de Presa-de-praga de Capelo são desencadeadas quando ela ataca e quando ela causa dano a um planeswalker, contanto que ela ainda tenha toque mortífero.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Presa-de-praga de Capelo faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Proteger a Cena  
{4}{W}  
Feitiço  
Exile a permanente alvo que não seja um terreno. Seu controlador cria uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.

* Se a permanente alvo que não seja um terreno não for um alvo válido no momento em que Proteger a Cena tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Soldado.

Protegida de Teferi  
{2}{U}  
Criatura — Humano Mago  
2/3  
{1}{U}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Provocador Petulante  
{4}{R}  
Criatura — Goblin  
1/1  
Indestrutível  
Toda vez que Provocador Petulante sofre dano, ele causa a mesma quantidade de dano ao oponente alvo.  
{2}{R}, {T}: Provocador Petulante luta contra outra criatura alvo.

* Uma criatura pode sofrer uma quantidade de dano maior que a própria resistência. Por exemplo, se Provocador Petulante sofrer 3 pontos de dano, sua segunda habilidade causará 3 pontos de dano, e não 1, ao oponente alvo.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Provocador Petulante sofre dano, você perde o jogo antes de a segunda habilidade ir para a pilha.
* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Provocador Petulante tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se Provocador Petulante não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Radha, Coração de Keld  
{1}{R}{G}  
Criatura Lendária — Elfo Guerreiro  
3/3  
Enquanto for seu turno, Radha, Coração de Keld, terá iniciativa.  
Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento, e pode jogar terrenos do topo de seu grimório.  
{4}{R}{G}: Radha recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de terrenos que você controla.

* Radha não permite que você jogue terrenos adicionais.
* Radha lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição ‑ veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
* Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você jogar um terreno do topo de seu grimório e ele tiver um efeito de substituição que exija que você tome uma decisão (como o de Jardim do Templo), você precisa tomar aquela decisão sem saber qual é o próximo card em seu grimório.
* O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Radha é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de terrenos que você controla mude.

Rastrear  
{1}{G}  
Feitiço  
Use vidência 3 e depois revele o card do topo do seu grimório. Se for um card de criatura ou terreno, compre um card. *(Para usar vidência 3, olhe os três cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

* O card que você revela será o card que você compra, se aplicável.
* Se você não comprar o card que revelou, ele permanecerá no topo de seu grimório.

Receptáculo do Arquidemônio  
{B}  
Criatura — Humano Clérigo  
1/1  
Vínculo com a vida *(O dano causado por esta criatura também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*  
Quando Receptáculo do Arquidemônio entrar no campo de batalha, se ele veio do seu cemitério ou você o conjurou do seu cemitério, exile-o. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 5/5 do tipo Demônio com voar.

* Se Receptáculo do Arquidemônio deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não pode exilá-lo da zona em que ele for colocado. Portanto, você não criará um Demônio.

Renascimento Fúngico  
{2}{G}  
Mágica Instantânea  
Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão. Se uma criatura morreu neste turno, crie duas fichas de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

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

Replicador de Cromo  
{5}  
Criatura Artefato — Constructo  
4/4  
Quando Replicador de Cromo entrar no campo de batalha, se você controlar duas ou mais permanentes de nome idêntico que não sejam terrenos nem fichas, crie uma ficha de criatura artefato incolor 4/4 do tipo Constructo.

* Se você não controlar duas permanentes com o mesmo nome que não sejam terrenos nem fichas imediatamente depois que Replicador de Cromo entrar no campo de batalha, a habilidade dele não será desencadeada. Se não controlar duas conforme a habilidade for resolvida, você não criará uma ficha. Contudo, elas não têm que ser o mesmo par.
* A habilidade de Replicador de Cromo cria um único Constructo, independentemente de quantos pares de permanentes com o mesmo nome você controle.

Retroceder  
{2}{U}{U}  
Mágica Instantânea  
Anule a mágica alvo. Desvire até quatro terrenos.

* Retroceder só tem uma mágica como alvo. Ele não tem nenhum terreno como alvo. Os terrenos são escolhidos conforme Retroceder é resolvida.
* Você pode escolher até quatro terrenos, independentemente de quem os controle. Aqueles terrenos são desvirados uma vez. Você não pode escolher um terreno e desvirá-lo quatro vezes, por exemplo.
* Se a mágica não for um alvo válido quando Retroceder tentar ser resolvida, por ter sido anulada por outra mágica ou habilidade, por exemplo, Retroceder não será resolvida e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Você não desvirará nenhum terreno.

Ritos da Vila  
{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.

Sábio Nodoso  
{3}{G}{G}  
Criatura — Ent Druida  
4/4  
Alcance *(Esta criatura pode bloquear criaturas com voar.)*  
Contanto que você tenha comprado dois ou mais cards neste turno, Sábio Nodoso recebe +0/+2 e tem vigilância. *(Esta criatura não é virada para atacar.)*

* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.
* Sábio Nodoso só recebe +0/+2 uma vez, independentemente de quantos cards você comprou além do segundo.
* Se Sábio Nodoso ganhar vigilância depois de ter atacado, ele não se tornará desvirado.

Sacerdotisa do Confinamento  
{1}{W}  
Criatura — Humano Clérigo  
2/2  
Lampejo  
Se uma criatura que não seja ficha entraria no campo de batalha sem ser conjurada, em vez disso, exile-a.

* A última habilidade de Sacerdotisa do Confinamento não afetará nenhuma criatura conjurada, inclusive as conjuradas de zonas atípicas como seu cemitério.
* A última habilidade de Sacerdotisa do Confinamento não impede que fichas de criatura entrem no campo de batalha. Ela também não afeta criaturas que já estejam no campo de batalha.
* Se um card que não seja de criatura que não foi conjurado estiver entrando no campo de batalha como uma criatura (devido a um efeito como o de Marcha das Máquinas), ele será exilado. De modo similar, se um card de criatura que não foi conjurado estiver entrando no campo de batalha como uma permanente que não seja criatura (por exemplo, Heliode, Coroa de Sol, sem devoção suficiente), ele não será exilado.
* Se Sacerdotisa do Confinamento entrar no campo de batalha sem ser conjurada, a habilidade dela não a exilará.
* Se Sacerdotisa do Confinamento entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outras criaturas, a habilidade dela não afetará aquelas criaturas.

Sacrolâmina Veterano  
{1}{W}  
Criatura — Humano Guerreiro  
3/1  
Descarte um card: Vire Sacrolâmina Veterano. Ele ganha indestrutível até o final do turno. *(O dano e os efeitos que dizem “destrua” não o destroem.)*

* Você pode ativar a habilidade de Sacrolâmina Veterano mesmo que nada esteja prestes a destruí-lo, mesmo que ele já esteja virado e mesmo que ele já tenha indestrutível.

Salva Vulcânica  
{10}{R}{R}  
Feitiço  
Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o total de poder das criaturas que você controla.  
Salva Vulcânica causa 6 pontos de dano a cada uma de até duas criaturas e/ou planeswalkers alvo.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Salva Vulcânica). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* A redução de custo só se aplica ao mana genérico no custo de Salva Vulcânica. Ela não pode reduzir o requisito de {R}{R}.
* Depois que você começa a conjurar Salva Vulcânica, os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurá-la. Em especial, eles não podem tentar alterar o total de poder de suas criaturas.
* O custo total para conjurar Salva Vulcânica é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se você controlar três criaturas 2/2, incluindo uma que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total será {4}{R}{R}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.
* Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele será subtraído do total de poder de suas outras criaturas. Se o total de poder de suas criaturas for igual ou inferior a 0, o custo permanecerá {10}{R}{R}.
* Você não pode ter a mesma criatura ou planeswalker como alvo duas vezes com Salva Vulcânica para causar 12 pontos de dano.

Santuário da Luz Tranquila  
{W}  
Encantamento lendário — Sacrário  
{5}{W}: Vire a criatura alvo. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada Sacrário que você controla.

* A redução de custo só se aplica ao mana genérico no custo da habilidade ativada. Ela não pode reduzir o requisito de {W}.

Santuário das Águas Calmas  
{3}{U}  
Encantamento lendário — Sacrário  
No início de sua fase principal pré-combate, você pode comprar X cards, sendo X o número de Sacrários que você controla. Se fizer isso, descarte um card.

* Você compra X cards e descarta um card enquanto a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
* Se Santuário das Águas Calmas deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade estiver na pilha, pode ser que você não controle nenhum Sacrário conforme a habilidade for resolvida. Se isso acontecer, você pode escolher comprar zero cards e descartar um, ou pode escolher não comprar zero cards e não descartar nenhum.

Santuário das Presas de Pedra  
{1}{B}  
Encantamento lendário — Sacrário  
No início de sua fase principal pré-combate, cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o número de Sacrários que você controla.

* Se Santuário das Presas de Pedra deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade estiver na pilha, pode ser que você não controle nenhum Sacrário conforme a habilidade for resolvida. Nesse caso, nenhum jogador ganhará nem perderá pontos de vida.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Santuário das Presas de Pedra faz com que a equipe adversária perca duas vezes X pontos de vida e você ganhe X pontos de vida.

Santuário de Tudo  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Encantamento lendário — Sacrário  
No início de sua manutenção, você pode procurar um card de Sacrário em seu grimório e/ou cemitério e colocá-lo no campo de batalha. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.  
Se uma habilidade de outro Sacrário que você controla for desencadeada enquanto você controlar seis ou mais Sacrários, aquela habilidade é desencadeada uma vez adicional.

* Se o Sacrário que você colocou no campo de batalha com Santuário de Tudo durante sua manutenção tiver uma habilidade desencadeada no início de sua manutenção, a habilidade não será desencadeada durante aquela manutenção.
* 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].” Os efeitos de substituição, que usam "em vez disso" ou "como/na forma de", não são afetados. As habilidades ativadas (escritas na forma “Custo: Efeito.”) dos Sacrários que você controla também não são afetadas.

Satisfação Sanguínea  
{3}{B}  
Feitiço  
Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se você tiver ganho 3 ou mais pontos de vida neste turno.  
Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Satisfação Sanguínea). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
* A primeira habilidade de Satisfação Sanguínea verifica quantos pontos de vida você ganhou no turno. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.

Semeador Sombrio  
{5}{B}{B}  
Criatura — Horror  
8/6  
Toda vez que Semeador Sombrio se torna bloqueado por uma criatura, o controlador daquela criatura perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* Se a criatura que bloqueou Semeador Sombrio deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada de Semeador Sombrio seja resolvida, o jogador que a controlava antes disso é o jogador que perde 2 pontos de vida.

Soberana Felina  
{2}{G}  
Criatura — Felino  
2/3  
Os outros Felinos que você controla recebem +1/+1 e têm proteção contra Cães.  
Toda vez que um ou mais Felinos que você controla causarem dano de combate a um jogador, destrua até um artefato ou encantamento alvo que aquele jogador controla.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Felino que você controla pode se tornar letal caso Soberana Felina deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Sobrecarga Experimental  
{2}{U}{R}  
Feitiço  
Crie uma ficha de criatura azul e vermelha X/X do tipo Bizarro, sendo X o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de mágica instantânea ou feitiço de seu cemitério para sua mão. Exile Sobrecarga Experimental.

* O valor de X só é determinado conforme Sobrecarga Experimental é resolvido. O poder e a resistência do Bizarro não se alteram se o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério se alterar.
* Como Sobrecarga Experimental ainda está na pilha enquanto está sendo resolvida, ela não conta para o valor de X.
* Você exila Sobrecarga Experimental mesmo que não devolva um card para sua mão.

Soltar a Fúria  
{1}{R}  
Mágica Instantânea  
Duplique o poder da criatura alvo até o final do turno.

* Se um efeito instrui você a “duplicar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. Se o poder da criatura for negativo, ela recebe -X/-0, sendo -X o valor negativo inicial do poder da criatura. O valor de X não se alterará se outro efeito alterar o poder da criatura posteriormente no turno.

Subira, Caravaneira Tulzidi  
{2}{R}  
Criatura Lendária — Humano Xamã  
2/3  
Ímpeto  
{1}: Outra criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.  
{1}{R}, {T}, descarte sua mão: Até o final do turno, toda vez que uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 2 causar dano de combate a um jogador, compre um card.

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

Sumir  
{1}{B}  
Mágica Instantânea  
Destrua a criatura ou o planeswalker alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Se uma criatura ou planeswalker no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O custo de mana convertido 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.

Surto Revigorante  
{2}{G}  
Mágica Instantânea  
Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Em seguida, dobre o número de marcadores +1/+1 naquela criatura.

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

Suturadora Obsessiva  
{1}{U}{B}  
Criatura — Humano Mago  
0/3  
{T}: Compre um card e depois descarte um card.  
{2}{U}{B}, {T}, sacrifique Suturadora Obsessiva: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a primeira habilidade de Suturadora Obsessiva está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
* Suturadora Obsessiva não pode ser alvo de sua própria última habilidade.

Tecelã da Teia Fúngica  
{2}{G}  
Criatura — Aranha  
1/4  
Alcance, resistência à magia azul  
Toda vez que Tecelã da Teia Fúngica sofre dano, você ganha 1 ponto de vida e cria uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

* Resistência à magia azul significa que Tecelã da Teia Fúngica não pode ser alvo de mágicas azuis que seus oponentes controlem, nem de habilidades de fontes azuis que seus oponentes controlem.
* A última habilidade de Tecelã da Teia Fúngica é desencadeada uma única vez, independentemente de quantas coisas causem qualquer quantidade de dano ao mesmo tempo (provavelmente porque duas ou mais criaturas a bloquearam).
* A última habilidade de Tecelã da Teia Fúngica é desencadeada mesmo que o dano faça com que ela morra.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Tecelã da Teia Fúngica sofre dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade ir para a pilha.

Teferi, Mestre do Tempo  
{2}{U}{U}  
Planeswalker Lendário — Teferi  
3  
Você pode ativar habilidades de lealdade de Teferi, Mestre do Tempo, no turno de qualquer jogador a qualquer momento em que poderia conjurar uma mágica instantânea.  
+1: Compre um card e depois descarte um card.  
−3: A criatura alvo que você não controla sai de fase. *(Trate-a, assim como qualquer coisa anexada a ela, como se não existisse até o próximo turno de seu controlador.)*  
−10: Jogue dois turnos extras depois deste.

* A primeira habilidade de Teferi não altera a quantidade de habilidades que você pode ativar durante cada turno.
* Você compra um card e descarta um card enquanto a primeira habilidade de lealdade de Teferi está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
* Enquanto uma permanente está fora de fase ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
* Uma criatura atacante que saia de fase é removida do combate.
* Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
* Quaisquer efeitos únicos que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” como o de Pirata de Aeroveleiro, não ocorrerão quando uma permanente sai de fase.
* Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Druida Despertador, ignoram objetos fora de fase. Todos os efeitos desse tipo expiram caso as condições não sejam mais satisfeitas depois de ignorarem os objetos fora de fase.
* Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. De modo similar, as permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
* As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
* Quaisquer criaturas que entrem em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador estarão aptas a atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno.
* Se um oponente ganhar o controle de sua criatura, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob o seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes da própria próxima etapa de desvirar, a permanente entra em fase conforme a próxima fase de desvirar dele após o turno teria começado.

Tenente de Basri  
{3}{W}  
Criatura — Humano Cavaleiro  
3/4  
Vigilância, proteção contra multicoloridos  
Quando Tenente de Basri entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.  
Toda vez que Tenente de Basri ou outra criatura que você controla morrer, se a criatura tinha um marcador +1/+1, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

* Tenente de Basri pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha.
* A segunda habilidade desencadeada de Tenente de Basri é desencadeada uma única vez se a criatura a morrer tiver marcadores +1/+1, independentemente de quantos desses marcadores ela tenha.
* Se Tenente de Basri morrer ao mesmo tempo que outras criaturas, sua última habilidade será desencadeada para cada uma das criaturas que tiver um marcador +1/+1, inclusive ela mesma.
* Se uma criatura com marcadores +1/+1 receber um número igual ou maior de marcadores -1/-1 e isso fizer com que a criatura seja destruída por dano letal ou colocada no cemitério de seu dono por ter resistência igual ou inferior a 0, a última habilidade será desencadeada. Isso se deve ao fato de a habilidade verificar a criatura em sua última existência no campo de batalha, ponto em que ela ainda tinha aqueles marcadores.

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.

Tiranodonte Adormentado  
{1}{G}  
Criatura — Dinossauro  
3/3  
Defensor *(Esta criatura não pode atacar.)*  
Enquanto você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, Tiranodonte Adormentado pode atacar como se não tivesse defensor.

* Uma vez que Tiranodonte Adormentado tenha atacado, ele permanecerá como criatura atacante mesmo que você não controle mais uma criatura com poder igual ou superior a 4.
* Se o poder de Tiranodonte Adormentado for elevado para 4 ou mais, ele se permitirá atacar.

Tomo da Mente Labiríntica  
{2}  
Artefato  
{T}, coloque um marcador de página em Tomo da Mente Labiríntica: Use vidência 1.  
{2}, {T}, coloque um marcador de página em Tomo da Mente Labiríntica: Compre um card.  
Quando houver quatro ou mais marcadores de página em Tomo da Mente Labiríntica, exile-o. Se fizer isso, você ganha 4 pontos de vida.

* Se Tomo da Mente Labiríntica deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não poderá exilá-lo da zona em que ele for colocado.

Transformar em Escória  
{3}{R}{R}  
Feitiço  
Transformar em Escória causa 5 pontos de dano à criatura alvo. Destrua todos os Equipamentos anexados àquela criatura.

* Transformar em Escória pode ter como alvo uma criatura que não tenha um Equipamento anexado a ela.
* Se, no momento em que Transformar em Escória tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não destruirá nenhum Equipamento.

Transmogrificar  
{3}{R}  
Feitiço  
Exile a criatura alvo. O controlador daquela criatura revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura. Aquele jogador coloca aquele card no campo de batalha e depois embaralha o restante no próprio grimório.

* Se, no momento em que Transmogrificar tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador revela cards nem embaralha o próprio grimório.
* Se o jogador revelar todo o próprio grimório sem revelar um card de criatura, aquele jogador simplesmente embaralha o próprio grimório.

Treinamento Setessano  
{1}{G}  
Encantamento — Aura  
Encantar criatura que você controla  
Quando Treinamento Setessano entrar no campo de batalha, compre um card.  
A criatura encantada recebe +1/+0 e tem atropelar. *(Ela pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)*

* Se, no momento em que a mágica de Aura é resolvida, a criatura que Treinamento Setessano quer encantar não é um alvo válido, a mágica inteira não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

Tutela de Teferi  
{2}{U}  
Encantamento  
Quando Tutela de Teferi entrar no campo de batalha, compre um card e depois descarte um card.  
Toda vez que você compra um card, o oponente alvo tritura dois cards. *(Ele coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Você compra um card e descarta um card enquanto a primeira habilidade está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação. Isso significa que a segunda habilidade é colocada na pilha depois do fim da resolução da primeira habilidade.

Tutor Sinistro  
{1}{B}{B}  
Feitiço  
Procure um card em seu grimório, coloque aquele card em sua mão e depois embaralhe seu grimório. Você perde 3 pontos de vida.

* Você não revela o card que você procurou.

Ugin, o Dragão Espírito  
{8}  
Planeswalker Lendário — Ugin  
7  
+2: Ugin, o Dragão Espírito, causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.  
−X: Exile cada permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a X que seja colorida.  
−10: Você ganha 7 pontos de vida, compra sete cards e coloca até sete cards de permanente da sua mão no campo de batalha.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O custo de mana convertido 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.
* Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

Vantagem da Caçadora  
{3}{G}  
Feitiço  
Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Em seguida, aquela criatura causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

* Você não pode conjurar Vantagem da Caçadora, a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
* Se qualquer das criaturas não for um alvo válido conforme Vantagem da Caçadora tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.
* Se a criatura que você não controla não for um alvo válido conforme Vantagem da Caçadora tentar ser resolvida, mas a criatura que você controla for, você só colocará um marcador +1/+1 na criatura que você controla.

Ver a Verdade  
{1}{U}  
Feitiço  
Olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um daqueles cards na sua mão e os restantes no fundo do seu grimório em qualquer ordem. Se esta mágica foi conjurada de qualquer zona diferente da sua mão, em vez disso, coloque cada um daqueles cards em sua mão.

* Ver a Verdade não lhe dá permissão para conjurá-lo de uma zona que não seja sua mão. Você precisará encontrar outra forma de fazê-lo.
* Se um efeito copiar Ver a Verdade enquanto ele estiver na pilha, a cópia não terá sido conjurada, de modo que você receberá somente um dos cards que ele lhe permite olhar.

Vingador Fóleo  
{2}{R}{G}  
Criatura — Elemental Druida  
4/3  
{T}: Adicione {G} para cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4.  
{7}{R}: Vingador Fóleo causa dano igual ao próprio poder ao jogador ou planeswalker alvo.

* Se Vingador Fóleo deixar o campo de batalha enquanto sua última habilidade está na pilha, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano ele causa.

Visão Dupla  
{3}{R}{R}  
Encantamento  
Toda vez que você conjurar sua primeira mágica instantânea ou feitiço a cada turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Se você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço antes da entrada de Visão Dupla no campo de batalha, durante o mesmo turno, sua habilidade não conseguirá ser desencadeada naquele turno.
* A habilidade de Visão Dupla copiará qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
* Será criada uma cópia mesmo que a mágica que fez com que a habilidade de Visão Dupla fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. 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 que a habilidade de Visão Dupla cria é criada na pilha. Portanto, ela não é ''conjurada''. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Vito, Espinho da Rosa do Ocaso  
{2}{B}  
Criatura Lendária — Vampiro Clérigo  
1/3  
Toda vez que você ganha pontos de vida, o oponente alvo perde uma quantidade equivalente de pontos de vida.  
{3}{B}{B}: As criaturas que você controla ganham vínculo com a vida até o final do turno.

* Como a primeira habilidade de Vito não causa dano, você não ganhará pontos de vida quando ela for resolvida se Vito tiver vínculo com a vida.
* Se uma habilidade for desencadeada toda vez que um oponente perder pontos de vida e fizer com que você ganhe pontos de vida, como a habilidade de Sangue Delicioso, isso gerará um impasse até que você vença o jogo ou algum jogador realize uma ação para quebrar o impasse.
* Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Vito será desencadeada duas vezes e você pode escolher um oponente diferente para cada ocorrência. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
* Se você ganha uma quantidade de pontos de vida "para cada" alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, e a primeira habilidade de Vito é desencadeada uma só vez.
* Em um jogo de ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Vorme do Massacre  
{3}{B}{B}{B}  
Criatura — Vorme  
6/5  
Quando Vorme do Massacre entra no campo de batalha, as criaturas que seus oponentes controlam recebem -2/-2 até o final do turno.  
Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, aquele jogador perde 2 pontos de vida.

* A primeira habilidade de Vorme do Massacre só afeta criaturas que seus oponentes controlam no momento em que ela é resolvida. As criaturas que eles começarem a controlar mais tarde no turno não receberão -2/-2.
* A habilidade desencadeada de Vorme do Massacre é desencadeada se uma criatura que um oponente controla morrer por qualquer motivo, inclusive ter sua resistência reduzida a um número igual ou inferior a 0 pela primeira habilidade de Vorme do Massacre, enquanto Vorme do Massacre permanecer no campo de batalha.
* Se uma criatura que um oponente controla morrer ao mesmo tempo em que Vorme do Massacre, a última habilidade de Vorme do Massacre é desencadeada para aquela criatura.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que uma criatura que um oponente controla sofre dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada de Vorme do Massacre ir para a pilha.

Zumbi Encarcerado  
{2}{B}  
Criatura — Zumbi  
2/3  
{1}{B}, {T}: Cada oponente perde 2 pontos de vida. Ative esta habilidade somente se uma criatura tiver morrido neste turno.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Zumbi Encarcerado faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

# NOTAS ESPECÍFICAS DO CARD PROMOCIONAL DE COMPRE UMA CAIXA

Rin e Seri, Inseparáveis{1}{R}{G}{W}  
Criatura lendária — Cão Felino  
4/4  
Toda vez que você conjurar uma mágica de Cão, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Felino.  
Toda vez que você conjurar uma mágica de Felino, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Cão.  
{R}{G}{W}, {T}: Rin e Seri, Inseparáveis, causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao número de Cães que você controla. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de Felinos que você controla.

* As duas primeiras habilidades de Rin e Seri não são desencadeadas quando você conjura Rin e Seri.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se a criatura escolhida não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Rin e Seri tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida.
* A quantidade de dano que a última habilidade de Rin e Seri causa só é determinada conforme aquela habilidade é resolvida. Se Rin e Seri ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

# NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DO DECK DE PLANESWALKER

Aeropeixe Místico  
{2}{U}  
Criatura — Peixe  
3/1  
Toda vez que você compra seu segundo card a cada turno, Aeropeixe Místico ganha voar até o final do turno.

* A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Aeropeixe Místico estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado. Se ele não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno. Ela não será desencadeada quando o terceiro ou quarto card forem comprados.
* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.

Basri, Paladino Devoto  
{4}{W}{W}  
Planeswalker Lendário — Basri  
4  
+1: Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo. Ela ganha vigilância até o final do turno.  
−1: Toda vez que uma criatura atacar neste turno, coloque um marcador +1/+1 nela.  
−6: As criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham voar até o final do turno.

* Depois de ativar a segunda habilidade de Basri, uma criatura que ataque receberá um marcador +1/+1 antes da escolha dos bloqueadores.
* A última habilidade de Basri só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno não receberão +2/+2 nem ganharão voar.

Captadora de Liliana  
{2}{B}  
Criatura — Humano Mago  
3/2  
No início de cada etapa final, se uma criatura morreu neste turno, você pode colocar um marcador de lealdade em uma planeswalker Liliana que você controla.

* Se uma criatura não tiver morrido antes do início de sua etapa final, a habilidade de Captadora de Liliana não será desencadeada. Contudo, a criatura pode ter morrido antes da entrada de Captadora de Liliana no campo de batalha.
* A habilidade desencadeada só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas tenham morrido neste turno.
* Se controlar mais de uma planeswalker Liliana, você escolherá qual receberá o marcador de lealdade conforme a habilidade de Captadora de Liliana for resolvida.

Chandra, Catalisadora da Chama  
{4}{R}{R}  
Planeswalker Lendário — Chandra  
5  
+1: Chandra, Catalisadora da Chama, causa 3 pontos de dano a cada oponente.  
−2: Você pode conjurar o card de mágica instantânea ou feitiço vermelho alvo do seu cemitério. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-a.  
−8: Descarte sua mão e depois compre sete cards. Até o final do turno, você pode conjurar mágicas de sua mão sem pagar seus custos de mana.

* Você precisa pagar o custo da mágica que você desejar conjurar com a segunda habilidade de Chandra. Se aquela mágica tiver quaisquer custos alternativos, você pode pagá-los.
* Se quiser conjurar o card alvo, você precisa fazê-lo enquanto a segunda habilidade de Chandra está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo posteriormente no turno.
* Se você não tiver nenhum card na mão conforme a última habilidade de Chandra estiver sendo resolvida você ainda comprará sete cards e poderá conjurar mágicas de sua mão neste turno sem pagar seus custos de mana.
* A última habilidade de Chandra não altera o momento em que você pode conjurar aquelas mágicas. Por exemplo, você não pode conjurar um feitiço de sua mão durante o combate.
* 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 o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
* 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.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Chandra faz com que a equipe adversária perca 6 pontos de vida.

Convocador de Relâmpagos  
{2}{R}  
Criatura — Ogro Xamã  
3/2  
Quando Convocador de Relâmpagos entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Convocador de Relâmpagos faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Desprezo de Liliana  
{3}{B}{B}  
Feitiço  
Destrua a criatura alvo. Você pode procurar um card com o nome Liliana, Maga da Morte, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

* Se, no momento em que Desprezo de Liliana tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não procura Liliana, Maga da Morte. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), você procura Liliana.

Discípulos da Fortaleza Keral  
{2}{R}{R}  
Criatura — Humano Monge  
4/3  
Toda vez que você ativa uma habilidade de lealdade de uma planeswalker Chandra, Discípulos da Fortaleza Keral causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* A habilidade de Discípulos da Fortaleza Keral é resolvida antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Discípulos da Fortaleza Keral faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Égide de Basri  
{2}{W}{W}  
Feitiço  
Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo. Você pode procurar um card com o nome Basri, Paladino Devoto, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

* Você pode conjurar Égide de Basri sem nenhuma criatura alvo. Você só procura Basri, Paladino Devoto.
* Se você escolher alvos e nenhum deles for válido conforme Égide de Basri tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não procurará Basri. Contudo, se um único alvo ainda for válido, você coloca um marcador +1/+1 e procura Basri.

Espírito de Malevolência  
{1}{B}  
Criatura — Espírito  
2/1  
Quando Espírito de Malevolência morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Espírito de Malevolência sofre dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade ir para a pilha.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Espírito de Malevolência faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Garruk, Arauto Selvagem  
{4}{G}{G}  
Planeswalker Lendário — Garruk  
5  
+1: Revele o card do topo de seu grimório. Se este for um card de criatura, coloque-o em sua mão. Caso contrário, coloque-o no fundo de seu grimório.  
−2: A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a outra criatura alvo.  
−7: Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham “Você pode atribuir o dano de combate desta criatura como se ela não tivesse sido bloqueada”.

* Se uma das criaturas não for um alvo válido conforme a segunda habilidade de Garruk tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano a nenhuma criatura.
* Quando atribui o dano de combate, você escolhe para cada criatura se quer atribuir todo o dano a criaturas bloqueadoras ou se quer atribui-lo ao jogador ou planeswalker que a criatura está atacando. Você não pode dividir a atribuição do dano entre eles.
* A última habilidade de Garruk só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não ganham a habilidade.

Liliana, Maga da Morte  
{4}{B}{B}  
Planeswalker Lendário — Liliana  
4  
+1: Devolva até um card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.  
−3: Destrua a criatura alvo. Seu controlador perde 2 pontos de vida.  
−7: O oponente alvo perde 2 pontos de vida para cada card de criatura no próprio cemitério.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Liliana tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador perderá 2 pontos de vida. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador perde 2 pontos de vida.

Teferi, Viajante Atemporal  
{4}{U}{U}  
Planeswalker Lendário — Teferi  
4  
+1: Compre um card.  
−3: Coloque a criatura alvo no topo do grimório de seu dono.  
−8: Cada criatura que o oponente alvo controla sai de fase. Até o final de seu próximo turno, elas não podem entrar em fase. *(Trate-as, assim como qualquer coisa anexada a elas, como se não existissem.)*

* Normalmente, as permanentes fora de fase entram em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador. A última habilidade de Teferi faz com que as permanentes fora de fase não entrem em fase até que a duração expire. Elas entrarão em fase durante a primeira etapa de desvirar do próprio controlador depois de seu próximo turno.
* Enquanto uma permanente está fora de fase ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
* Uma criatura atacante que saia de fase é removida do combate.
* Sair de fase não desencadeia nenhuma habilidade de saída do campo de batalha. De modo similar, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
* Quaisquer efeitos únicos que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” como o de Pirata de Aeroveleiro, não ocorrerão quando uma permanente sai de fase.
* Quaisquer efeitos contínuos que durem "enquanto [determinada condição for satisfeita]", como o de Druida Despertador, ignoram objetos fora de fase. Todos os efeitos desse tipo expiram caso as condições não sejam mais satisfeitas depois de ignorarem os objetos fora de fase.
* Cada Aura e Equipamento anexado a uma permanente que saia de fase também sai de fase. Elas entrarão em fase com aquela permanente e ainda estarão anexadas a ela. De modo similar, as permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
* As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.
* Quaisquer criaturas que entrem em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador estarão aptas a atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno.
* Se um oponente ganhar o controle de sua criatura, ela sair de fase e o efeito de alteração de controle expirar antes que ela entre em fase, aquela permanente entrará em fase sob o seu controle conforme a próxima etapa de desvirar daquele oponente começar. Se o oponente deixar o jogo antes daquela etapa de desvirar, a permanente entra em fase conforme a primeira fase de desvirar dele começa, depois que aquele turno teria começado.
* Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a última habilidade de Teferi é resolvida, mas antes de seu próximo turno terminar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Vorme Predador  
{3}{G}  
Criatura — Vorme  
4/4  
Vigilância *(Atacar não faz com que esta criatura seja virada.)*  
Vorme Predador receberá +2/+2 enquanto você controlar um planeswalker Garruk.

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Vorme Predador pode se tornar letal se você controlar um planeswalker Garruk e este deixar o campo de batalha durante aquele turno.

# NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOSDE *JUMPSTART*

Alimentador Noturno  
{2}{B}  
Criatura — Vampiro Ladino  
2/1  
Voar  
Quando Alimentador Noturno morre, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Alimentador Noturno sofre dano letal, você perde o jogo antes que a habilidade dele vá para a pilha.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Alimentador Noturno faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

Bruto Acorrentado  
{1}{R}  
Criatura — Diabo  
4/3  
Bruto Acorrentado não é desvirado em sua etapa de desvirar.  
{1}, sacrifique outra criatura: Desvire Bruto Acorrentado. Ative esta habilidade apenas durante o seu turno.

* Você pode ativar a última habilidade de Bruto Acorrentado mesmo que ele já esteja desvirado.

Bruvac, o Grandiloquente  
{2}{U}  
Criatura Lendária — Humano Conselheiro  
1/4  
Se um oponente for triturar um ou mais cards, em vez disso, ele tritura o dobro daquela quantidade de cards. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Se um jogador for instruído a colocar um card do topo do próprio grimório no próprio cemitério sem o uso do verbo "triturar", a habilidade de Bruvac não se aplicará.
* Muitos cards impressos antes do lançamento da *Coleção Básica 2021* receberam erratas para instruir os jogadores a triturar os cards, em vez de colocar os cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Use a referência de cards Oracle em **[Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com)** para determinar se um card específico recebeu essa errata. Via de regra, se um efeito instruir um jogador a olhar ou revelar um card antes que ele seja colocado no cemitério de seu dono, é improvável que ele tenha recebido a errata.
* Como Bruvac é lendário, é improvável que qualquer jogador controle dois. No entanto, se isso acontecer, cada oponente triturará o quádruplo dos cards que foi instruído a triturar. Se um jogador controlar três, os oponentes dele triturarão oito vezes a quantidade de cards, e assim por diante.

Bruxa dos Brejos  
{3}{B}{B}  
Criatura — Humano Bruxo  
4/4  
Toque mortífero  
No início da sua etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, cada oponente sacrifica uma criatura e você devolve até um card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

* A habilidade desencadeada só é desencadeada uma vez, independentemente de quantos pontos de vida você ganhou.
* A habilidade desencadeada verifica se você ganhou pontos de vida no turno, mesmo se não estava no campo de batalha quando você ganhou pontos de vida. Ela não verifica se você também perdeu pontos de vida, mesmo que você tenha perdido mais do que ganhou.
* Se você não tiver ganho pontos de vida até o início de sua etapa final, a habilidade desencadeada não será desencadeada.
* Você não precisa escolher um card de criatura alvo. Se você o fizer e o card alvo não for mais um alvo válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Seus oponentes não sacrificarão criaturas.
* Conforme a habilidade desencadeada é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos escolhe uma criatura que ele controla e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Capitão Corsário  
{2}{U}  
Criatura — Humano Pirata  
2/2  
Quando Capitão Corsário entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*  
Os outros Piratas que você controla recebem +1/+1.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Pirata que você controla pode se tornar letal caso Capitão Corsário deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Égua Fulgurosa  
{2}{W}  
Criatura — Unicórnio  
2/3  
Quando Égua Fulgurosa entrar no campo de batalha, vire até uma criatura alvo. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder daquela criatura.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada de Égua Fulgurosa tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará nenhum ponto de vida.
* A habilidade de Égua Fulgurosa pode ter uma criatura virada como alvo. Se a criatura alvo já estiver virada quando a habilidade for resolvida, aquela criatura simplesmente permanecerá virada e você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

Emiel, o Abençoado  
{2}{W}{W}  
Criatura Lendária — Unicórnio  
4/4  
{3}: Exile outra criatura alvo que você controla, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.  
Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {g/w}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 nela. Se for um Unicórnio, em vez disso, coloque dois marcadores +1/+1 nela. *({(g/w)} pode ser pago com {G} ou {W}.)*

* Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
* Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
* A segunda habilidade é desencadeada toda vez que uma criatura que não seja o próprio Emiel entra no campo de batalha sob seu controle, inclusive as devolvidas pela primeira habilidade.
* Você escolhe pagar ou não pela habilidade desencadeada de Emiel enquanto ela está sendo resolvida. Se fizer isso, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação entre o momento em que você paga e o momento em que a criatura tem um ou dois marcadores +1/+1.
* Enquanto a habilidade desencadeada de Emiel está sendo resolvida, você não pode pagar {g/w} mais de uma vez para colocar mais marcadores na criatura.
* Se a criatura que está entrando no campo de batalha for um Unicórnio, você ainda precisa pagar {g/w} e colocar dois marcadores +1/+1 nela.

Espiral Imoladora  
{4}{R}{R}  
Feitiço  
Espiral Imoladora causa X pontos de dano a cada criatura e planeswalker que você não controla, sendo X o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.

* Como Espiral Imoladora ainda está na pilha enquanto está sendo resolvida, ela não conta para o valor de X.
* Em um jogo de Gigante de duas cabeças, Espiral Imoladora causa dano às criaturas e planeswalker de seu colega de equipe.

Fênix Relampejante  
{2}{R}  
Criatura — Fênix  
2/2  
Voar, ímpeto  
Fênix Relampejante não pode bloquear.  
No início de sua etapa final, se um oponente sofreu 3 ou mais pontos de dano neste turno, você pode pagar {R}. Se fizer isso, devolva Fênix Relampejante de seu cemitério para o campo de batalha.

* A última habilidade de Fênix Relampejante só é desencadeada se ela estiver em seu cemitério no início de sua etapa final, e apenas se um oponente sofreu 3 ou mais pontos de dano antes do início de sua etapa final.
* A última habilidade de Fênix Relampejante verifica quanto dano foi causado aos oponentes no turno, mesmo que Fênix Relampejante não tenha estado no cemitério quando o ano foi causado. Ela não verifica se os oponentes ganharam pontos de vida, mesmo que tenham ganho mais do que perderam ao sofrerem dano.
* Se um oponente sofrer 3 ou mais pontos de dano e perder o jogo, a habilidade de Fênix Relampejante será desencadeada no início de sua etapa final.

Inniaz, a Força do Vendaval  
{3}{U}{U}  
Criatura Lendária — Gênio  
4/4  
Voar  
{2}{w/u}: As criaturas atacantes com voar recebem +1/+1 até o final do turno. *({w/u} pode ser pago tanto com {W} quanto com {U}.)*  
Toda vez que três ou mais criaturas com voar que você controla atacarem, cada jogador ganha o controle de uma permanente que não seja terreno de sua escolha controlada pelo jogador à direita dele.

* A habilidade de Inniaz é desencadeada uma única vez, independentemente de quantas criaturas com voar ataquem além da terceira.
* A habilidade de Inniaz é resolvida mesmo que algumas ou todas as criaturas atacantes percam voar ou deixem o combate antes que ela seja resolvida.
* A habilidade de Inniaz é resolvida antes que os bloqueadores sejam escolhidos.
* Você escolhe as permanentes a serem sopradas para outros jogadores enquanto a habilidade de Inniaz está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você faz as escolhas e o momento em que o controle das permanentes se altera.
* Se você abrir mão de uma criatura que você controla com voar, ela será removida do combate. Ela ainda estará virada se já estava virada, e não estará apta a bloquear.
* Em um jogo de dois jogadores, você permuta o controle de duas permanentes à sua escolha com seu oponente.
* Se qualquer jogador não controlar nenhuma permanente que não seja um terreno, o jogador à direita dele não ganhará o controle de nada.
* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Inniaz ignora quem está em qual equipe. O jogador da esquerda em cada equipe ganha o controle de uma permanente do colega de equipe, enquanto o jogador da direita ganha uma do jogador da esquerda da equipe adversária. Se seu colega de equipe ganhar o controle de uma criatura atacante dessa forma, ela ainda será removida do combate.
* O efeito da última habilidade de Inniaz dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Inniaz deixar o campo de batalha. Em uma partida com vários participantes, um jogador que deixe o jogo recupera a permanente e devolve a que recebeu.

Kels, a Arranjadora de Lutas  
{2}{B}{B}  
Criatura Lendária — Azra Bruxo  
4/3  
Ameaçar  
Toda vez que sacrifica uma criatura, você pode pagar {u/b}. Se fizer isso, compre um card. *{u/b} pode ser pago tanto com {U} quanto com {B}.*  
{1}, sacrifique uma criatura: Kels, a Arranjadora de Lutas, ganha indestrutível até o final do turno.

* A segunda habilidade de Kels é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como a última habilidade de Kels.
* Se você sacrificar uma permanente como parte do custo de uma mágica ou habilidade ativada, a segunda habilidade de Kels será resolvida antes daquela mágica ou habilidade.
* Uma permanente lendária colocada em um cemitério devido à "regra das lendas" não é sacrificada.
* Se você sacrificar Kels, a segunda habilidade dela será desencadeada. Ela também é desencadeada para cada outra criatura que você sacrifique ao mesmo tempo. Você pode sacrificar Kels para pagar o custo da própria habilidade.
* Enquanto a segunda habilidade de Kels está sendo resolvida, você não pode pagar {u/b} mais de uma vez para comprar mais de um card.
* Você pode ativar a última habilidade de Kels mesmo que nada esteja prestes a destrui-la e mesmo que ela já tenha indestrutível.

Muxus, Goblin Grandioso  
{4}{R}{R}  
Criatura Lendária — Goblin Nobre  
4/4  
Quando Muxus, Goblin Grandioso, entrar no campo de batalha, revele os seis cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de criatura do tipo Goblin, com custo de mana convertido igual ou inferior a 5, dentre eles no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.  
Toda vez que Muxus ataca, ele recebe +1/+1 até o final do turno para cada outro Goblin que você controla.

* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
* O bônus que Muxus recebe só é determinado conforme sua primeira habilidade é resolvida. Depois que isso acontece, o bônus não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de Goblins que você controla mude.

Neyith da Caçada Macabra  
{2}{G}{G}  
Criatura Lendária — Humano Guerreiro  
3/3  
Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla lutarem ou forem bloqueadas, compre um card.  
No início do combate no seu turno, você pode pagar {2}{r/g}. Se fizer isso, duplique o poder da criatura alvo até o final do turno. Aquela criatura deve ser bloqueada neste combate se estiver apta. *({r/g} pode ser pago com {R} ou {G}.)*

* Você compra um único card conforme a primeira habilidade de Neyith é resolvida, independentemente de quantas criaturas que você controla lutaram ou se tornaram bloqueadas.
* Uma criatura "luta" quando um efeito a instrui a lutar. Causar dano de combate não é lutar.
* Enquanto a última habilidade de Neyith está sendo resolvida, você não pode pagar múltiplas vezes para dobrar o poder da criatura mais de uma vez ou para dobrar o poder de mais de uma criatura.
* Se um efeito instrui você a “duplicar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. Se o poder da criatura for negativo, ela recebe -X/-0, sendo -X o valor negativo inicial do poder da criatura. O valor de X não se alterará se outro efeito alterar o poder da criatura posteriormente no turno.
* Só é necessário uma criatura para bloquear a criatura alvo. Outras criaturas também podem bloqueá‑la, e estão livres para bloquear outras criaturas ou não bloquear.
* Se a criatura alvo tiver ameaçar, duas criaturas precisam bloqueá-la se estiverem aptas.
* O jogador defensor, e não você, escolhe qual criatura bloqueia a criatura alvo.
* Se cada criatura que o jogador defensor controla não pode bloquear por qualquer motivo (como por estarem viradas), a criatura alvo não é bloqueada. Se houver um custo associado a bloquear a criatura alvo, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará ser bloqueada naquele caso.

Ormos, Guardiã do Arquivo  
{4}{U}{U}  
Criatura Lendária — Esfinge  
5/5  
Voar  
Se você for comprar um card enquanto seu grimório estiver vazio, em vez disso, coloque cinco marcadores +1/+1 em Ormos, Guardiã do Arquivo.  
{1}{U}{U}, descarte três cards com nomes diferentes: Compre cinco cards.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.
* Se algo instruir você a comprar mais de um card e você tiver menos cards em seu grimório, você comprará cada card em seu grimório e depois começará a substituir as compras restantes por marcadores.
* Se dois ou mais efeitos de substituição se aplicariam a um evento de compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.

Ossinho, Ladrão de Quinquilharias  
{1}{B}  
Criatura Lendária — Esqueleto Ladino  
1/2  
No início de cada etapa final, se um oponente tiver descartado um card neste turno, você compra um card e perde 1 ponto de vida.  
{4}{B}{B}: Cada oponente sem cards na mão perde 10 pontos de vida.

* A primeira habilidade de Ossinho só é desencadeada se um oponente descartou um card antes do início da etapa final. Se um oponente tiver mais cards na mão que o número máximo de cards permitido, ele descartará durante a própria etapa de limpeza, que ocorre depois da etapa final.
* A primeira habilidade de Ossinho faz com que você compre um único card e perca apenas 1 ponto de vida, independentemente de quantos oponentes tenham descartado cards e de quantos cards foram descartados além do primeiro.
* Ossinho só verifica quais oponentes não têm cards na mão conforme a última habilidade é resolvida.

Pastor de Alossauros  
{G}  
Criatura — Elfo Xamã  
1/1  
Pastor de Alossauros não pode ser anulado.  
As mágicas verdes que você controla não podem ser anuladas.  
{4}{G}{G}: Até o final do turno, as criaturas do tipo Elfo que você controla têm poder e resistência básicos 5/5 e se tornam Dinossauros além de seus outros tipos de criatura.

* Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter mágicas que não podem ser anuladas como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, a mágica que não pode ser anulada não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
* A última habilidade de Pastor de Alossauros se sobrepõe a todos os efeitos que definem valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura afetada sem defini-los se aplicam independentemente de quando começaram a surtir efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura.
* As criaturas afetadas não perderão nenhuma habilidade quando se tornarem Dinossauros.

Peregrino do Refúgio de Pedra  
{1}{W}  
Criatura — Kor Clérigo  
2/2  
Toda vez que Peregrino do Refúgio de Pedra atacar, se você controlar um artefato ou encantamento, Peregrino do Refúgio de Pedra receberá +1/+1 e ganhará vínculo com a vida até o final do turno.

* Peregrino do Refúgio de Pedra recebe +1/+1 uma única vez, independentemente de quantos artefatos ou e/ou encantamentos você controle. Ele não recebe +2/+2 se você controlar um artefato e um encantamento.
* Se você não controlar um artefato ou encantamento imediatamente depois que Peregrino do Refúgio de Pedra atacar, a habilidade dele não será desencadeada. Se você não controlar um artefato ou encantamento conforme a habilidade for resolvida, ele não receberá +1/+1 e não ganhará vínculo com a vida. Ele não precisa, contudo, ser o mesmo artefato ou encantamento em ambos os momentos.

Ramo Evolutivo  
{2}{G}  
Encantamento  
Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, serão colocados naquela criatura o dobro daquela quantidade de marcadores +1/+1.

* Se uma criatura que você controla entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1, em vez disso, ela entrará com o dobro.
* Se você controlar dois Ramos Evolutivos, o número de marcadores +1/+1 colocados na criatura é quatro vezes o número original. Três Ramos Evolutivos multiplicam o número por oito, e assim por diante.
* Se dois ou mais efeitos tentarem modificar a quantidade de marcadores que será colocada em uma criatura que você controla, você escolhe a ordem na qual aplicar aqueles efeitos, independentemente de quem controle as fontes daqueles efeitos.

Relâmpago Vivo  
{3}{R}  
Criatura — Elemental Xamã  
3/2  
Quando Relâmpago Vivo morrer, devolva o card de mágica instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério para sua mão.

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

Sábio do Tesouro Perdido  
{5}{U}{U}  
Criatura — Esfinge  
5/5  
Voar  
Quando Sábio do Tesouro Perdido entra no campo de batalha, você pode conjurar o card de mágica instantânea, feitiço ou artefato alvo do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se uma mágica instantânea ou feitiço conjurado dessa maneira seria colocada em seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

* Se quiser conjurar o card alvo, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo posteriormente no turno.
* 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 o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.
* 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.
* Se você conjurar uma mágica de artefato dessa forma, ela não será exilada se seria colocada em seu cemitério naquele turno.

Santuário Abençoado  
{3}{W}{W}  
Encantamento  
Previna todo dano que não seja de combate que seria causado a você e às criaturas que você controla.  
Toda vez que um criatura que não seja ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Unicórnio.

* Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.
* Efeitos que façam com que você perca pontos de vida não são prevenidos.

Titã Altaneiro  
{4}{G}{G}  
Criatura — Gigante  
0/0  
Titã Altaneiro entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1, sendo X a resistência total das outras criaturas que você controla.  
Sacrifique uma criatura com Defensor: Todas as criaturas ganham atropelar até o final do turno.

* Se outra criatura estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo em que Titã Altaneiro, a resistência dela não contribuirá para os marcadores +1/+1 a serem colocados em Titã Altaneiro.
* Uma vez que Titã Altaneiro tenha entrado no campo de batalha, ele não ganha nem perde marcadores conforme a resistência total das outras criaturas que você controla se altera.

Traquinas Rancoroso  
{2}{R}  
Criatura — Diabo  
3/2  
Enquanto for seu turno, Traquinas Rancoroso terá iniciativa.  
Toda vez que outra criatura morre, Traquinas Rancoroso causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

* Se outra criatura morrer ao mesmo tempo em que Traquinas Rancoroso, a última habilidade de Traquinas Rancoroso será desencadeada para aquela criatura.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que uma criatura sofre dano letal, você perde o jogo antes que a habilidade de Traquinas Rancoroso vá para a pilha.

Zurzoth, Ginete do Caos  
{2}{R}  
Criatura Lendária — Diabo  
2/3  
Toda vez que um oponente comprar seu primeiro card a cada turno, se não for o turno dele, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Diabo com "Quando esta criatura morre, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo".  
Toda vez que um ou mais Diabos que você controla atacam um ou mais jogadores, você e aqueles jogadores compram um card cada um e depois descartam um card aleatoriamente.

* Se uma mágica ou habilidade faz com que um jogador coloque um card na mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, o card não é comprado.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que uma ficha de Diabo sofre dano letal, você perde o jogo antes que a habilidade dele vá para a pilha.
* Os Diabos que você controla que ataquem um planeswalker não farão com que nenhum jogador compre nem descarte cards.

Magic: The Gathering, Magic, Guildas de Ravnica, Lealdade em Ravnica, A Guerra da Centelha, Trono de Eldraine, Theros, Ikoria, Deck de Planeswalker, Antiquities e Oracle são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2020 Wizards.