

Notas de Lançamento de *Espiral Temporal Remasterizada*

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

Última modificação em 7 de dezembro 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. O objetivo é esclarecer enganos e equívocos comuns para fazer com que jogar com os cards seja mais divertido. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre 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 *Espiral Temporal Remasterizada* passará a ter validade em torneios Limitados sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 19 de março de 2021. Esses cards são válidos em qualquer formato Construído que já os permita. Ou seja, a inclusão nesses boosters não altera a validade de um card em nenhum formato. Em especial, muitos desses cards não são válidos nos formatos Padrão nem Pioneiro.

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

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

Mecânicas que retornam

Mais de quarenta habilidades de palavra-chave, ações de palavra-chave e mecânicas sem nome retornam na coleção *Espiral Temporal Remasterizada*. As regras dessas mecânicas não se alteram nesta coleção. No entanto, algumas regras mudaram desde que os cards foram lançados pela primeira vez.

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

Palavra-chave que retorna: Suspend

Suspende é uma mecânica que permite que você separe um card para ser conjurado alguns turnos depois. Você vai gastar menos mana, mas vai gastar seu tempo esperando a chegada dele ao campo de batalha.

Efêmeron Errante

{6}{U}

Criatura — Ilusão

4/4

Voar

Suspende 4 — {1}{U} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1}{U} e exilá-lo com quatro marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

Desabrochar do Lótus

Artefato

Suspende 3 — {0} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {0} e exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

{T}, sacrifique Desabrochar do Lótus: Adicione três manas de uma cor à sua escolha.

- Suspende é uma palavra-chave que representa três habilidades. A primeira é uma habilidade estática que permite que você exile o card de sua mão com o número específico de marcadores temporais (o número antes do travessão) pagando o custo de suspende (exibido depois do travessão). A segunda é uma habilidade desencadeada que remove um marcador temporal do card suspenso no início de cada uma de suas manutenções. A terceira é uma habilidade desencadeada que faz com que você conjure o card quando o último marcador temporal é removido. Se você conjura uma mágica de criatura dessa forma, ela ganha ímpeto até que você perca o controle daquela criatura (ou, em casos raros, você perca o controle da mágica de criatura enquanto ela estiver na pilha).
- Alguns cards com suspende não têm custo de mana. Você não pode conjurar aqueles cards normalmente; você precisa de uma forma de conjurá-los por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana, como com suspende.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspende a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, quaisquer efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Mago Interferidor) para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspende que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Cards exilados com suspende são exilados com a face voltada para cima.
- Exilar um card com suspende não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se a mágica exige alvos, aqueles alvos são escolhidos quando a mágica é conjurada, e não quando ela é exilada.
- Se um efeito se refere a um “card suspenso”, isso significa um card que (1) tem suspende, (2) está no exílio e (3) tem um ou mais marcadores temporais.

- Se a primeira habilidade desencadeada de suspender (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente no início da próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal é removido, a segunda habilidade desencadeada de suspender é desencadeada. Não importa quando o último marcador temporal tenha sido removido, nem qual efeito o tenha removido.
- Se a segunda habilidade desencadeada de suspender (a que permite que você conjure o card) é anulada, o card não pode ser conjurado. Ele permanece exilado sem marcadores temporais e não está mais suspenso.
- Conforme a segunda habilidade desencadeada é resolvida, você precisa conjurar o card, se possível. Você precisa fazer isso mesmo que ela exija alvos e os únicos alvos válidos sejam os que você não quer como alvos. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se você não puder conjurar o card, talvez por não haver alvos válidos disponíveis, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, como com suspender, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Nada jamais força você a ativar habilidades de mana para pagar custos, de modo que, caso haja um custo adicional obrigatório (como o de Thalia, Guardiã de Thraben), você pode se recusar a ativar habilidades de mana para pagar por ele e, portanto, não conjurar o card suspenso, deixando que ele permaneça exilado.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
- O custo de mana convertido de uma mágica conjurada sem pagar seu custo de mana é determinado pelo custo de mana, mesmo que aquele custo não tenha sido pago.
- Uma criatura conjurada com suspender entrará no campo de batalha com ímpeto. Ela terá ímpeto até que outro jogador ganhe o controle dela. (Em alguns raros casos, outro jogador pode ganhar o controle da própria mágica de criatura. Se isso acontecer, a criatura não entrará no campo de batalha com ímpeto.)

Palavra-chave que retorna: **Metamorfose**

Todo mundo sabe o que está nos seus planos quando você suspende um card, mas quando você conjura um card com metamorfose com a face voltada para baixo... ninguém sabe o que você está tramando.

Gatuna da Rebentação

{1}{U}

Criatura — Tritão Ladino

1/1

Toda vez que Gatuna da Rebentação causa dano de combate a um jogador, aquele jogador descarta um card.

Metamorfose {U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}.*

Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)

- Uma habilidade de metamorfose permite que você conjure um card com a face voltada para baixo pagando {3}. Depois, ela também permite que você volte a face da permanente para cima em qualquer momento em que você tenha prioridade pagando seu custo de metamorfose.

- A mágica voltada para baixo não tem custo de mana e tem um custo de mana convertido de 0. Ao conjurar uma mágica voltada para baixo, coloque-a na pilha voltada para baixo para que nenhum outro jogador saiba o que é e pague {3}. Este é um custo alternativo.
- A mágica de criatura é uma mágica de criatura 2/2 sem nome, sem custo de mana, sem tipos de criatura e sem habilidades. A criatura resultante é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Cada uma dessas criaturas é incolor e tem custo de mana convertido 0. Outros efeitos que se apliquem à mágica ou criatura ainda podem conceder quaisquer características que ela não tenha ou alterar as características que ela tem.
- A qualquer momento, você pode olhar uma permanente ou mágica voltada para baixo sob seu controle. Você não pode olhar permanentes ou mágicas voltadas para baixo que você não controla, a menos que um efeito instrua você a olhar ou permita que você olhe.
- A qualquer momento em que você tiver prioridade, você poderá voltar a face da criatura para cima, revelando seu custo de metamorfose e pagando por ele. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Somente uma permanente com a face voltada para baixo pode ser voltada para cima desta forma; uma mágica voltada para baixo não pode.
- Se uma criatura com a face voltada para baixo perder as próprias habilidades, ela não poderá mais ter sua face voltada para cima, pois não terá mais a habilidade metamorfose (nem um custo de metamorfose) quando tiver a face voltada para cima.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas, fora isso, ainda é a mesma permanente. Mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estejam anexados àquela permanente, não são afetadas, a menos que as novas características do objeto alterem a validade como alvo ou a validade das anexações.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Se uma mágica voltada para baixo deixar a pilha e for para qualquer outra zona que não seja o campo de batalha (se for anulada, por exemplo), você precisa revelá-la. De modo similar, se uma permanente voltada para baixo deixar o campo de batalha, você precisa revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Alguns métodos comuns para fazer isso incluem usar marcadores ou dados, ou simplesmente colocá-las em ordem no campo de batalha.

Palavra-chave que retorna: Recapitular

Recapitular é uma mecânica que retorna e dá aos cards uma segunda chance de causar impacto.

Fuligem Estranguladora

{2}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo com resistência igual ou inferior a 3.

Recapitular {5}{R} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

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

Palavra-chave que retorna: Sombra

À espreita, sob o verniz da realidade, as criaturas com sombra não podem bloquear nem ser bloqueadas por criaturas normais. Mas essas criaturas podem bloquear e ser bloqueadas umas pelas outras.

Saqueador *il*-Kor

{1}{U}

Criatura — Kor Ladino

1/1

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Toda vez que Saqueador *il*-Kor causar dano a um oponente, compre um card e depois descarte um card.

- Depois que uma criatura é bloqueada, ela permanece bloqueada e causa e sofre dano de combate mesmo que ganhe ou perca sombra, ou que a criatura bloqueadora ganhe ou perca sombra.
 - Se uma criatura atacante tiver múltiplas habilidades de evasão, como sombra e voar, uma criatura bloqueadora só poderá bloqueá-la se satisfizer todos os requisitos das habilidades de evasão.
 - Ocorrências múltiplas de sombra na mesma criatura são redundantes.
-

Palavra-chave que retorna: Fração de segundo

Magic costuma ser um jogo de ação e reação, mas com a palavra-chave fração de segundo, seus oponentes não terão tempo de reagir a suas mágicas.

Choque Repentino

{1} {R}

Mágica Instantânea

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

Choque Repentino causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Os jogadores ainda recebem prioridade enquanto o card com fração de segundo está na pilha. As opções deles simplesmente ficam limitadas a habilidades de mana e certas habilidades especiais.
- Os jogadores podem voltar para cima a face de criaturas com a face voltada para baixo enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha.
- Fração de segundo não impede que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas, como a de Cálice do Vácuo. Se isso acontecer, seu controlador a colocará na pilha e escolherá alvos para ela, se for o caso. Aquelas habilidades serão resolvidas normalmente.
- Conjurar uma mágica com fração de segundo não afeta mágicas nem habilidades que já estejam na pilha.
- Se a resolução de uma habilidade desencadeada envolver conjurar uma mágica, aquela mágica não poderá ser conjurada se uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.
- Depois que uma mágica com fração de segundo é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades novamente antes que o próximo objeto na pilha seja resolvido.

Palavra-chave que retorna: Loucura

Os cards com loucura não vão para o cemitério quietinhos quando você os descarta. Em vez disso, você pode conjurá-los por seus custos de loucura.

Vorme Imprudente

{3} {R} {R}

Criatura — Vorme

4/4

Atropelar

Loucura {2} {R} (*Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.*)

- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.

- Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado mesmo sendo colocado no exílio em vez de no cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.
- Conjurar uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo do card. Por exemplo, você pode conjurar um feitiço com loucura se descartá-lo durante o turno de um oponente.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de loucura), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, o desencadeamento de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvido antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.
- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela mágica ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. Seu desencadeamento de loucura será colocado na pilha depois que aquela mágica ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

Palavra-chave que retorna: Eco

Eco é uma habilidade que lhe permite pagar por uma permanente em duas prestações.

Dragonete de Uktabi
 {G}
 Criatura — Dragonete
 2/1
 Voar, ímpeto
 Eco {1}{G}{G} *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

- Pagar eco é sempre opcional. Quando a habilidade desencadeada de eco for resolvida, se você não puder ou escolher não pagar o custo de eco, você sacrificará aquela permanente.
- A habilidade de eco de sua permanente será desencadeada no início de sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção, ou se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção.

Palavra-chave que retorna: Flanquear

As criaturas atacantes com flanquear têm uma vantagem marcial significativa sobre as criaturas bloqueadoras sem flanquear.

Cavalaria de Benália

{1}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Flanquear *(Toda vez que uma criatura sem flanquear bloquear esta criatura, a criatura bloqueadora receberá -1/-1 até o final do turno.)*

- O fato de as criaturas atacante e bloqueadora terem flanquear só é verificado conforme os bloqueadores são declarados. Se uma criatura atacante bloqueada ganhar flanquear posteriormente, a habilidade flanquear não será desencadeada. Se a criatura bloqueadora ganhar flanquear posteriormente, isso não impedirá que a habilidade flanquear na pilha seja resolvida nem removerá o efeito que dá -1/-1.
- Se a habilidade flanquear fizer com que a criatura bloqueadora morra, a criatura atacante permanecerá bloqueada. A menos que ela tenha atropelar ou haja outros bloqueadores, ela não causará nem sofrerá dano de combate.
- Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de flanquear, cada uma é desencadeada separadamente.

Palavra-chave que retorna: Esquadrinhar

A palavra-chave esquadrinhar permite que você alimente suas mágicas com os cards de seu cemitério

Cruzeiro do Tesouro

{7}{U}

Feitiço

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

Compre três cards.

- Esquadrinhar não muda o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica. Por exemplo, o custo de mana convertido de Cruzeiro do Tesouro é 8, mesmo que você tenha exilado três cards para conjurá-lo.
- Você só pode exilar cards para pagar o custo de mana genérico, e você não pode exilar mais cards que o requisito de mana genérico de uma mágica com esquadrinhar. Por exemplo, você não pode exilar mais que sete cards de seu cemitério para conjurar Cruzeiro do Tesouro, a menos que um efeito tenha aumentado seu custo.
- Por não ser um custo alternativo, a habilidade esquadrinhar pode ser usada junto com custos alternativos, como recapitular. Ela também pode ser usada para pagar custos adicionais que incluam mana genérico.

Palavra-chave que retorna: Desaparecer

Desaparecer é uma palavra-chave que limita o quanto uma permanente permanece no campo de batalha antes de... bem, desaparecer.

Calciderme

{2}{W}{W}

Criatura — Besta

5/5

Manto *(Esta criatura não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades.)*

Desaparecer 4 *(Esta criatura entra no campo de batalha com quatro marcadores temporais. No início da sua manutenção, remova um marcador temporal dela.*

Quando o último for removido, sacrifique-a.)

- Desaparecer é uma palavra-chave que representa três habilidades. “Desaparecer N” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores temporais”, “No início de sua manutenção, se esta permanente tiver um marcador temporal, remova um marcador temporal dela” e “Quando o último marcador temporal for removido desta permanente, sacrifique-a”.
- Se o último marcador temporal for removido de uma permanente com desaparecer e a habilidade que a sacrificaria for anulada, aquela permanente permanecerá indefinidamente no campo de batalha sem marcadores temporais. Enquanto a permanente não tiver marcadores temporais, nenhuma das duas habilidades desencadeadas de desaparecer será desencadeada novamente.
- Se uma permanente que já esteja no campo de batalha sem marcadores temporais se tornar uma cópia de uma permanente com desaparecer, ela permanecerá indefinidamente no campo de batalha (a menos que, de alguma forma, sejam colocados marcadores temporais nela posteriormente). Se uma permanente com um ou mais marcadores temporais se tornar uma cópia de uma permanente com desaparecer, ela desaparecerá normalmente. Se uma permanente entrar no campo de batalha como cópia de uma permanente com desaparecer, ela entrará com o número adequado de marcadores temporais e desaparecerá normalmente.

Palavra-chave que retorna: Regenerar

Algumas criaturas não desistem tão facilmente. Regenerar é uma ação de palavra-chave que salva uma criatura (ou, em casos muito raros, uma permanente não criatura) da destruição.

Fractius Cataplásmico

{2}{W}

Criatura — Fractius

2/2

Todos os Fractius têm “{2}, {T}: Regenere o Fractius alvo”. *(Na próxima vez em que aquele Fractius seria destruído, em vez disso, vire-o, remova-o do combate e cure todo o dano marcado nele.)*

- Quando você regenera uma permanente, você está criando um efeito de substituição “escudo” para ser usado posteriormente. Aquele efeito significa “Na próxima vez em que [esta permanente] seria destruída, em vez disso, remova todo o dano marcado nela e vire-a. Se ela for uma criatura atacante ou bloqueadora, remova-a do combate”.
- Se uma permanente tem uma habilidade estática que diz para regenerá-la se ela seria destruída, ela simplesmente terá sempre um “escudo” de regeneração, mesmo que já tenha usado um durante o turno.
- Uma permanente pode se regenerar mesmo que já esteja virada.

- Uma permanente que se regenera não entra nem sai do campo de batalha. As habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura morre ou entra no campo de batalha não serão desencadeadas se uma criatura se regenerar.
- Permanentes são destruídas por efeitos que usam o termo “destruir/destrua”. Criaturas também são destruídas por ter dano letal marcado nelas. Sacrificar uma permanente não a destrói, tampouco reduzir a resistência da criatura a 0.
- Se uma permanente seria destruída de duas formas ao mesmo tempo, um escudo de regeneração a protege das duas. Isso pode acontecer, por exemplo, se uma criatura com toque mortífero causar a outra criatura um dano igual ao superior à resistência desta criatura.

Palavra-chave que retorna: Travessia de terreno

As criaturas com travessia de terreno buscam o tipo de terreno adequado em frente ao jogador defensor e não podem ser bloqueadas se aquele tipo estiver lá.

Mestre do Tridente Perolado

{U} {U}

Criatura — Tritão

2/2

As outras criaturas do tipo Tritão que você controla recebem +1/+1 e têm travessia de ilha. *(Elas não poderão ser bloqueadas enquanto o jogador defensor controlar uma Ilha.)*

- Travessia de terreno é escrita em alguma combinação de supertipos e tipos de terreno, como “travessia de ilha” ou “travessia de terreno não básico”.
- Uma vez bloqueada, ganhar uma habilidade de travessia de terreno não fará com que uma criatura se torne não bloqueada nem removerá a criatura bloqueadora do combate.
- Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Palavra-chave que retorna: Recuperar

Às vezes você não quer conjurar uma mágica apenas uma ou duas vezes. Com mágicas com recuperar, você pode conjurar quantas vezes puder pagar.

Reiterar

{1} {R} {R}

Mágica Instantânea

Recuperar {3} *(Você pode pagar um custo adicional de {3} ao conjurar esta mágica. Se fizer isso, coloque este card na sua mão conforme é resolvido.)*

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

- “Recuperar [custo]” significa “Você pode pagar [custo] adicionais conforme conjurar esta mágica” e “Se o custo de recuperar tiver sido pago, coloque esta mágica na mão de seu dono em vez de no cemitério de seu dono conforme ela for resolvida”.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer aumento de custo (como um custo de recuperar) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se a magia com recuperar tiver um alvo e cada um de seus alvos não for um alvo válido no momento em que ela tentar ser resolvida, a magia não será resolvida e não retornará para sua mão, mesmo que seu custo de recuperar tenha sido pago. De modo similar, uma magia anulada não será devolvida para sua mão.
- Se mais de um efeito de substituição tentar determinar o destino de uma magia com recuperar, o jogador que controla a magia escolhe qual efeito aplicar primeiro. Isso pode fazer com que o outro efeito de substituição deixe de ser válido (como o de Linha de Força do Vácuo), ou aquele efeito ainda pode se aplicar (como o efeito de substituição gerado pela conjuração de uma magia com recapitular).

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *ESPIRAL TEMPORAL REMASTERIZADA*

Aberração Consumidora

{3}{U}{B}

Criatura — Horror

/

O poder e a resistência de Aberração Consumidora são ambos iguais ao número de cards nos cemitérios de seus oponentes.

Toda vez que você conjura uma magia, cada oponente revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de terreno. Depois, ele coloca aqueles cards no próprio cemitério.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Aberração Consumidora se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela magia. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Se um oponente não tiver cards de terreno no próprio grimório, todos os cards daquele grimório serão revelados e colocados no cemitério daquele jogador.

Aberração Encapuzada

{3}{U}

Criatura — Ilusão

2/3

Suspender 4 — {1}{U} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1}{U} e exilá-lo com quatro marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

Quando o último marcador temporal é removido de Aberração Encapuzada enquanto ela está exilada, as criaturas não podem ser bloqueadas neste turno.

- Como não modifica as características de nenhum objeto, a última habilidade de Aberração Encapuzada se aplica a criaturas que não estavam no campo de batalha conforme a habilidade foi resolvida.
-

Abre-nuvem

{3}

Artefato

Conforme Abre-nuvem entra no campo de batalha, escolha artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea ou feitiço.

As mágicas que você conjura do tipo escolhido custam {1} a menos para serem conjuradas.

- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas do tipo escolhido que você conjura.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional (como custos de reforçar) e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade de Abre-nuvem). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
-

Agitações do Passado

{G}

Feitiço

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

- Objetos sem custo de mana, incluindo terrenos que poderiam gerar mana colorido, são incolores por definição.
-

Akroma, Anjo da Fúria

{5} {R} {R} {R}

Criatura Lendária — Anjo

6/6

Esta mágica não pode ser anulada.

Voar, atropelar, proteção contra o branco, proteção contra o azul

{R}: Akroma, Anjo da Fúria, recebe +1/+0 até o final do turno.

Metamorfose {3} {R} {R} {R} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Akroma como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, Akroma não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Se Akroma, Anjo da Fúria, tiver sido conjurada com a face voltada para baixo, ela poderá ser anulada.

- Em um jogo de Commander em que Akroma seja sua comandante, você pode conjurá-la com a face voltada para baixo da zona de comando pagando {3} mais {2} para cada vez em que ela tiver sido conjurada de sua zona de comando. O custo para voltar a face dela para cima não se altera. Enquanto ela está com a face voltada para baixo, o dano de combate que ela causa ainda conta como dano causado por seu comandante.

Alesha, a Que Sorri Para a Morte
{2} {R}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/2

Iniciativa

Toda vez que Alesha, a Que Sorri Para a Morte, ataca, você pode pagar {w/b} {w/b}. Se fizer isso, devolva o card de criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 do seu cemitério para o campo de batalha virado e atacando.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Alesha está sendo resolvida, você não pode pagar o custo múltiplas vezes para devolver mais de um card de criatura.
- A habilidade desencadeada de Alesha só verifica o poder do card em seu cemitério. A criatura ainda estará virada e atacando se o poder dela for superior a 2 quando ela estiver no campo de batalha.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a criatura devolvida está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador, nem o mesmo planeswalker que Alesha está atacando.
- Embora a criatura devolvida 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 criatura devolvida não pode atacar (como o de Propaganda, ou se a criatura tiver defensor) afetam apenas a declaração de atacantes. Eles não impedirão que a criatura devolvida entre no campo de batalha atacando.

Amálgama Cobiçado

{1} {U} {B}
Criatura — Zumbi
3/3

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha, se ela veio do seu cemitério ou se você a conjurou do seu cemitério, devolva Amálgama Cobiçado de seu cemitério para o campo de batalha virado no início da próxima etapa final.

- Um card conjurado com o uso da própria habilidade loucura é conjurado do exílio, e não do seu cemitério.
 - A habilidade de Amálgama Cobiçado só é desencadeada se ele estiver em seu cemitério imediatamente depois da entrada da criatura apropriada no campo de batalha. Um Amálgama Cobiçado que já esteja no campo de batalha não será devolvido no início da próxima etapa final se for colocado no cemitério mais tarde.
-

Anciã de Pendelhaven

{1}{G}

Criatura — Elfo Xamã

1/1

{T}: Cada criatura 1/1 que você controla recebe +1/+2 até o final do turno.

- A habilidade de Aciã de Pendelhaven só afeta criaturas 1/1 que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começa a controlar posteriormente no turno ou que se tornam 1/1 posteriormente no turno não recebem +1/+2.
- A habilidade de Aciã de Pendelhaven verifica o poder e a resistência de cada criatura considerando marcadores e efeitos que aumentem ou reduzam seu poder e/ou resistência, e não somente seu poder e/ou resistência básicos.

Anjo da Restauração

{3}{W}

Criatura — Anjo

3/4

Lampejo

Voar

Quando Anjo da Restauração entra no campo de batalha, você pode exilar uma criatura alvo não Anjo que você controle e depois devolvê-la ao campo de batalha sob seu controle.

- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Quando um efeito devolve o card exilado “sob seu controle”, você o controla indefinidamente depois disso. Se você ganhou temporariamente o controle da criatura, ela não voltará ao controlador anterior. 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, uma criatura que você tenha tomado com o efeito de Anjo da Restauração será exilada.

Anjo da Salvação

{6}{W}{W}

Criatura — Anjo

5/5

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

Voar

Quando Anjo da Salvação entrar no campo de batalha, previna os próximos 5 pontos de dano que seriam causados neste turno a qualquer número de alvos, divididos à sua escolha.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
- Você divide os efeitos de prevenção conforme a habilidade desencadeada de Anjo da Salvação é colocada na pilha, não conforme ela é resolvida. A cada alvo precisa ser atribuído ao menos 1 de “escudo” de prevenção. Você não pode escolher mais de cinco alvos e não atribuir nenhum a um alvo.
- Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para a habilidade de Anjo da Salvação, a divisão original do efeito de prevenção continuará a valer, mas os efeitos que seriam atribuídos a alvos não válidos não serão criados.
- Se múltiplas fontes causariam simultaneamente dano a um alvo afetado, aquele alvo ou o controlador daquele alvo escolhe quais fontes de dano prevenir para cada “escudo”.
- Se múltiplos efeitos de substituição se aplicarem a um jogador ou a uma permanente que esteja sofrendo dano, aquele jogador ou o controlador daquela permanente escolhe a ordem na qual aplicá-los, e não o controlador da fonte do dano.

Aprisionar

{1}{U}

Mágica Instantânea

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

Compre um card.

- Aprisionar pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Aquela mágica não será anulada nem devolvida para a mão de seu dono, mas você comprará um card.

Arcades, o Estrategista

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

Criatura Lendária — Dragão Ancião

3/5

Voar, vigilância

Toda vez que uma criatura com defensor entrar no campo de batalha sob seu controle, compre um card.

Cada criatura que você controla com defensor atribui dano de combate igual à própria resistência, em vez do próprio poder, e pode atacar como se não tivesse defensor.

- A última habilidade de Arcades na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a

resistência usam os valores reais. Por exemplo, Mordida Rábica não fará com que uma criatura com defensor cause dano igual à própria resistência.

- Se Arcades deixar o campo de batalha após uma criatura com defensor ter atacado, a criatura permanecerá uma criatura atacante, embora ela atribua dano igual ao próprio poder.

Arcanista da Horda Medonha

{1} {R}

Criatura — Zumbi Mago

1/3

Atropelar

Toda vez que Arcanista da Horda Medonha ataca, você pode conjurar o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo com custo de mana convertido igual ou inferior ao poder de Arcanista da Horda Medonha do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquela mágica seria colocada no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-a.

- O card de mágica instantânea ou de feitiço que você tem como alvo precisa ter um custo de mana convertido igual ou inferior ao poder de Arcanista da Horda Medonha imediatamente após Arcanista da Horda Medonha ter atacado. Quaisquer outras habilidades que sejam desencadeadas quando criaturas que você controla atacam ainda não terão sido resolvidas.
- Se Arcanista da Horda Medonha deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada dele seja resolvida, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha para verificar se o card ainda é um alvo válido.
- Se você conjura o card, você o faz como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arcanista da Horda Medonha. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo de um card são ignoradas, e a mágica é resolvida antes que os bloqueadores sejam declarados.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

Arco de Orazca

Terreno

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

{T}: Adicione {C}.

{5} {T}: Compre um card. Ative esta habilidade apenas se você tiver a bênção da cidade.

- Uma vez que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito; ela é apenas uma designação que você tem.

- Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, se você controlar dez permanentes, perder o controle de duas e depois jogar Arco de Orazca, você não terá a bênção da cidade.
- Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “regra das lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.
- Ascender não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que se tornará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade uma vez que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, inclusive o próprio Arco de Orazca, os jogadores não poderão responder antes que você receba a bênção da cidade.

Arcolâmina

{3} {R} {R}

Feitiço

Arcolâmina causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

Exile Arcolâmina com três marcadores temporais.

Suspender 3 — {2} {R} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {2} {R} e exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Arcolâmina tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não a exilará com marcadores temporais.
- Cada vez que você conjurar Arcolâmina, ela suspenderá a si mesma novamente ao ser resolvida para que você possa conjurá-la novamente três turnos depois.

Armadura Etérea

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

- Armadura Etérea conta cada encantamento que você controla, incluindo ela mesma e quaisquer Auras que você controle que estejam anexadas a um oponente ou a permanentes controladas por um oponente.

Artesão de Fractius

{2}

Criatura Artefato — Magimodelador

1/1

{1}, {T}, descarte um card: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Fractius com o nome Fractius Metálico.

- Diferentemente do card Fractius Metálico, a ficha não tem custo de mana. Seu custo de mana convertido é 0.

Arvoredo Dríade
Criatura Terreno — Floresta Dríade

1/1

(Arvoredo Dríade não é uma mágica, é afetado por enjoo de invocação e tem “{T}: Adicione {G}”.)

- Floresta é um tipo de terreno e Dríade é um tipo de criatura.
- Devido ao indicador de cor (que aparece à esquerda da linha de tipo), Arvoredo Dríade é verde. Os indicadores de cor se aplicam em todas as zonas, e não somente no campo de batalha.
- Arvoredo Dríade é jogado como um terreno. Ele não usa a pilha, não é uma mágica, não pode ser respondido e conta como sua jogada de terreno daquele turno.
- Se Arvoredo Dríade for transformado em outro tipo de terreno básico, ele continuará a ser uma criatura Dríade verde.
- Se um Arvoredo Dríade ganhar lampejo ou você tiver permissão para jogar Arvoredo Dríade como se ele tivesse lampejo (devido a Teferi, Mago de Zhalfir ou Aviso de Batedor, por exemplo), você pode ignorar as regras normais de tempo para quando você poderá jogar um terreno em seu turno, mas não outras restrições. Você não pode jogar Arvoredo Dríade durante o turno de outro jogador, nem jogar Arvoredo Dríade se não tiver nenhuma jogada de terreno restante.

Asas da Inexistência

{1}{W}{W}

Criatura — Elemental

3/1

Voar

Quando Asas da Inexistência entrar no campo de batalha, exile outra permanente alvo. Devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

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

Ascendência Temur

{G} {U} {R}

Encantamento

As criaturas que você controla têm ímpeto.

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card.

- 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 Ascendência Temur seja desencadeada nem para reduzir o poder da criatura a tempo de impedi-la de ser desencadeada.
- Uma vez que a última habilidade de Ascendência Temur tenha sido desencadeada, diminuir o poder daquela criatura não impedirá que você compre um card.
- Se Ascendência Temur deixa o campo de batalha, as criaturas que você controla perdem ímpeto. Se não estão sob seu controle desde o início do turno e não têm ímpeto de outra forma, eles não podem atacar neste turno. Se já tiverem atacado, elas continuarão como criaturas atacantes.

Assassina de Beladona

{2} {B} {B}

Criatura — Humano Assassino

2/1

Iniciativa

Quando Assassina de Beladona entra no campo de batalha, você pode revelar X cards pretos da sua mão. Se o fizer, a criatura alvo receberá -X/-X até o final do turno.

Loucura {1} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido, você não revelará nenhum card.
- Você escolhe quantos e quais cards revelar conforme a habilidade desencadeada de Assassina de Beladona é resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que você revela cards e o momento em que a criatura alvo recebe -X/-X.

Atrasar

{1} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Se a mágica for anulada dessa maneira, exile-a com três marcadores temporais, em vez de colocá-la no cemitério de seu dono. Se ela não tem suspender, ela ganha suspender. *(No início da manutenção de seu dono, remova um marcador temporal daquele card. Quando o último for removido, o jogador poderá jogá-lo sem pagar seu custo de mana. Se é uma criatura, ela tem ímpeto.)*

- Quando o último marcador temporal é removido do card exilado, ele é conjurado como uma magia completamente nova. Modos e alvos serão escolhidos novamente. Se a magia tiver quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos novamente. Se eles não puderem ser pagos, a magia não poderá ser conjurada e permanecerá exilada.
- Se a magia alvo tiver sido conjurada com recapitular, o efeito de Atrasar a exilará, e não o efeito de recapitular. O card receberá marcadores temporais e ganhará suspender (se já não tiver suspender).
- Se a magia alvo estiver com a face voltada para baixo, ela será exilada com a face voltada para cima. Ela não pode ser conjurada com a face voltada para baixo quando conjurada sem que se pague o custo de mana.

Auromantes Perdidos

{2} {W} {W}

Criatura — Humano Mago

3/3

Desaparecer 3 (*Esta criatura entra no campo de batalha com três marcadores temporais. No início da sua manutenção, remova um marcador temporal dela.*

Quando o último for removido, sacrifique-a.)

Quando Auromantes Perdidos morre, se ele não tinha marcadores temporais, você pode procurar em seu grimório um card de encantamento, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar seu grimório.

- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (de modo que ela pode ser anexada a uma permanente com manto, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura limita ao que ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.

Bandido Ginete das Dunas

{B} {B}

Criatura — Humano Rebelde Ladino

1/1

Proteção contra o verde

No início de cada etapa final, se Bandido Ginete das Dunas tiver causado dano a um oponente neste turno, coloque um marcador +1/+1 nele.

- A habilidade desencadeada de Bandido Ginete das Dunas concede no máximo um marcador +1/+1 a cada turno, independentemente de quantos oponentes sofreram dano além do primeiro.
- Se Bandido Ginete das Dunas causou dano a um oponente que posteriormente deixou o jogo antes da etapa final do turno, sua habilidade ainda lhe dará um marcador +1/+1.

Baral, Chefe da Conformidade

{1} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

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

Toda vez que uma mágica ou habilidade que você controla anula uma mágica, você pode comprar um card.

Se fizer isso, descarte um card.

- A redução de custo só se aplica ao mana genérico nos custos de mágicas instantâneas ou feitiços que você conjura.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional (como custos de reforçar) e depois aplique as reduções de custo (como a da primeira habilidade de Baral). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica ou habilidade só anula uma mágica se contiver especificamente a palavra “anule” em seu texto. Se uma mágica ou habilidade que você controla fizer com que todos os alvos de uma mágica deixem de ser válidos, aquela mágica não será resolvida, mas não terá sido anulada.

Bocarra Ululante

{4} {B}

Criatura — Elemental

3/2

Amedrontar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas pretas e/ou criaturas artefato.*)

Quando Bocarra Ululante entrar no campo de batalha, destrua a criatura alvo não preta e não artefato.

Evocar {1} {B} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.*)

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

Bombardeio Orc

{1} {R} {R}

Mágica Instantânea

Bombardeio Orc causa 2 pontos de dano a qualquer alvo e 3 pontos de dano a você.

Compre um card.

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Bombardeio Orc tentar se resolver, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card, mas também não sofrerá 3 pontos de dano.

Boneco Empalhado

{5}

Criatura Artefato — Constructo

0/1

Indestrutível

Conforme Boneco Empalhado entra no campo de batalha, escolha um jogador.

Toda vez que Boneco Empalhado sofre dano, ele causa uma quantidade equivalente de dano ao jogador escolhido.

{T}: Boneco Empalhado causa 1 ponto de dano a si mesmo.

- Uma criatura pode sofrer uma quantidade de dano maior que a própria resistência. Por exemplo, se Boneco Empalhado sofrer 3 pontos de dano, sua habilidade desencadeada causará 3 pontos de dano, e não 1, ao jogador escolhido.
- Se seu total de pontos de vida for levado a 0 ou menos ao mesmo tempo em que Boneco Empalhado sofrer dano, você perderá o jogo antes que a habilidade desencadeada vá para a pilha.

Bravura da Antiga Krosa

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, em vez disso, aquela criatura recebe +4/+4 até o final do turno.

- Se um efeito copiar Bravura da Antiga Krosa enquanto ela estiver na pilha, a cópia só dará +2/+2 à criatura, mesmo que a mágica original tenha sido conjurada durante sua fase principal. Isso porque a cópia é criada na pilha, não tendo sido conjurada.

Busca Amarrada

{2}{U}

Criatura — Homúnculo

0/2

Defensor, ímpeto

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

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

Busca Longínqua

{1}{G}

Feitiço

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

Depois, embaralhe seu grimório.

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

Búzio Drenante

{4}{U}{U}

Criatura — Ilusão

1/1

Lampejo

Voar

Quando Búzio Drenante entrar no campo de batalha, anule a mágica alvo. Coloque X marcadores +1/+1 em Búzio Drenante, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica.

- Se a mágica alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Búzio Drenante tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não colocará nenhum marcador em Búzio Drenante. Se o alvo for válido, mas a mágica não puder ser anulada, você colocará marcadores em Búzio Drenante.
 - A habilidade de Búzio Drenante anula a mágica alvo mesmo que você não possa colocar marcadores em Búzio Drenante, provavelmente por Búzio Drenante ter deixado o campo de batalha antes da resolução da habilidade.
 - Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
-

Caçador de Sonhos

{1}{U}

Criatura — Ilusão

1/5

Quando Caçador de Sonhos entrar no campo de batalha, devolva uma permanente que você controla para a mão de seu dono.

- Você pode devolver o próprio Caçador de Sonhos para a mão de seu dono conforme sua habilidade desencadeada for resolvida.
 - A habilidade de Caçador de Sonhos não tem nenhuma permanente como alvo. Por isso nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a permanente a devolver e o momento em que você a devolve.
-

Cálice do Fluxo Perene

{0}

Artefato

Multirreforçar {2}

Cálice do Fluxo Perene entra no campo de batalha com um marcador de carga para cada vez que tiver sido reforçado.

{T}: Adicione {C} para cada marcador de carga em Cálice do Fluxo Perene.

- Você pode conjurar Cálice do Fluxo Perene sem reforçar se quiser. Contudo, se Cálice do Fluxo Perene não tiver nenhum marcador de carga, ativar sua última habilidade não gerará mana.
-

Cálice do Vácuo

{X} {X}

Artefato

Cálice do Vácuo entra no campo de batalha com X marcadores de carga.

Toda vez que um jogador conjurar uma magia com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo, anule aquela magia.

- Um custo de mana de {X} {X} significa que você paga X duas vezes. Por exemplo, se quiser que X seja 3, você paga {6} para conjurar Cálice do Vácuo.
 - O número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo só importa no momento em que a magia é conjurada. Alterar o número de marcadores de carga em Cálice do Vácuo depois que uma magia tenha sido conjurada não alterará o desencadeamento da habilidade nem anulará a magia.
 - Se não houver nenhum marcador de carga em Cálice do Vácuo, ele anulará cada magia com custo de mana convertido 0. Isso inclui magias de criatura com a face voltada para baixo com custo alternativo de metamorfose.
 - Cálice do Vácuo precisa estar no campo de batalha no fim da conjuração de uma magia para que a habilidade seja desencadeada. Se você sacrifica Cálice do Vácuo como custo para conjurar uma magia, a habilidade dele não pode ser desencadeada. No entanto, se ele deixar o campo de batalha depois que sua habilidade for desencadeada, aquela habilidade ainda anulará a magia.
-

Caminho para o Exílio

{W}

Mágica Instantânea

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

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

Campo da Ruína

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}, sacrifique Campo da Ruína: Destrua o terreno alvo não básico que um oponente controla. Cada jogador procura no próprio grimório um card de terreno básico, coloca-o no campo de batalha e depois embaralha o próprio grimório.

- Se o terreno alvo não for mais um alvo válido no momento em que a habilidade de Campo da Ruína tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador procurará um card de terreno básico nem embaralhará. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), cada jogador procura e embaralha.
-

Carcereiro do Palácio

{2}{W}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Quando Carcereiro do Palácio entra no campo de batalha, você se torna o monarca.

Quando Carcereiro do Palácio entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que um oponente se torne o monarca.

- Os jogos começam sem monarca. Depois que um efeito fizer com que um jogador se torne o monarca, o jogo terá exatamente um monarca a partir daquele ponto.
 - Ser o monarca gera duas habilidades desencadeadas inerentes. “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
 - Se você não for o monarca conforme a segunda habilidade de Carcereiro do Palácio for resolvida, a criatura será exilada até que haja um novo monarca e que aquele jogador seja um de seus oponentes. A criatura não voltará imediatamente só porque um oponente se tornou monarca antes da resolução.
 - As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não voltará ao campo de batalha.
 - A saída de Carcereiro do Palácio do campo de batalha não fará com que a criatura exilada retorne. O jogo continuará a aguardar a próxima vez em que um oponente se tornar monarca.
 - O oponente que controlava a criatura exilada não precisa ser o mesmo oponente que se torna monarca para fazer com que aquele card seja devolvido ao campo de batalha. Qualquer oponente que se torne monarca fará com que o card seja devolvido.
 - Em um jogo com vários participantes, se o monarca deixar o jogo, o jogador de quem for o turno se torna monarca imediatamente. Se o jogador de quem for o turno tiver deixado o jogo, em vez disso, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna monarca.
-

Carcereiro Yixlid

{1}{B}

Criatura — Zumbi Mago

2/1

Os cards em cemitérios perdem todas as habilidades.

- Se uma habilidade de um objeto for desencadeada quando ele for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, aquela habilidade será desencadeada do campo de batalha e não será afetada por Carcereiro Yixlid.

- Se uma habilidade de um objeto for desencadeada quando ele for colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar que não o campo de batalha, como Javali Krosano ou Narcoameba, aquela habilidade seria desencadeada do cemitério. Carcereiro Yixlid impedirá que aquelas habilidades sejam desencadeadas. Isso inclui habilidades que sejam desencadeadas quando um card é colocado em um cemitério “vindo de qualquer lugar”, mesmo que aquele card estivesse no campo de batalha.
- Alguns efeitos de substituição fazem como que um card seja colocado em outro lugar, em vez de ser colocado em um cemitério (como o de Colosso de Aço Negro). Esses efeitos significam que o card jamais é colocado em um cemitério, de modo que Carcereiro Yixlid não afetará aquela habilidade.
- Alguns cards têm habilidades que se aplicam “conforme [este card] entra no campo de batalha” ou definem que “[este card] entra no campo de batalha com” marcadores. Embora aqueles cards não tenham aquelas habilidades no cemitério, elas se aplicarão se os cards forem colocados no campo de batalha vindos do cemitério (devido a Zumbificar, talvez). O que importa é que esses cards terão aquelas habilidades no campo de batalha.
- Se um card com morfoloide estiver em um cemitério, ele ainda terá todos os tipos de criatura.
- Se um card em um cemitério tem uma habilidade que defina um * em seu poder ou sua resistência, aquele * é 0. Por exemplo, Tarmogoyf é um card de criatura 0/1 em seu cemitério enquanto você controla Carcereiro Yixlid.
- Se uma mágica ou habilidade permitir que você conjure uma mágica do seu cemitério, a primeira etapa disso é movê-la para a pilha. Os custos adicionais e alternativos da mágica podem ser aplicados. No entanto, se uma habilidade do próprio card permitir que você o conjure do cemitério (como uma habilidade recapitular), Carcereiro Yixlid impedirá aquela habilidade.

Cascavel do Turbilhão

{7}{U}

Criatura — Serpente

6/6

Cascavel do Turbilhão não pode atacar, a menos que o jogador defensor controle uma Ilha.

Quando você não controlar nenhuma Ilha, sacrifique

Cascavel do Turbilhão.

Metamorfose {5}{U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

- A primeira habilidade de Cascavel do Turbilhão se aplica enquanto você está declarando atacantes. Se ela atacar enquanto está com a face voltada para baixo e depois tiver a face voltada para cima, ela ainda estará atacando, mesmo que o jogador defensor não controle nenhuma Ilha.
- Se uma criatura ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Cavaleira do Relicário

{1}{G}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Cavaleira do Relicário recebe +1/+1 para cada card de terreno no seu cemitério.

{T}, sacrifique uma Floresta ou Planície: Procure em seu grimório um card de terreno, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

- A primeira habilidade de Cavaleira do Relicário só se aplica enquanto ela está no campo de batalha. Em todas as outras zonas, ela é 2/2.

Cavaleiro do Nimbo Sagrado

{W}{W}

Criatura — Humano Rebelde Cavaleiro

2/2

Flanquear (*Toda vez que uma criatura sem flanquear bloquear esta criatura, a criatura bloqueadora receberá -1/-1 até o final do turno.*)

Se Cavaleiro do Nimbo Sagrado seria destruído, regenere-o. (*Vire-o, remova-o do combate e cure todo o dano marcado nele.*)

{2}: Cavaleiro do Nimbo Sagrado não pode ser regenerado neste turno. Apenas seus oponentes podem ativar esta habilidade.

- Depois da resolução da última habilidade, os escudos de regeneração não se aplicam se Cavaleiro do Nimbo Sagrado seria destruído pelo restante do turno. Isso inclui seu próprio efeito, assim como escudos de regeneração de outras fontes.

Cavernas de Pedras Preciosas

Terreno Lendário

Se Cavernas de Pedras Preciosas estiver em sua mão de abertura e você não for o jogador inicial, você pode começar o jogo com Cavernas de Pedras Preciosas no campo de batalha com um marcador de sorte. Se fizer isso, exile um card de sua mão.

{T}: Adicione {C}. Se Cavernas de Pedras Preciosas tiver um marcador de sorte, em vez disso, adicione um mana de qualquer cor.

- A “mão de abertura” de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.
- Se múltiplas Cavernas de Pedras Preciosas forem colocadas no campo de batalha sob o controle de um único jogador antes do início do jogo, a “regra das lendas” não colocará as extras no cemitério daquele jogador até que o primeiro jogador receba prioridade durante a primeira fase de manutenção do jogo. Não há nenhuma oportunidade de virar as extras para gerar mana.

Ceifador de Almas
{4} {B} {B}
Criatura — Demônio
5/5
Toque mortífero
Toda vez que outra criatura que não seja uma ficha morre, você pode comprar um card.

- Se outra criatura não ficha morrer ao mesmo tempo que Ceifador de Almas, a habilidade dele será desencadeada para aquela criatura.

Centauro-caçadora de Crufix
{1} {G} {G}
Criatura Encantamento — Centauro
2/4
Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.
Você pode jogar terrenos do topo de seu grimório.
Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

- Se o card do topo do seu grimório muda enquanto você conjura uma mágica, joga um terreno ou ativa uma habilidade, você não revela o novo card do topo até que termine de realizar essas ações. Isso significa que se você jogar um terreno do topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até que tenha resolvido quaisquer efeitos de substituição que modifiquem aquele terreno que está entrando no campo de batalha, como o de Vesuva.
- Enquanto estiver jogando com o card no topo do seu grimório revelado, se você comprar múltiplos cards, revele cada um deles antes de comprá-los. Se você colocar múltiplos cards no topo de seu grimório simultaneamente, revele somente o novo card do topo.
- Centauro-caçadora de Crufix não muda o momento em que você pode jogar terrenos. Você só pode fazê-lo durante sua fase principal se tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
- Jogar um terreno do topo de seu grimório conta como sua jogada de terreno daquele turno. Depois que você jogar um terreno durante seu turno, você não poderá jogar um terreno adicional do topo de seu grimório, a menos que outro efeito (como o de Azusa, Perdida mas Procurando) permita que você o faça.

Chapeamento Craniano
{2}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +1/+0 para cada artefato que você controla.
{B} {B}: Anexe Chapeamento Craniano à criatura alvo que você controla.
Equipar {1}

- Chapeamento Craniano é contado pela própria habilidade, de modo que concede ao menos +1/+0.
- A primeira habilidade ativada de Chapeamento Craniano é similar a uma habilidade equipar, mas não é uma habilidade equipar. E o mais importante é que ela pode ser ativada a qualquer momento em que você poderia conjurar uma mágica instantânea, mesmo durante o turno de outro jogador.

Chave Múltipla

{1}

Artefato

{1}, {T}: Desvire outro artefato alvo.

{3}, {T}: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

- Ativar a última habilidade de Chave Múltipla depois de uma criatura ser bloqueada não faz com que aquela criatura seja desbloqueada.

Chuva Fundente

{1} {R} {R}

Feitiço

Destrua o terreno alvo. Se aquele for um terreno não-básico, Chuva Fundente causa 2 pontos de dano ao controlador do terreno.

- Se o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Chuva Fundente tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá 2 pontos de dano. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador sofrerá 2 pontos de dano.

Comandante de Benália

{3} {W}

Criatura — Humano Soldado

/

O poder e a resistência de Comandante de Benália são ambos iguais ao número de Soldados que você controla.

Suspender X — {X} {W} {W}. X não pode ser 0.

Toda vez que um marcador temporal for removido de Comandante de Benália enquanto ele estiver exilado, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Comandante de Benália se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
 - Quando o último marcador temporal for removido de um Comandante de Benália suspenso, tanto sua habilidade desencadeada quanto a habilidade desencadeada de suspender para que você jogue o card serão desencadeadas. Elas podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem.
 - Enquanto Comandante de Benália estiver no campo de batalha, sua primeira habilidade o contará.
 - Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Comandante de Benália pode se tornar letal se outros Soldados que você controla deixarem o campo de batalha durante aquele turno.
-

Companheiro de Bando de Ajani

{1}{W}

Criatura — Felino Soldado

2/2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani.

- A habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Pluma do Paraíso, seja 2 pontos de vida de Micologista.
 - Se Companheiro de Bando de Ajani sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ele 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 causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é 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 de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada apenas uma vez.
-

Confim Outonal

{1}{G}

Feitiço

Se você controla quatro ou menos terrenos, procure em seu grimório um card de terreno básico, coloque-o virado no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

Reciclar — Sacrifique um terreno. (*Sacrifique um terreno, descarte este card: Compre um card.*)

- Confim Outonal verifica quantos terrenos você controla conforme é resolvido. Se você controlar cinco ou mais terrenos, ele simplesmente não faz nada ao ser resolvido.
-

Conflagnar

{X}{X}{R}

Feitiço

Conflagnar causa X pontos de dano divididos à sua escolha entre qualquer número de alvos.

Recapitular — {R}{R}, descarte X cards. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- Você divide o dano ao conjurar Conflagração, não quando ele é resolvido. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Você não pode escolher mais de X alvos e atribuir 0 pontos de dano a um alvo.
- Se X for 0, Conflagração não terá alvos e não causará dano.
- Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para Conflagração, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.

- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, inclua o valor escolhido para X quando estiver determinando o custo de mana convertido daquela mágica, mesmo que ela tenha sido conjurada com recapitular e nenhum mana tenha sido gasto com o X.
-

Confluência Mística

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

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

- Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.
 - Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.
 - Compre um card.
- Não importa a combinação de modos que você escolher, você sempre segue as instruções na ordem em que estão escritas.
 - Se o segundo modo for escolhido mais de uma vez, você escolhe a ordem relativa da devolução das criaturas alvo.
 - Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre os modos de uma mágica que esteja sendo resolvida. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas não serão colocadas na pilha até que Confluência Mística termine de ser resolvida.
 - Se Confluência Mística for copiada, o efeito que cria a cópia geralmente permitirá que você escolha novos alvos para a cópia, mas você não poderá escolher novos modos.
 - Se você escolher o primeiro e/ou o segundo modo, mas todos os alvos deixarem de ser válidos antes que Confluência Mística seja resolvida, a mágica não será resolvida. Se também escolher o último modo uma ou duas vezes, você não comprará nenhum card. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.
-

Confusão

{1} {R}

Feitiço

Confusão causa 2 pontos de dano a cada criatura sem voar.

//

Bagunça

{5} {R}

Feitiço

Bagunça causa 6 pontos de dano a cada criatura com voar.

- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades dos cards duplos desta coleção.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha.

- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério, Confusão // Bagunça conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, o custo de mana convertido de Confusão // Bagunça é 8. Isso significa que se um efeito permitir que você procure um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 da sua mão, você não poderá encontrar Confusão // Bagunça.
- Se um efeito permitir que você conjure um card com certas características, considere somente a metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure uma magia com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 da sua mão, você poderá conjurar Confusão, mas não Bagunça.
- Se você copiar uma magia que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Confusão, a cópia também será Confusão, e não Bagunça.

Consideração Cuidadosa

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

O jogador alvo compra quatro cards e depois descarta três cards. Se você conjurar esta magia durante sua fase principal, em vez disso, aquele jogador compra quatro cards e então descarta dois cards.

- Se uma magia ou habilidade copiar Consideração Cuidadosa, o jogador alvo descarta três cards para a cópia depois de comprar quatro cards. Isso porque a cópia não foi conjurada.

Cronista de Aeon

{3} {U} {U}

Criatura — Avatar

/

O poder e a resistência de Cronista de Aeon são ambos iguais ao número de cards em sua mão.

Suspende X — {X} {3} {U}. X não pode ser 0.

Toda vez que um marcador temporal for removido de Cronista de Aeon enquanto ele estiver exilado, compre um card.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Cronista de Aeon se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- Quando o último marcador temporal for removido de um Cronista de Aeon suspenso, tanto sua habilidade desencadeada quanto a habilidade desencadeada de suspender para que você jogue o card serão desencadeadas. Elas podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem.
- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Cronista de Aeon pode se tornar letal se cards deixarem sua mão durante aquele turno.

Crovax, Herói Ascendente

{4}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Nobre

4/4

As outras criaturas brancas recebem +1/+1.

Criaturas que não sejam brancas recebem -1/-1.

Pague 2 pontos de vida: Devolva Crovax, Herói Ascendente, para a mão de seu dono.

- Como o dano permanece marcado em uma criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a criaturas brancas pode se tornar letal se Crovax deixar o campo de batalha durante aquele turno, assim como um dano não letal causado a criaturas não brancas pode se tornar letal se Crovax entrar no campo de batalha durante aquele turno.
- Se um segundo Crovax, Herói Ascendente, passar ao seu controle, você colocará um no cemitério de seu dono devido à regra das lendas ao mesmo tempo em que quaisquer criaturas que recebam -2/-2 serão colocadas no cemitério de seu dono por terem resistência igual ou inferior a 0.
- A última habilidade de Crovax só pode ser ativada enquanto ele está no campo de batalha.

Cruzado Celestial

{2}{W}{W}

Criatura — Espírito

2/2

Lampejo

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

Voar

As outras criaturas brancas recebem +1/+1.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura branca que você controla pode se tornar letal caso Cruzado Celestial deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Degeneração Abrupta

{B}{G}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada.

Destrua a permanente alvo que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Degeneração Abrupta como alvo. Degeneração Abrupta não é anulada quando aquela mágica ou habilidade é resolvida, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica de anulação tenha ainda acontecem.
 - 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.
 - Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Degolador de Zulaport

{1} {B}

Criatura — Humano Ladino Aliado

1/1

Toda vez que Degolador de Zulaport ou outra criatura que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Se outra criatura que você controla morrer ao mesmo tempo em que Degolador de Zulaport, a habilidade dele será desencadeada por aquela criatura.

Desejo Fulgurante

{G} {W}

Feitiço

Você pode revelar um card multicolorido seu que esteja fora do jogo e colocá-lo em sua mão. Exile Desejo Fulgurante.

- Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.

Desnortear

{2} {U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -3/-0 até o final do turno.

Compre um card.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Desnortear tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.

Devorador Sem Rosto

{2} {B}

Criatura — Pesadelo Horror

2/1

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Quando Devorador Sem Rosto entrar no campo de batalha, exile outra criatura alvo com sombra.

Quando Devorador Sem Rosto deixar o campo de batalha, devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Se Devorador Sem Rosto deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada tenha sido resolvida, sua última habilidade será desencadeada. Essa habilidade não faz nada ao ser resolvida. Em seguida, sua primeira habilidade será desencadeada e exilará a criatura alvo indefinidamente.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na

criatura exilada deixarão de existir. Depois que a criatura exilada é devolvida, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.

- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Três Devoradores Sem Rosto que entrem no campo de batalha em momentos separados sem outras criaturas com sombra no campo de batalha resultarão em um loop infinito. O jogo terminará em empate, a menos que um jogador interrompa o loop.

Diabrete de Erva Fétida

{2} {B}

Criatura — Diabrete

1/2

Voar

Toda vez que Diabrete de Erva Fétida causar dano de combate a uma criatura, destrua aquela criatura.

Escavação 5 (*Se você compraria um card, em vez disso, você pode triturar cinco cards. Se fizer isso, devolva este card de seu cemitério para sua mão.*)

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

Dignitário Corno-de-pedra

{3} {W}

Criatura — Rinoceronte Soldado

1/4

Quando Dignitário Corno-de-pedra entra no campo de batalha, o oponente alvo pula a própria próxima fase de combate.

- Se mais de um Dignitário Corno-de-pedra entrar no campo de batalha e as habilidades deles tiverem o mesmo oponente como alvo, aquele oponente pulará aquela quantidade de fases de combate (ao longo de múltiplos turnos se necessário). Pular uma única fase de combate não satisfará todos os efeitos.
- Uma vez que uma fase de combate comece, ela não poderá ser pulada. A entrada de um Dignitário Corno-de-pedra no campo de batalha durante um combate não afetará aquele combate, mesmo que o turno seja do oponente escolhido como alvo da habilidade desencadeada.

Dragonete Caudaçoitador

{3}{U}{U}

Criatura — Dragonete

3/3

Voar

Metamorfose {2}{W} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

- Se Dragonete Caudaçoitador estiver com a face voltada para baixo e for bloqueado por uma criatura sem voar, voltar a face dele para cima não fará com que ele se torne desbloqueado nem impedirá que a criatura bloqueadora cause dano de combate a ele.

Dralnu, Senhor Lich

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Zumbi Mago

3/3

Se algum dano seria causado a Dralnu, Senhor Lich, em vez disso, sacrifique a mesma quantidade de permanentes.

{T}: O card de mágica instantânea ou de feitiço alvo em seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana. (*Você pode conjurar aquele card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Em seguida, exile-o.*)

- Dralnu pode ser uma das permanentes que você sacrifica enquanto aplica seu efeito de substituição.
 - Se Dralnu sofreria mais dano que o número de permanentes que você controla, em vez disso, você sacrifica todas as permanentes que você controla.
 - Se qualquer das permanentes sacrificadas causaria ou sofreria dano ao mesmo tempo que Dralnu, ela causará ou sofrerá dano ao mesmo tempo em que for sacrificada. Quaisquer habilidades das permanentes sacrificadas que seriam desencadeadas por aquele dano não serão desencadeadas, mas habilidades de outras permanentes que sejam desencadeadas por aquele dano serão desencadeadas.
 - Se conjurar uma mágica com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a mágica tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica com recapitular.
 - Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
 - Se um card duplo ganhar recapitular, você pagará apenas o custo da metade que estiver conjurando.
 - Se um card sem custo de mana ganhar recapitular com a habilidade de Dralnu, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.
-

Dríade de Yavimaya

{1}{G}{G}

Criatura — Dríade

2/1

Travessia de floresta (*Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar uma Floresta.*)

Quando Dríade de Yavimaya entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Floresta em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado sob o controle do jogador alvo e depois embaralhar seu grimório.

- Você pode ser alvo da habilidade desencadeada de Dríade de Yavimaya.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo, a Floresta que você possui também deixa o jogo. Se, em vez disso, outro jogador que tenha recebido sua Floresta de Dríade de Yavimaya deixar o jogo, o terreno será exilado.

Drubb Sugismundo

{3}{B}{B}

Criatura — Besta

3/3

Lampejo

Quando Drubb Sugismundo entrar no campo de batalha, mude o alvo da mágica alvo que tem uma única criatura como alvo para Drubb Sugismundo.

Loucura {2}{B} (*Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.*)

- O alvo da mágica só é alterado para Drubb Sugismundo se Drubb Sugismundo for um alvo válido para aquela mágica.
- Se a mágica tiver múltiplos alvos, você não pode tê-la como alvo da habilidade de Drubb Sugismundo, mesmo que apenas um daqueles alvos seja uma criatura ou apenas um daqueles alvos permaneça um alvo válido.
- Se uma mágica tiver múltiplos alvos, mas tiver a mesma criatura como alvo todas as vezes (como Sementes de Força tendo a mesma criatura como alvo três vezes), você pode ter aquela mágica como alvo da habilidade de Drubb Sugismundo. Nesse caso, você alterará todos aqueles alvos para Drubb Sugismundo.

Elemental de Salmoura

{4}{U}{U}

Criatura — Elemental

5/4

Metamorfose {5}{U}{U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Quando a face de Elemental de Salmoura é voltada para cima, cada oponente pula sua próxima etapa de desvirar.

- Pular sua “próxima” etapa de desvirar é cumulativo. Se um jogador voltar para cima a face de dois Elementais de Salmoura no mesmo turno, os oponentes daquele jogador pularão, cada um, suas duas próximas etapas de desvirar.
- Se um efeito disser que algo não será desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador, aquele efeito se aplica à próxima etapa de desvirar que não seja pulada.

Elemental do Enxofre

{2} {R}

Criatura — Elemental

3/2

Lampejo

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

As criaturas brancas 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 brancas pode se tornar letal se Elemental do Enxofre entrar no campo de batalha durante aquele turno.
- Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que Elemental do Enxofre entra no campo de batalha e o momento em que as ações baseadas no estado são realizadas.

Elfa Tranças-de-sangue

{2} {R} {G}

Criatura — Elfo Amoque

3/2

Ímpeto

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

- O custo de mana convertido de uma mágica é determinado apenas por seu custo de mana. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos e reduções de custo. Por exemplo, o custo de mana convertido de Elfa Tranças-de-sangue será sempre 4.
- Cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você acabar conjurando o card exilado, ele irá para a pilha acima da mágica com cascata.
- Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
- Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.
- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.

- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
-

Encantador de Feras

{2}{G}{G}

Criatura — Elfo Druida

2/3

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, compre 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.
-

Engenheiro Goblin

{1}{R}

Criatura — Goblin Artesão

1/2

Quando Engenheiro Goblin entra no campo de batalha, você pode procurar um card de artefato em seu grimório, colocá-lo em seu cemitério e depois embaralhar seu grimório.

{R}, {T}, sacrifique um artefato: Devolva o card de artefato alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

- Como os alvos são escolhidos para habilidades ativadas antes que os custos (como “Sacrifique um artefato”) sejam pagos, a segunda habilidade de Engenheiro Goblin não pode ter como alvo o artefato que será sacrificado para pagar seu custo.
 - Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Enigma do Relâmpago

{3}{R}{R}

Mágica Instantânea

Escolha qualquer alvo. Use vidência 3 e depois revele o card do topo do seu grimório. Enigma do Relâmpago causa dano igual ao custo de mana convertido daquele card àquela permanente ou àquele jogador.

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Enigma do Relâmpago tentar se resolver, a mágica não será resolvida. Você não pode usar vidência 3 nem revelar nenhum card.
 - Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Entidade do Espelho

{2} {W}

Criatura — Metamorfo

1/1

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

{X}: Até o final do turno, as criaturas que você controla têm poder e resistência básicos X/X e ganham todos os tipos de criatura.

- Morfoloide se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- A habilidade de Entidade do Espelho sobrescreve quaisquer efeitos que tenham definido valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Quaisquer efeitos ou marcadores existentes que aumentem ou diminuam o poder e/ou a resistência de uma criatura continuarão a se aplicar ao poder e à resistência recém redefinidos da criatura.

Entidade Tempestade

{1} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Ímpeto

Entidade Tempestade entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada outra mágica conjurada neste turno.

- O número de outras mágicas conjuradas neste turno é determinado conforme Entidade Tempestade entra no campo de batalha. Ela contará mágicas que tenham sido conjuradas enquanto Entidade Tempestade estava na pilha. Ela não contará cópias de mágicas que tenham sido criadas na pilha.

Episódio Psicótico

{1} {B} {B}

Feitiço

O jogador alvo revela a própria mão e o card do topo do próprio grimório. Você escolhe um card revelado deste modo. Aquele jogador coloca o card escolhido no fundo de seu grimório.

Loucura {1} {B} (*Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.*)

- Você pode escolher qualquer card que aquele Episódio Psicótico instrua o jogador a revelar, mesmo que aquele card já esteja revelado por outro efeito.
-

Eremita Górgona

{3}{B}{B}

Criatura — Górgona

2/4

Toda vez que Eremita Górgona bloquear ou for bloqueada por uma criatura que não seja preta, destrua aquela criatura no final do combate.

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

- A habilidade de Eremita Górgona é desencadeada quando ela bloqueia ou é bloqueada por uma criatura não preta e cria uma habilidade que destruirá a criatura no final da etapa de combate. Ela destrói aquela criatura naquele momento, mesmo que Eremita Górgona não sobreviva ou, de alguma forma, a criatura se torne preta.
-

Eremita Theloniano

{3}{G}

Criatura — Elfo Xamã

1/1

Todas as Saprófitas recebem +1/+1.

Metamorfose {3}{G}{G} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Quando Eremita Theloniano for voltado para cima, crie quatro fichas de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma Saprófita que você controla pode se tornar letal caso Eremita Theloniano deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
-

Ermo

Terreno Básico

{T}: Adicione {C}.

- Como Ermo é um terreno básico, você pode incluir quantos desejar em seus decks Construídos.
 - Em eventos Limitados (incluindo Deck Selado e Booster Draft), Ermo deve estar em seu conjunto de cards para ser incluído em seu deck. Você não pode adicionar Ermo ao seu conjunto de cards do mesmo modo que adiciona qualquer outro terreno básico.
 - Ermo não é um tipo de terreno. Se você for instruído a nomear um tipo de terreno, você não poderá escolher Ermo.
-

Escravizar
{4} {B} {B}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Você controla a criatura encantada.
No início de sua manutenção, a criatura encantada causa
1 ponto de dano ao seu dono.

- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela. Eles permanecerão anexados, mas as habilidades deles que se referem a “você” ainda se referem a seu controlador, em vez de a você. O controlador de tal Equipamento pode ativar sua habilidade equipar para movê-lo de volta para uma das criaturas dele durante a fase principal dele.

Esmiúça-tumba
{3} {B}
Criatura — Zumbi
2/2
Loucura {1} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*
Quando Esmiúça-tumba entra no campo de batalha, se seu custo de loucura tiver sido pago, você poderá devolver à mão de seu dono o card de criatura alvo de um cemitério.

- O custo de loucura de Esmiúça-tumba foi pago se você o conjurou usando sua habilidade loucura, mesmo que um efeito tenha alterado a quantidade de mana paga por aquele efeito.

Espículo de Lava
{R}
Feitiço — Arcana
Espículo de Lava causa 3 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

- Arcana é um subtipo de mágica que não tem significado em termos de regras. Outros efeitos de cards que não aparecem na coleção *Espiral Temporal Remasterizada* podem se referir a ele.

Espírito-guia Símio
{2} {R}
Criatura — Símio Espírito
2/2
Exile Espírito-guia Símio da sua mão: Adicione {R}.

- Se o custo de uma mágica ou habilidade incluir devolver uma criatura para sua mão e pagar mana, você não pode ativar a habilidade de mana de Espírito-guia Símio depois de devolvê-lo para sua mão. Isso porque as habilidades de mana precisam ser ativadas antes que você comece a pagar os custos.
-

Estandarte do Vitorioso

{5}

Artefato

Conforme Estandarte do Vitorioso entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+1.

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura do tipo escolhido, compre um card.

- A escolha do tipo de criatura é feita conforme Estandarte do Vitorioso entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. O bônus se aplica imediatamente.
 - A última habilidade de Estandarte do Vitorioso é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica de criatura seja anulada.
 - Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Fungo ou Fractius. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como Fungo Fractius. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.
 - Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura que você controla do tipo escolhido pode se tornar letal se Estandarte do Vitorioso deixar o campo de batalha durante aquele turno.
-

Estrago Repentino

{1} {B} {B}

Mágica Instantânea

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

Até o final do turno, as criaturas que o jogador alvo controla perdem todas as habilidades e têm poder e resistência básicos 0/2.

- Estrago Repentino sobrescreve quaisquer efeitos que definam o poder e a resistência de uma criatura. Quaisquer efeitos ou marcadores existentes que aumentem, diminuam ou permutem o poder e/ou a resistência de uma criatura continuarão a se aplicar ao poder e à resistência recém redefinidos da criatura.
 - Estrago Repentino só afeta as criaturas que o jogador alvo controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que ele começar a controlar posteriormente no turno não terão seu poder e sua resistência alterados nem perderão habilidades.
-

Etali, Tormenta Primordial

{4} {R} {R}

Criatura Lendária — Dinossauro Anciã

6/6

Toda vez que Etali, Tormenta Primordial, atacar, exile o card do topo do grimório de cada jogador. Em seguida, você pode conjurar qualquer número de mágicas dentre aqueles cards sem pagar seus custos de mana.

- Se conjurar qualquer dos cards exilados, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, e as mágicas são resolvidas antes que os bloqueadores sejam declarados.
- Se conjurar um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- Se um card exilado tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se conjurar mais de um dos cards exilados, você escolhe a ordem na qual conjurá-los. Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.
- Quaisquer cards não conjurados, incluindo cards de terreno, permanecem no exílio. Eles não podem ser conjurados em turnos posteriores, mesmo que Etali ataque novamente.
- Como todas as criaturas atacantes são escolhidas simultaneamente, uma criatura conjurada dessa forma não pode atacar durante o mesmo combate que Etali, mesmo que tenha ímpeto.
- 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 mágicas ou permanentes que você controle pela habilidade de Etali serão exiladas.

Excelência em Pirotecnia

{1} {R} {R}

Feitiço

Excelência em Pirotecnia causa 4 pontos de dano a qualquer alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, esta mágica não poderá ser anulada.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Excelência em Pirotecnia como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, Excelência em Pirotecnia não será anulada se sua maestria em magia ainda se aplicar, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Como as mágicas só são colocadas no cemitério de seu dono depois de resolvidas, Excelência em Pirotecnia não conta a si mesma para a própria habilidade de maestria em magia.

Experimento Épico

{X} {U} {R}

Feitiço

Exile os X cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar mágicas instantâneas e feitiços com custo de mana convertido igual ou inferior a X dentre eles sem pagar seus custos de mana. Depois, coloque em seu cemitério todos os cards exilados dessa maneira que não tenham sido conjurados.

- Você conjura os cards um de cada vez, escolhendo modos, alvos e assim por diante. O último card que você conjurar será o primeiro a ser resolvido.
- Quando conjurar um card de magia instantânea ou de feitiço dessa forma, ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card. As outras restrições de tempo, como “Conjure [este card] apenas durante o combate”, precisam ser obedecidas.
- Se você não puder conjurar um card, porque não há alvos válidos disponíveis, por exemplo, ou se você escolher não o conjurar, ele será colocado em seu cemitério.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
- Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.

Explosão Mágica

{X} {U}

Mágica Instantânea

Recuperar {3} *(Você pode pagar um custo adicional de {3} ao conjurar esta magia. Se fizer isso, coloque este card na sua mão conforme é resolvido.)*

Anule a magia alvo com custo de mana convertido igual a X.

- Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da magia.

Explosão Vandálica

{R}

Feitiço

Destrua o artefato alvo que você não controla.

Sobrecarga {4} {R} *(Você pode conjurar esta magia por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “o artefato alvo” por “cada artefato”).*

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de Explosão Vandálica, aquela magia terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a magia não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma magia com sobrecarga pode afetar artefatos com resistência a magia ou com proteção contra o vermelho.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de sobrecarga), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se você for instruído a conjurar uma magia com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.

Extirpar

{B}

Mágica Instantânea

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

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

- Como a primeira etapa da conjuração de uma mágica é movê-la da zona em que ela esteja, Extirpar não pode ser usado para impedir que uma mágica com recapitular seja conjurada depois que o controlador da mágica tiver anunciado a conjuração.
- Você não precisa encontrar e exilar cards com o mesmo nome que o card alvo na mão ou grimório de seu dono se não quiser, mas você precisa exilar os cards do cemitério do jogador.

Fábrica de Urza

Terreno — de Urza

{T}: Adicione {C}.

{o7}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato Operário de Linha de Montagem incolor 2/2.

- De Urza é um subtipo de terreno que não tem significado em termos de regras. Outros efeitos podem se referir a ele.

Fantasma Fibriloso

{1}{U}

Criatura — Ilusão

2/1

Voar

Quando Fantasma Fibriloso se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique-o.

- A habilidade desencadeada de Fantasma Fibriloso é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se a mágica que tem Fantasma Fibriloso como alvo não tiver outros alvos, ela não será resolvida (por não ter mais um alvo válido quando Fantasma Fibriloso for sacrificado).

Feldon da Terceira Via

{1}{R}{R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/3

{2}{R}, {T}: Crie uma ficha que seja uma cópia do card de criatura alvo em seu cemitério, exceto por ela ser um artefato além de seus outros tipos. Ela ganha ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- A ficha copia exatamente o que foi impresso no card de criatura original (com a exceção de a cópia também ser um artefato) e nada mais.
- Se o card de criatura copiado tiver {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card de criatura copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” do card de criatura copiado também funcionarão.
- Se outra criatura se tornar uma cópia ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, a criatura copiará o card de criatura que a ficha está copiando, com a exceção de que também será um artefato. Isso vale mesmo que o card de criatura que tenha sido copiado por Feldon da Terceira Via não esteja mais no cemitério naquele momento. No entanto, a nova cópia não ganhará ímpeto e você não a sacrificará no início de sua próxima etapa final.
- Contudo, se a habilidade de Feldon criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o criado por Temporada da Multiplicação), cada uma daquelas fichas ganhará ímpeto e você exilará cada uma delas.

Fera Interior

{2} {G}

Mágica Instantânea

Destrua a permanente alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura Besta verde 3/3.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Fera Interior tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Besta. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará uma ficha de Besta.

Fblthp, o Perdido

{1} {U}

Criatura Lendária — Homúnculo

1/1

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

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

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

- Se a mágica que tem Fblthp como alvo não tem outros alvos, ela não é resolvida (por não ter mais um alvo válido quando Fblthp tiver se perdido totalmente em seu grimório).

Filhos de Korlis

{W}

Criatura — Humano Rebelde Clérigo

1/1

Sacrifique Filhos de Korlis: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida que perdeu neste turno. (*O dano causa perda de pontos de vida.*)

- Se seu total de pontos de vida se tornar igual ou inferior a 0, você perderá o jogo antes de poder ativar a habilidade de Filhos de Korlis.
- Os pontos de vida que você ganha são baseados na quantidade total de pontos de vida que você perdeu, e não na diferença em seu total de pontos de vida em relação ao início do turno. Por exemplo, se você perder 5 pontos de vida e ganhar 3 pontos de vida antes de ativar a habilidade, a habilidade fará com que você ganhe 5 pontos de vida, e não 2.

Folião do Caos

{6} {R} {R}

Criatura — Diabo Horror

3/4

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de mágica instantânea ou de feitiço em seu cemitério.

Destreza

Quando Folião do Caos entrar no campo de batalha, descarte sua mão e, em seguida, compre três cards.

- 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 Folião do Caos). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- A primeira habilidade de Folião do Caos não pode reduzir os {R} {R} do custo.
- “Destreza” é uma habilidade de palavra-chave que significa “toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno”.
- 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 não tiver cards na mão quando Folião do Caos entrar no campo de batalha, você ainda comprará três cards.

Força em Números

{1} {G}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo ganha atropelar e recebe +X/+X, sendo X o número de criaturas atacantes.

- O valor de X só é determinado conforme Força em Números é resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas atacantes mudar.
-

Fractius Ciperáceo

{2} {R}

Criatura — Fractius

2/2

Todos os Fractius têm “Esta criatura receberá +1/+1 enquanto você controlar um Pântano”.

Todos os Fractius têm “{B}: Regenere esta permanente”.

(Na próxima vez em que seria destruído, em vez disso, vire-o, remova-o do combate e cure todo o dano marcado.)

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

Fractius da Fúria

{5} {R}

Criatura — Fractius

3/3

Todas as criaturas do tipo Fractius têm golpe duplo.

- Se uma criatura perder golpe duplo depois de atribuir dano na etapa de dano de combate de iniciativa (por Fractius da Fúria ter deixado o campo de batalha, por exemplo), aquela criatura não atribuirá dano na etapa de dano de combate normal.
-

Fractius de Duas Cabeças

{1} {R}

Criatura — Fractius

1/1

Todas as criaturas do tipo Fractius têm ameaçar. *(Elas só podem ser bloqueadas por duas ou mais criaturas.)*

- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.
-

Fractius do Poder

{4} {G}

Criatura — Fractius

2/2

Todos os Fractius recebem +2/+2.

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

Fractius Dormente
{2}{G}{U}
Criatura — Fractius
2/2

Todas as criaturas Fractius têm defensor.
Todos os Fractius têm “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, compre um card”.

- A última habilidade que Fractius Dormente concede a si mesmo é desencadeada quando ele entra no campo de batalha.
 - O controlador do Fractius que entra no campo de batalha compra um card, e não necessariamente o controlador de Fractius Dormente.
-

Fractius do Tendão
{1}{W}
Criatura — Fractius
1/1

Todos os Fractius recebem +1/+1.

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

Fractius Harmônico
{1}{G}{W}
Criatura — Fractius
1/1

Todos os Fractius têm “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, destrua o artefato ou encantamento alvo”.

- A habilidade que Fractius Harmônico concede a si mesmo é desencadeada quando ele entra no campo de batalha.
 - O controlador do Fractius que entra no campo de batalha (que não é necessariamente o controlador de Fractius Harmônico) controla a habilidade desencadeada daquele Fractius e escolhe o que destruir.
-

Fractius Linfático
{4}{W}
Criatura — Fractius
3/3

Todas as criaturas Fractius têm absorver 1. *(Se uma fonte for causar dano a um Fractius, previna 1 ponto daquele dano.)*

- Se múltiplas fontes causariam dano a um Fractius simultaneamente, previna 1 ponto de dano de cada uma daquelas fontes.

- Se múltiplos efeitos de substituição se aplicarem a uma criatura que esteja sofrendo dano, o controlador daquela criatura escolhe a ordem na qual aplicá-los, e não o controlador da fonte do dano.
-

Fractius Migrante

{2}{R}

Criatura — Fractius

2/2

Cada card de Fractius na mão de cada jogador tem reciclar fractius {3}.

Reciclar fractius {3} (*{3}*, *descarte este card: Procure em seu grimório um card de Fractius, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.*)

- Diferentemente de uma habilidade reciclar normal, Reciclar fractius não faz com que você compre um card. Em vez disso, ela permite que você procure em seu grimório um card de Fractius.
 - Reciclar fractius é uma forma de reciclar. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando um card é reciclado também é desencadeada por um card com reciclar fractius. Qualquer habilidade que impeça uma habilidade reciclar de ser ativada também impede a ativação de reciclar fractius.
-

Fractius Observador

{3}{W}

Criatura — Fractius

2/2

Todos os Fractius recebem +0/+2.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a outro Fractius que você controla pode se tornar letal caso Fractius Observador deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
-

Fractius Pulmonar

{3}{W}{W}

Criatura — Fractius

3/3

Todos os Fractius têm voar.

Todos os Fractius têm “Se esta permanente seria colocada em um cemitério, em vez disso, você pode colocá-la no topo do grimório de seu dono”.

- O efeito de substituição que Fractius Pulmonar concede a todos os Fractius se aplica a Fractius Pulmonar e quaisquer Fractius que morreriam ao mesmo tempo que ele.
 - Se múltiplos Fractius pertencentes a um jogador morreriam ao mesmo tempo, aquele jogador escolhe um número qualquer daqueles Fractius e os coloca no topo do próprio grimório em qualquer ordem. Ele não precisa revelar essa ordem.
-

Fractius Víbora-cornuda

{W}

Criatura — Fractius

1/1

Todas as criaturas Fractius têm flanquear. *(Toda vez que uma criatura sem flanquear bloquear um Fractius, a criatura bloqueadora receberá -1/-1 até o final do turno.)*

- Depois que um Fractius for bloqueado por uma criatura sem flanquear, a criatura bloqueadora receberá -1/-1, mesmo que o Fractius bloqueado perca flanquear antes que a habilidade seja resolvida.

Fractius Virulento

{G}

Criatura — Fractius

1/1

Todas as criaturas do tipo Fractius têm veneno 1. *(Toda vez que um Fractius causa dano de combate a um jogador, aquele jogador recebe um marcador de veneno. Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo.)*

- Veneno 1 faz com que o jogador receba um único marcador de veneno quando um Fractius causar dano de combate a ele, independentemente da quantidade de dano causada por aquele Fractius.
- Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo como uma ação baseada no estado, mesmo que nenhuma permanente com veneno esteja no campo de batalha.
- Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de veneno, cada uma é desencadeada separadamente.

Fungo Fractius

{3}{G}

Criatura — Fungo Fractius

2/2

Todos os Fractius têm “Toda vez que esta criatura sofrer dano, coloque um marcador +1/+1 nela”. *(Ela precisa sobreviver ao dano para receber o marcador.)*

- Se múltiplas fontes causarem dano a um Fractius simultaneamente e aquele Fractius sobreviver ao dano, ele receberá apenas um marcador +1/+1, a despeito de seus impressionantes esforços.

*

Fúria de Batalha Temur

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno.
Feroz — Aquela criatura também ganha atropelar até o final do turno se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

- Fúria de Batalha Temur verifica se você controla ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme ela é resolvida. Se controlar, a criatura alvo terá atropelar até o final do turno, mesmo que você não controle mais uma criatura com poder igual ou superior a 4 naquele turno.
- Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de combate de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.

Fúria dos Deuses

{1} {R} {R}

Feitiço

Fúria dos Deuses causa 3 pontos de dano a cada criatura.

Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- As criaturas não precisam necessariamente ter sofrido dano letal de Fúria dos Deuses para serem exiladas. Se por alguma razão elas morreriam após sofrer o dano, em vez disso, elas são exiladas.

Galopar pelos Domínios

{5} {G}

Feitiço

Dominar — Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham atropelar e recebem +1/+1 para cada tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla.

- As habilidades dominar contam o número de tipos de terreno básico entre os dos terrenos que você controla, e não quantos terrenos você controla, nem quantos de cada tipo.
- Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Tipos de terreno que não sejam tipos de terreno básico (como Deserto) não contribuem para habilidades de dominar.
- Galopar pelos Domínios 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 nem receberão um bônus de poder e resistência.
- O tamanho do bônus só é determinado conforme Galopar pelos Domínios é resolvido. Depois que isso acontece, o bônus não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de tipos de terreno básico entre os dos terrenos que você controla mude.

Gancho de Contágio

{2}

Artefato

Quando Gancho de Contágio entrar no campo de batalha, coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo.

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

- Se uma permanente tem marcadores +1/+1 e marcadores -1/-1, eles são removidos aos pares como uma ação baseada no estado, até que a permanente tenha apenas um daqueles tipos de marcador.

- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

Gavinhas da Corrupção

{3} {B}

Mágica Instantânea

Gavinhas da Corrupção causa X pontos de dano à criatura alvo e você ganha X pontos de vida, sendo X igual ao número de Pântanos que você controla.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Gavinhas da Corrupção tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não ganha X pontos de vida.

Ginetes de Frentempestade

{4} {W}

Criatura — Humano Soldado

4/3

Voar

Quando Ginetes de Frentempestade entrar no campo de batalha, devolva duas criaturas que você controla para a mão de seus donos.

Toda vez que Ginetes de Frentempestade ou outra criatura for devolvida do campo de batalha para sua mão, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.

- Você pode devolver o próprio Ginetes de Frentempestade para a mão de seu dono conforme sua primeira habilidade desencadeada for resolvida. Se não controlar duas outras criaturas, você precisa devolvê-lo.
 - Se você só controlar uma criatura conforme a primeira habilidade desencadeada for resolvida, você a devolverá para a mão de seu dono.
 - A primeira habilidade desencadeada de Ginetes de Frentempestade não tem nenhuma criatura como alvo. Por isso, nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a criatura a devolver e o momento em que você a devolve.
 - Uma ficha que você possua e seja devolvida para sua mão se move para sua mão antes de deixar de existir. Isso fará com que a última habilidade de Ginetes de Frentempestade seja desencadeada.
 - Se Ginetes de Frentempestade e outra criatura forem devolvidas para sua mão ao mesmo tempo, a última habilidade de Ginetes de Frentempestade será desencadeada para ambas.
-

Goblin Paquidérmico

{1} {R}

Criatura — Goblin Xamã

2/1

Você pode pagar {0}, em vez de pagar o custo de eco para as permanentes que você controla.

{R}: Goblin Paquidérmico ganha proteção contra o vermelho até o final do turno.

- Quando uma habilidade eco de uma permanente que você controla é resolvida, você pode pagar {0}, pagar seu custo de eco ou escolher não pagar (e então sacrificar aquela permanente). Quaisquer efeitos que verifiquem se você pagou o custo de eco são satisfeitos se você pagar {0} dessa forma.

Golpe Desdenhoso

{1} {U}

Mágica Instantânea

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

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

Gosma Icorídia

{2} {B}

Feitiço

A criatura alvo recebe -3/-3 até o final do turno.

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

Loucura {3} {B} (*Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.*)

- Se reciclar Gosma Icorídia, você poderá conjurá-la por seu custo de loucura. Você escolhe se conjurá-la com loucura ou não antes de comprar o card da habilidade reciclar.

Graça do Anjo

{W}

Mágica Instantânea

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

Você não pode perder o jogo neste turno e seus oponentes não podem vencer o jogo neste turno. Até o final do turno, o dano que reduziria seu total de pontos de vida para menos de 1, em vez disso, o reduz para 1.

- Graça do Anjo não previne dano. Ela só altera o resultado do dano causado a você. Por exemplo, uma criatura 5/5 com vínculo com a vida que cause dano a você ainda fará com que seu controlador ganhe 5 pontos de vida, mesmo que o dano fosse reduzir seu total de pontos de vida de 3 para 1.
- Graça do Anjo não impede a perda de pontos de vida por efeitos que dizem que você perde pontos de vida.

- Se você tiver menos de 1 ponto de vida, o dano causado a você reduzirá seu total de pontos de vida a menos que 0 (normalmente).
- Você não pode pagar mais pontos de vida do que tem, mesmo que não vá perder o jogo.
- Em um jogo de Commander, o dano de combate causado por um comandante ainda é registrado, mesmo que não altere seu total de pontos de vida.

Grenzo, Guardião da Masmorra
{X} {B} {R}
Criatura Lendária — Goblin Ladino
2/2

Grenzo, Guardião da Masmorra, entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.
{2}: Coloque o card do fundo de seu grimório em seu cemitério. Se for um card de criatura com poder igual ou inferior ao de Grenzo, coloque-o no campo de batalha.

- Compare o poder de Grenzo quando a habilidade for resolvida com o poder do card de criatura em seu cemitério para determinar se você o colocará no campo de batalha. Se Grenzo não estiver no campo de batalha naquele momento, use seu último poder conhecido no campo de batalha.
- Se o card for um card de criatura com poder igual ou inferior ao de Grenzo, ele será colocado no campo de batalha diretamente do seu cemitério, e não do seu grimório. Os jogadores não podem tentar exilá-lo de seu cemitério em resposta.
- Se um efeito de substituição (como o de Linha de Força do Vácuo) fizer com que o card seja colocado de seu cemitério diretamente no exílio, você o colocará no campo de batalha diretamente do exílio se for um card de criatura com o poder adequado.

Hidra Mecânica
{5}
Criatura Artefato — Hidra
0/0

Hidra Mecânica entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

Toda vez que Hidra Mecânica atacar ou bloquear, remova um marcador +1/+1 dela. Se fizer isso, Hidra Mecânica causará 1 ponto de dano a qualquer alvo.
{T}: Coloque um marcador +1/+1 em Hidra Mecânica.

- Se Hidra Mecânica deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não poderá remover um marcador +1/+1 dela, de modo que ela não causará dano.
 - Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada de Hidra Mecânica tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não removerá um marcador de Hidra Mecânica.
-

Hipergênese

Feitiço

Suspender 3 — $\{1\}\{G\}\{G\}$

Começando por você, cada jogador pode colocar no campo de batalha um card de artefato, criatura, encantamento ou terreno da própria mão. Repita este processo até que ninguém mais coloque cards no campo de batalha.

- O processo termina quando todos os jogadores (a começar por você) escolhem não colocar um card no campo de batalha durante uma rodada do processo. Ele não termina quando o primeiro jogador escolher não colocar um card no campo de batalha.
- Se um jogador escolher não colocar um card no campo de batalha, mas o processo se repetir, aquele jogador poderá colocar um card no campo de batalha na próxima vez em que o processo voltar a ele.
- Qualquer coisa que seja desencadeada durante a resolução de Hipergênese será colocada na pilha depois que todos os cards forem colocados no campo de batalha e a resolução tenha sido concluída. O jogador controlador do turno colocará todas as próprias habilidades desencadeadas na pilha em qualquer ordem, e depois cada outro jogador na ordem dos turnos fará o mesmo. A última habilidade colocada na pilha será a primeira a ser resolvida.
- As permanentes entrarão no campo de batalha em ordem sequencial. Isso significa que as que forem colocadas no campo de batalha primeiro poderão afetar a entrada das posteriores, e essas, por sua vez, poderão fazer com que as habilidades desencadeadas das anteriores sejam desencadeadas, mas não o oposto.

Ígnea Sorridente

$\{2\}\{R\}$

Criatura — Elemental

2/2

$\{R\}$, devolva Ígnea Sorridente para a mão de seu dono:
Adicione $\{C\}\{C\}\{R\}$. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Embora a habilidade de Ígnea Sorridente tenha uma restrição de tempo, ela ainda é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se você conjurar Ígnea Sorridente durante sua fase principal, ela entrará no campo de batalha e você receberá prioridade. Se nenhuma habilidade for desencadeada pela entrada no campo de batalha, você poderá ativar a habilidade dela imediatamente, antes que qualquer outro jogador tenha a chance de removê-la do campo de batalha.

Imperiossauro

$\{2\}\{G\}\{G\}$

Criatura — Dinossauro

5/5

Gaste somente mana gerado por terrenos básicos para conjurar esta mágica.

- Se uma habilidade de mana desencadeada gerar mana quando um terreno básico for virado para gerar mana, o mana adicional será gerado pela fonte da habilidade de mana desencadeada, e não pelo terreno básico.

- Se um terreno básico ganhar uma habilidade de mana, o mana gerado por aquela habilidade pode ser gasto para conjurar Imperiossauro.
 - Um efeito que te permite gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar Imperiossauro não permite que você gaste mana de uma fonte que não seja um terreno básico para conjurá-lo.
-

Insígnia do Trono Vazio

{3}{W}{W}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de encantamento, crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela magia. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
 - Como ela ainda não estará no campo de batalha, a conjuração da própria Insígnia do Trono Vazio não fará com que a habilidade dela seja desencadeada.
-

Ith, Alto Arcanista

{5}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/5

Vigilância

{T}: Desvire a criatura alvo atacante. Previna todo o dano de combate que seria causado e sofrido por aquela criatura neste turno.

Suspende 4 — {W}{U}

- A habilidade de Ith pode ter como alvo uma criatura atacante desvirada. Ela ainda prevenirá qualquer dano de combate causado ou sofrido por aquela criatura naquele turno.
 - A criatura não é removida do combate; o dano é simplesmente prevenido. Ela ainda é uma criatura atacante até que a fase de combate tenha terminado.
 - Você pode ativar a habilidade de Ith tendo como alvo uma criatura atacante que você controla durante a etapa de dano de combate ou no fim da etapa de combate. Ela será desvirada e o dano que ela já causou não será desfeito.
-

Julgamento do Indigno

{1}{W}

Mágica Instantânea

Escolha a criatura atacante ou bloqueadora alvo. Use vidência 3 e depois revele o card do topo do seu grímório. Julgamento do Indigno causa dano igual ao custo de mana convertido daquele card àquela criatura.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Julgamento do Indigno tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. Você não pode usar vidência 3 nem revelar nenhum card.

- Destruir uma criatura bloqueadora não faz com que nenhuma das criaturas que ela estava bloqueando deixe de ser bloqueada. Elas não causarão dano de combate ao jogador defensor ou planeswalker (a menos que tenham atropelar).

Kaervek, o Impiedoso

{5} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

5/4

Toda vez que um oponente conjura uma mágica, Kaervek, o Impiedoso, causa dano igual ao custo de mana convertido daquela mágica a qualquer alvo.

- 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.
- Custos alternativos, custos adicionais e reduções de custo não alteram o custo de mana convertido de uma mágica. O custo de mana convertido ainda é baseado no custo de mana.
- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

Kiki-Jiki, o Estilhaçador de Espelhos

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

Criatura Lendária — Goblin Xamã

2/2

Ímpeto

{T}: Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo não lendária que você controla, exceto por ter ímpeto.

Sacrifique-a no início da próxima etapa final.

- A ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original (com a exceção de a cópia também ter ímpeto) e nada mais (a menos que ela esteja copiando uma criatura que seja uma ficha ou que esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, se a criatura alvo normalmente não for uma criatura, a cópia não será uma criatura.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se uma criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, a ficha que você criar usará os valores copiáveis da criatura alvo. Na maioria dos casos, ela simplesmente será uma cópia do que quer que aquela criatura esteja copiando.
- Se a criatura copiada for uma ficha que não seja cópia de outra coisa, a cópia copia as características originais da ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” do card de criatura copiado também funcionarão.

- Se outra criatura se tornar uma cópia ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, a criatura copiará o card de criatura que a ficha está copiando, com a exceção de que também terá ímpeto. No entanto, você não sacrificará a nova cópia no início de sua próxima etapa final.
- Contudo, se a habilidade de Kiki-Jiki criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o criado por Temporada da Multiplicação), você sacrificará cada uma delas.

Kusite Cristado

{B}

Criatura — Horror Magimodelador

1/1

{1} {B}, {T}, descarte um card: A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha iniciativa até o final do turno.

- Fazer com que uma criatura ganhe iniciativa depois que o dano de combate de iniciativa tiver sido causado não impedirá que aquela criatura cause dano de combate regular.

Lança Veloz do Monastério

{R}

Criatura — Humano Monge

1/2

Ímpeto

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

- 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.

Lavínia, Renegada Azorius

{W} {U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Cada oponente não pode conjurar mágicas que não sejam de criatura com custo de mana convertido maior que o número de terrenos que aquele jogador controla.

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

- Os jogadores podem conjurar mágicas que sabem que Lavínia anulará. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada serão desencadeadas e resolvidas, se adequado, e quaisquer efeitos que contem as mágicas conjuradas contarão aquelas mágicas, se adequado.
- Efeitos que modificam ou substituem o custo de conjuração de uma mágica (como recapitular ou a conjuração de um card sem pagar seu custo de mana devido a suspender) não afetam o custo de mana convertido de uma mágica, de modo que não alteram o fato de a primeira habilidade de Lavínia restringir ou não a conjuração daquela mágica.
- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

- Se um efeito permitir que um jogador conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana, aquele jogador não poderá escolher conjurá-la e pagar seu custo de mana, a menos que outra regra ou efeito permita que aquele jogador a conjure dessa forma. No entanto, se aquela mágica também tiver custos adicionais com requisito de mana, pagar aquele mana impedirá que a última habilidade de Lavínia seja desencadeada.
-

Leão de Juba Branca

{1}{W}

Criatura — Felino

2/2

Lampejo

Quando Leão de Juba Branca entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

- Você pode devolver o próprio Leão de Juba Branca para a mão de seu dono conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Se não controlar nenhuma outra criatura, você precisa devolvê-lo.
 - A habilidade de Leão de Juba Branca não tem nenhuma criatura como alvo. Por isso, nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a criatura a devolver e o momento em que você a devolve.
-

Legião de Fractius

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

Criatura Lendária — Fractius

7/7

Todas as criaturas do tipo Fractius recebem +1/+1 para cada outro Fractius no campo de batalha.

- Se Legião de Fractius e dois outros Fractius estiverem no campo de batalha, por exemplo, cada um deles receberá +2/+2.
 - Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Fractius que você controla pode se tornar letal caso outro Fractius deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
-

Linha de Força do Vácuo

{2}{B}{B}

Encantamento

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

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

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

- Se seu oponente descartar um card enquanto você controla Linha de Força do Vácuo, as habilidades que verifiquem se um card é descartado (como Oco, ou uma habilidade de loucura de um card descartado) ainda funcionarão, mesmo que aquele card jamais chegue ao cemitério daquele jogador. Além disso, mágicas ou habilidades que verifiquem as características do card descartado podem encontrar aquele card no exílio.
- Enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha, as criaturas que não sejam fichas que seus oponentes controlam não morrerão. Em vez disso, elas serão exiladas. As habilidades que seriam desencadeadas quando aquelas criaturas morressem não serão desencadeadas.
- Fichas ainda podem morrer enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha.

Luneta Enfeitiçada

{2}

Artefato

Conforme Luneta Enfeitiçada entrar no campo de batalha, olhe a mão de um oponente e depois escolha qualquer nome de card.

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

- Você pode escolher o nome de qualquer card mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não está limitado aos nomes dos cards vistos na mão do oponente.
- Você não pode escolher o nome de uma ficha a menos que a ficha tenha o mesmo nome de um card.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) não são afetadas pela última habilidade de Luneta Enfeitiçada.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- Luneta Enfeitiçada afeta cards independentemente da zona em que se encontram. Isso inclui cards na mão, cards no cemitério e cards exilados.

Luz Banidora

{2} {W}

Encantamento

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

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

- Se uma Aura é exilada dessa forma, seu dono escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (de modo que ela pode ser anexada a uma permanente com manto, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura limita ao que ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada de forma válida a nada, ela permanecerá exilada pelo restante do jogo.

Machado Relampejante

{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card ou pague {5}.

Machado Relampejante causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

- O custo de mana convertido de Machado Relampejante é 1, independentemente do custo adicional que você pagou.

Maga Amaldiçoadora Vampiresa

{B}{B}

Criatura — Vampiro Xamã

2/1

Iniciativa

Sacrifique Maga Amaldiçoadora Vampiresa: Remova todos os marcadores da permanente alvo.

- A habilidade de Maga Amaldiçoadora Vampiresa não pode ter como alvo um card de permanente em uma zona que não seja o campo de batalha, como um card suspenso.

Mago das Quinquilharias

{2}{U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Mago das Quinquilharias entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de artefato com custo de mana convertido igual ou inferior a 1, revelá-lo, colocá-lo na 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.

Mago do Bando Qasali

{G}{W}

Criatura — Felino Mago

2/2

Exaltado (*Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno.*)

{1}, sacrifique Mago do Bando Qasali: Destrua o artefato ou encantamento alvo.

- Se você declarar exatamente uma criatura como atacante, cada habilidade exaltado em cada permanente que você controle (incluindo, por exemplo, a própria criatura atacante) será desencadeada.
- Você precisa atacar com exatamente uma criatura para desencadear as habilidades exaltado. As habilidades exaltado não serão desencadeadas se você atacar um jogador com uma criatura e um planeswalker com outra, por exemplo, ou se você atacar com duas criaturas, mas uma for removida do combate.
- Alguns efeitos colocam criaturas no campo de batalha atacando. Posto que estas criaturas nunca foram declaradas como atacantes, elas são ignoradas pelas habilidades exaltado. Elas não desencadearão as habilidades exaltado. Se qualquer habilidade exaltado já tiver sido desencadeada (porque exatamente uma criatura foi declarada atacante), ela será resolvida normalmente, mesmo que haja vários atacantes agora.

Magus da Lua

{2} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

Os terrenos não básicos são Montanhas.

- Se um terreno não básico tem uma habilidade que é desencadeada “quando” ele entra no campo de batalha, ele perde aquela habilidade antes que ela seja desencadeada.
- Se um terreno não básico tem uma habilidade que faz com que ele entre no campo de batalha virado, ele perde aquela habilidade antes que ela se aplique. O mesmo também vale para quaisquer outras habilidades que modifiquem a forma como um card entra no campo de batalha ou se apliquem “conforme” um terreno entra no campo de batalha, como o de Vesuva ou o de Caverna das Almas.
- Os terrenos não básicos perdem quaisquer outros tipos de terreno e todas as habilidades que tinham. Eles ganham o tipo de terreno Montanha e ganham a habilidade “{T}: Adicione {R}”.
- Magus da Lua não afeta nomes nem supertipos. Ele não transformará nenhum terreno em terreno básico nem removerá o supertipo lendário de um terreno lendário, e os terrenos não se chamarão “Montanha”.
- Se Magus da Lua perder suas habilidades, ele continuará a transformar terrenos não básicos em Montanhas. Isso porque efeitos que alteram subtipos são aplicados antes de serem considerados efeitos que removem habilidades, independentemente da ordem de criação dos efeitos.

Magus do Futuro

{2} {U} {U} {U}

Criatura — Humano Mago

2/3

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas do topo de seu grimório.

- Se o card do topo do seu grimório muda enquanto você conjura uma mágica, joga um terreno ou ativa uma habilidade, você não revela o novo card do topo até que termine de realizar essas ações. Isso significa que se conjurar o card do topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo até que tenha terminado de pagar por aquela mágica. Se jogar um terreno do topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até que tenha terminado de resolver quaisquer efeitos de substituição que modifiquem a forma como aquele terreno entra no campo de batalha (como o de Vesuva).
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo das mágicas que você conjurar de seu grimório.

- Ainda assim, você pagará todos os custos de uma mágica que conjurar do seu grimório, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.
- O card do topo de seu grimório ainda está em seu grimório, e não em sua mão. Você não pode descartar nem suspender cards do topo de seu grimório, por exemplo.
- Magus do Futuro não altera os momentos em que você pode jogar terrenos. Você só pode fazê-lo durante sua fase principal se tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
- Jogar um terreno do topo de seu grimório conta como sua jogada de terreno daquele turno. Depois que você jogar um terreno durante seu turno, você não poderá jogar um terreno adicional do topo de seu grimório, a menos que outro efeito (como o de Azusa, Perdida mas Procurando) permita que você o faça.

Mangara de Corondor

{1}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/1

{T}: Exile Mangara de Corondor e a permanente alvo.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade ativada de Mangara tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não exilará Mangara.
- Se Mangara deixar o campo de batalha antes que sua habilidade seja resolvida, a permanente alvo ainda será exilada. Mangara não será exilado da zona em que estiver.

Maníaco do Laboratório

{2}{U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Se você for comprar um card enquanto seu grimório estiver vazio, em vez disso, você vencerá o jogo.

- Se por algum motivo você não puder vencer o jogo (por seu oponente ter conjurado Graça do Anjo, por exemplo), você não perderá por ter tentado comprar um card de um grimório vazio. A compra será substituída mesmo assim.
- Se dois ou mais jogadores controlarem cada um um Maníaco do Laboratório e cada jogador for instruído a comprar um número de cards, o jogador de quem for o turno compra aquela quantidade de cards primeiro. Se isso fizer com que aquele jogador vença o jogo, o jogo termina imediatamente. Se o jogo ainda não tiver terminado, repita o processo para cada outro jogador na ordem dos turnos.

Manoplas do Poder

{5}

Artefato

Conforme Manoplas do Poder entra no campo de batalha, escolha uma cor.

As criaturas da cor escolhida recebem +1/+1.

Toda vez que um terreno básico for virado para gerar mana da cor escolhida, seu controlador adiciona um mana extra daquela cor.

- Se Manoplas do Poder de alguma forma estiver no campo de batalha sem nenhuma cor escolhida para sua primeira habilidade, nenhuma criatura receberá +1/+1 e sua última habilidade jamais será desencadeada. Ela ainda não afetará criaturas incolores nem terrenos básicos virados para gerar mana incolor.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura da cor escolhida pode se tornar letal se Manoplas do Poder deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Menestrel de Bosque Coração

{1} {G} {G}

Criatura — Ent

2/3

Toda vez que um jogador conjura uma mágica que não seja de criatura, cada oponente daquele jogador pode comprar 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 habilidade desencadeada, mas antes da resolução da mágica que a desencadeou.

Mentor de Llanowar

{G}

Criatura — Elfo Magimodelador

1/1

{G}, {T}, descarte um card: Crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Elfo Druida com o nome Elfos de Llanowar. Ela tem “{T}: Adicionar {G}.”

- Diferentemente do card Elfos de Llanowar, a ficha não tem custo de mana. Seu custo de mana convertido é 0.

Mercador Cinzento de Asfódelos

{3} {B} {B}

Criatura — Zumbi

2/4

Quando Mercador Cinzento de Asfódelos entra no campo de batalha, cada oponente perde X pontos de vida, sendo X sua devoção ao preto. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida perdidos dessa maneira. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

- A quantidade de pontos de vida que você ganha é o total dos pontos de vida perdidos, e não simplesmente o valor de X.
- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.

- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção à nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Você conta o número de símbolos de mana preto entre os manas nos custos de permanentes que você controla conforme a habilidade de Mercador Cinzento de Asfódelos é resolvida. A contribuição de Mercador Cinzento de Asfódelos para sua devoção ao preto será contada se ele ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.

Mestre do Tridente Perolado

{U}{U}

Criatura — Tritão

2/2

As outras criaturas do tipo Tritão que você controla recebem +1/+1 e têm travessia de ilha. *(Elas não poderão ser bloqueadas enquanto o jogador defensor controlar uma Ilha.)*

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Tritão que você controla pode se tornar letal caso Mestre do Tridente Perolado deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Metamorfo Vesuvano

{3}{U}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Conforme Metamorfo Vesuvano entra no campo de batalha ou é voltado para cima, você pode escolher outra criatura no campo de batalha. Se fizer isso, até que Metamorfo Vesuvano seja voltado para baixo, ele se torna uma cópia daquela criatura, exceto por ter “No início de sua manutenção, você pode voltar a face desta criatura para baixo”.

Metamorfose {1}{U}

- Metamorfo Vesuvano copia exatamente o que está impresso na criatura que está copiando e nada mais (a menos que esteja copiando uma criatura que esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele 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. Em especial, se ele copiar uma criatura que normalmente não é uma criatura, ele não será uma criatura.
- Se uma criatura copiada tiver {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se uma criatura copiada estiver copiando outra coisa, Metamorfo Vesuvano usará os valores copiáveis daquela criatura. Na maioria dos casos, Metamorfo Vesuvano copiará o que quer que a criatura esteja copiando.

- Se a criatura copiada for uma ficha que não copie outra coisa, Metamorfo Vesuvano copia as características originais da ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou. Metamorfo Vesuvano não será uma ficha nesse caso.
- Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada se Metamorfo Vesuvano estiver entrando 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. Se um Metamorfo Vesuvano se tornar uma cópia de uma criatura depois que ela já estiver no campo de batalha, aquelas habilidades não se aplicarão conforme Metamorfo Vesuvano se tornar uma cópia, pois ele não estará entrando no campo de batalha. Em vez disso, quaisquer habilidades “Conforme [esta criatura] tem a face voltada para cima” ou “Quando [esta criatura] tiver a face voltada para cima” se aplicarão.
- Se alguma coisa copiar Metamorfo Vesuvano, a nova cópia também terá a habilidade desencadeada para ter a face voltada para baixo. Contudo, uma vez com a face voltada para baixo, ela não terá a habilidade metamorfose de Metamorfo Vesuvano, de modo que não poderá ter a face voltada para cima, a menos que o que quer que ele esteja copiando também tenha uma habilidade metamorfose.

Micoderme Pálido

{3} {W}

Criatura — Fungo

2/4

No início de sua manutenção, coloque um marcador de esporo em Micoderme Pálido.

Remova três marcadores de esporo de Micoderme

Pálido: Crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo

Saprófita.

Sacrifique uma Saprófita: Cada criatura que você controla que é um Fungo ou uma Saprófita recebe +1/+1 até o final do turno.

- Uma criatura que seja tanto um Fungo quanto uma Saprófita só recebe +1/+1 da última habilidade de Micoderme Pálido.

Mirri, a Amaldiçoada

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Vampiro Felino

3/2

Voar, iniciativa, ímpeto

Toda vez que Mirri, a Amaldiçoada, causar dano de combate a uma criatura, coloque um marcador +1/+1 nela.

- Se Mirri, a Amaldiçoada, estiver bloqueando ou bloqueada por uma criatura sem iniciativa ou golpe duplo, Mirri causará dano de combate àquela criatura, depois receberá um marcador +1/+1 e por fim, se a outra criatura tiver sobrevivido, Mirri sofrerá dano de combate.

Mnemocensor Aviano
{2} {W}
Criatura — Ave Mago
2/1
Lampejo
Voar
Se um oponente procuraria em um grimório, em vez disso, aquele jogador procura nos quatro cards do topo daquele grimório.

- Cada procura funciona exatamente como de costume, com a exceção de que o oponente que procura só vê os quatro cards do topo daquele grimório. Ele não pode olhar os outros cards naquele grimório. Cards que não estejam entre os quatro cards do topo do grimório não podem ser encontrados na procura, mesmo que sejam identificáveis de alguma forma.
- Para efeitos que verificam se um jogador procurou algo no próprio grimório ou se pode procurar algo no próprio grimório, procurar nos quatro cards do topo de um grimório conta como procurar no grimório.
- Se um efeito usar o termo “procurar/procure” uma vez, mas permitir que um oponente procure múltiplos cards, os quatro cards permanecem os mesmos ao longo de toda a procura. Encontrar um card não faz com que um quinto card seja incluído na procura.
- Depois que a procura é concluída, o grimório inteiro é embaralhado.

Monstruosidade Saltitante
{3} {B} {B}
Criatura — Horror
5/5
Quando conjurar uma mágica de criatura, sacrifique Monstruosidade Saltitante.

- 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.

Morte Vívida
Feitiço
Suspende 3 — {2} {B} {B}
Cada jogador exila todos os cards de criatura do próprio cemitério, em seguida sacrifica todas as criaturas que controla e depois coloca todos os cards que exilou dessa maneira no campo de batalha.

- Quando Morte Vívida está sendo resolvida, primeiro todos os jogadores exilam os cards de criatura dos próprios cemitérios simultaneamente, depois, todos os jogadores sacrificam todas as criaturas que eles controlam simultaneamente e, por fim, todos os jogadores colocam os cards exilados no campo de batalha simultaneamente.
 - “Todos os cards que exilou dessa maneira” se refere apenas aos cards exilados na primeira parte do efeito. Se um efeito de substituição (como o de Linha de Força do Vácuo) exilar qualquer das criaturas sacrificadas em vez de colocá-la no cemitério, aquele card não será devolvido ao campo de batalha.
-

Morto
{R}
Mágica Instantânea
Morto causa 2 pontos de dano à criatura alvo.
//
Enterrado
{2} {R}
Mágica Instantânea
Devolva a criatura alvo que você não controla para a
mão de seu dono.

- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades dos cards duplos desta coleção.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério, Morto // Enterrado conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, o custo de mana convertido de Morto // Enterrado é 4. Isso significa que se um efeito permitir que você procure um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 da sua mão, você não poderá encontrar Morto // Enterrado.
- Se um efeito permitir que você conjure um card com certas características, considere somente a metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure uma mágica com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 da sua mão, você poderá conjurar Morto, mas não Enterrado.
- Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Morto, a cópia também será Morto, e não Enterrado.

Mutação Errática
{2} {U}
Mágica Instantânea
Escolha uma criatura alvo. Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card que não seja um terreno. Aquela criatura recebe +X/-X até o final do turno, sendo X o custo de mana convertido daquele card. Coloque todos os cards revelados desta forma no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

- Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
 - Você revela cards e a criatura recebe +X/+X enquanto Mutação Errática está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode realizar nenhuma ação.
-

Nênese do Nome Verdadeiro

{1} {U} {U}

Criatura — Tritão Ladino

3/1

Conforme Nênese do Nome Verdadeiro entrar no campo de batalha, escolha um jogador.

Nênese do Nome Verdadeiro tem proteção contra o jogador escolhido.

- Proteção contra um jogador significa que Nênese do Nome Verdadeiro tem proteção contra cada objeto controlado por aquele jogador. Se um objeto não tiver controlador (como um card em um cemitério), seu dono é considerado seu controlador para fins desta habilidade.

Nênia de Kor

{2} {B}

Mágica Instantânea

Todo o dano que seria causado neste turno à criatura alvo que você controla por uma fonte de sua escolha, em vez disso, é causado a outra criatura alvo.

- Você escolhe as duas criaturas alvo conforme conjura Nênia de Kor, mas você escolhe a fonte conforme ela é resolvida.
- O dano causado à segunda criatura alvo é causado pela fonte original do dano, e não por Nênia de Kor.
- Se a segunda criatura alvo deixar o campo de batalha conforme o dano for causado, o dano não será redirecionado de seu alvo original. O mesmo vale se a segunda criatura alvo não for uma criatura (ou planeswalker) naquele momento.

Névoa Furiosa

{1} {R}

Feitiço

Recuperar {2} (*Você pode pagar um custo adicional de {2} ao conjurar esta mágica. Se fizer isso, coloque este card na sua mão conforme é resolvido.*)

As criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

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

- Névoa Furiosa só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0.
 - Cada vez que você conjurar Névoa Furiosa em um turno, a habilidade rajada será desencadeada. Cada mágica que você conjure antes dela será considerada quando for determinado quantas cópias serão criadas, mas as vezes anteriores em que você criou cópias de mágicas não serão consideradas.
-

Ninja das Horas Tardias
{3}{U}
Criatura — Humano Ninja
2/2

Ninjutsu {1}{U} ({1}{U}, devolva para a mão um atacante que você controla que não tenha sido bloqueado: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Ninja das Horas Tardias causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.

- A habilidade ninjutsu só pode ser ativada depois que os bloqueadores são declarados. Antes desse momento, as criaturas atacantes não estão bloqueadas nem desbloqueadas.
- Conforme ativa a habilidade ninjutsu, você revela o card de Ninja em sua mão e devolve a criatura atacante. O Ninja não é colocado no campo de batalha até que a habilidade tenha sido resolvida. Se ele deixar sua mão antes daquele momento, ele não entrará no campo de batalha.
- A criatura colocada no campo de batalha com ninjutsu entra no campo de batalha atacando o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura devolvida estava atacando. Essa é uma regra específica de ninjutsu.
- Embora o Ninja esteja atacando, ele não foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- A habilidade ninjutsu pode ser ativada durante a etapa de declaração de bloqueadores, a etapa de dano de combate ou a etapa de final de combate. Se você esperar até depois da etapa de declaração de bloqueadores, como todo o dano de combate é causado ao mesmo tempo, o Ninja não causará dano de combate normalmente.
- Se uma criatura em combate tiver iniciativa ou golpe duplo, você poderá ativar a habilidade ninjutsu durante a etapa de dano de combate de iniciativa. O Ninja causará dano de combate durante a etapa de dano de combate regular nesse caso, mesmo que tenha iniciativa.

Nivelador
{5}
Criatura Artefato — Juggernaut
10/10

Quando Nivelador entrar no campo de batalha, exile todos os cards do seu grimório.

- Você não perderá o jogo até que tente comprar do grimório vazio.

Nodos de Pórfiro
{W}
Encantamento
No início de sua manutenção, destrua a criatura com menor poder. Ela não pode ser regenerada. Se duas ou mais criaturas empatarem quanto ao menor poder, você escolhe uma delas.
Quando não houver criaturas no campo de batalha, sacrifique Nodos de Pórfiro.

- A primeira habilidade de Nodos de Pórfiro não tem alvos. Você pode destruir uma criatura com manto ou proteção contra o branco.
- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe qual criatura destruir e o momento em que ela é destruída.
- Se uma das criaturas com o menor poder tiver indestrutível, você poderá destruir uma sem indestrutível. Se todas as criaturas com o menor poder tiverem indestrutível, você não destruirá nenhuma criatura.
- Se todas as criaturas no campo de batalha o deixarem e voltarem imediatamente (talvez por Piscadela Momentânea ter exilado e devolvido a única criatura), a última habilidade de Nodos de Pórfiro será desencadeada. Você a sacrificará mesmo que uma criatura esteja no campo de batalha no momento em que a habilidade for resolvida.

Nó Lógico

{X} {U} {U}

Mágica Instantânea

Esquadrinhar (*Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.*)

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {X}.

- Para conjurar Nó Lógico, você escolhe o valor de X, determina o custo total e depois paga o custo total com alguma combinação de mana e exílios de cards.

Oco

{5}

Criatura Artefato — Golem

4/4

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada card que você reciclou ou descartou neste turno.

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

- O custo de Oco é reduzido mesmo que os cards que você reciclou ou descartou não estejam em seu cemitério.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou custo alternativo a pagar, some quaisquer aumentos de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Oco). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Depois que você tiver descartado três cards durante um turno, o custo de conjuração de Oco será {0}. Ele não terá um mínimo de {1} nem custará uma quantidade negativa de mana.
- A primeira habilidade de Oco não lhe dá permissão para descartar cards. Você precisará de outro efeito que instrua ou permita que você os descarte, como uma habilidade reciclar.

Pacto de Massacre

{0}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo não preta.

No início de sua próxima manutenção, pague {2} {B}. Se não fizer isso, você perde o jogo.

- Se Pacto de Massacre for anulado ou de alguma forma não for resolvido (talvez por seu alvo ter deixado de ser válido), a habilidade desencadeada retardada que ameaça você de perder o jogo não será desencadeada no início de sua próxima manutenção.
- Se Pacto de Massacre for resolvido com um alvo válido, mas o alvo não for destruído, (talvez por ter indestrutível ou ser regenerado), a habilidade desencadeada retardada ainda será desencadeada no início de sua próxima manutenção e você precisará pagar o custo ou perder o jogo.

Pacto de Negação

{0}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo.

No início de sua próxima manutenção, pague {3} {U} {U}. Se não fizer isso, você perde o jogo.

- Se Pacto de Negação for anulado ou de alguma forma não for resolvido (talvez por seu alvo ter deixado de ser válido), a habilidade desencadeada retardada que ameaça você de perder o jogo não será desencadeada no início de sua próxima manutenção.
- Se Pacto de Negação for resolvido com um alvo válido, mas não conseguir anular a mágica (provavelmente pela mágica não poder ser anulada), a habilidade desencadeada retardada ainda será desencadeada no início de sua próxima manutenção e você terá que pagar. Senão...

Pacto de Sangue

{3} {B} {B}

Encantamento

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

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

Pacto do Invocador

{0}

Mágica Instantânea

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

No início de sua próxima manutenção, pague {2} {G} {G}. Se não fizer isso, você perde o jogo.

- Se Pacto do Invocador for anulado, a habilidade desencadeada retardada que ameaça você com a perda do jogo não será desencadeada no início de sua próxima manutenção.

Pacto do Titã

{0}

Mágica Instantânea

Crie uma ficha de criatura vermelha 4/4 do tipo Gigante.

No início de sua próxima manutenção, pague {4} {R}. Se não fizer isso, você perde o jogo.

- Você precisa pagar o custo de Pacto do Titã durante sua próxima manutenção mesmo que a ficha de Gigante não sobreviva até lá. Certo, você não *precisa*, mas costuma ser uma boa ideia.
- Se Pacto do Titã for anulado, a habilidade desencadeada retardada que ameaça você com a perda do jogo não será desencadeada no início de sua próxima manutenção.

Panarmônico

{4}

Artefato

Se um artefato ou uma criatura desencadear uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla ao entrar no campo de batalha, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

- Panarmônico afeta as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- Efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Panarmônico. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 não receberá um marcador +1/+1 adicional.
- Habilidades que se aplicam “conforme [este a criatura] entra no campo de batalha”, como escolher uma cor com Manoplas do Poder, também não são afetadas.
- Você não precisa controlar a permanente que está entrando no campo de batalha, só a permanente que tem a habilidade desencadeada.
- O efeito de Panarmônico não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.

- Se você controlar dois Panarmônicos, quando um artefato ou uma criatura entrarem no campo de batalha, as habilidades serão desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Panarmônico faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
- Se um artefato ou criatura que esteja entrando no campo de batalha ao mesmo tempo em que Panarmônico (inclusive o próprio Panarmônico) faz com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada.
- Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre “o card exilado”. Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Arcanista de Elite for desencadeada duas vezes, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma do custo de mana convertido dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.

Passado em Chamas

{3} {R}

Feitiço

Cada card de magia instantânea e de feitiço no seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana.

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

- Passado em Chamas só afeta cards que estejam em seu cemitério no momento em que ele é resolvido. Cards de magia instantânea e feitiço que sejam colocados em seu cemitério posteriormente no turno não ganharão recapitular.
- Se conjurar uma magia com recapitular, você não poderá pagar nenhum custo alternativo, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se a magia tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a magia com recapitular.
- Se um card tiver múltiplas ocorrências de recapitular, você poderá escolher qualquer de seus custos de recapitular para pagar.
- Se um card duplo ganhar recapitular, você pagará apenas o custo da metade que estiver conjurando.
- Se um card sem custo de mana ganhar recapitular com Passado em Chamas, ele não terá custo de recapitular. Ele não poderá ser conjurado dessa forma.

Pé-de-limo, o Clandestino
{1} {B} {G}
Criatura Lendária — Fungo
2/3

Toda vez que uma Saprófita que você controla morre, Pé-de-limo, o Clandestino, causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.
{4}: Crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

- Se uma ou mais Saprófitas que você controla morrerem ao mesmo tempo que Pé-de-limo, a primeira habilidade de Pé-de-limo será desencadeada uma vez para cada Saprófita que morrer.

Pedra-de-colônia
{2}
Artefato
As criaturas que você controla são Fractius, além de seus outros tipos de criatura.

- Pedra-de-colônia não afeta mágicas de criatura nem cards de criatura em qualquer outro lugar que não seja o campo de batalha.
- Fractius não são afetados por Pedra-de-colônia. Uma criatura não pode ter o mesmo tipo de criatura duas vezes.

Percepção Aguda
{G}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Toda vez que a criatura encantada causa dano a um oponente, você pode comprar um card.

- Você pode comprar um card cada vez que a criatura encantada causar dano a um oponente, independentemente da quantidade de dano causada e do fato de ser ou não dano de combate.
- Se Percepção Aguda estiver encantando uma criatura de um oponente, você não comprará um card quando aquela criatura causar dano a você, uma vez que você controla Percepção Aguda e não pode ser seu próprio oponente. Se aquela criatura causar dano a um de seus oponentes, inclusive o controlador da criatura, você poderá comprar um card, e não o controlador da criatura.

Petróglifos de Muraganda
{3} {G}
Encantamento
As criaturas sem habilidades recebem +2/+2.

- Qualquer texto em uma criatura é uma habilidade, mesmo que aquele texto não seja aplicável em dado momento (como uma habilidade reciclar de uma criatura).
- Se um terreno com um tipo de terreno básico se torna uma criatura, a habilidade de mana intrínseca que ele tem impede que Petróglifos de Muraganda se aplique a ele.

- Se um efeito disser que uma criatura afetada “tem” ou “ganha” uma habilidade, Petróglifos de Muraganda não se aplicará àquela criatura por ela ter ganho uma habilidade. Se um efeito simplesmente disser que algo se aplica a uma criatura afetada (como “a criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno”), aquele efeito não faz com que a criatura ganhe uma habilidade.
 - Como o dano permanece marcado em uma criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura sem habilidades pode se tornar letal se aquela criatura ganhar uma habilidade ou Petróglifos de Muraganda deixar o campo de batalha durante aquele turno.
-

Petroprotetor

{2}{W}

Criatura — Gárgula

3/2

Lampejo

Voar

Quando Petroprotetor entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

Quando Petroprotetor entrar no campo de batalha, exile o card alvo de um cemitério.

- Você pode devolver o próprio Petroprotetor para a mão de seu dono conforme sua primeira habilidade desencadeada for resolvida. Se não controlar nenhuma outra criatura, você precisa devolvê-lo.
 - A habilidade desencadeada de Petroprotetor não tem nenhuma criatura como alvo. Por isso, nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a criatura a devolver e o momento em que você a devolve.
-

Piromante Jovem

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela mágica. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
-

Piscadela Momentânea

{1}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

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

- 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 é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Plasma Primordial

{3}{U}

Criatura — Elemental Metamorfo

/

Conforme Plasma Primordial entra no campo de batalha, ele se torna, à sua escolha, uma criatura 3/3, uma criatura 2/2 com voar, ou uma criatura 1/6 com defensor.

- Enquanto não está no campo de batalha, Plasma Primordial é um card de criatura 0/0. Ele não tem voar nem defensor.
 - Se um objeto no campo de batalha se tornar uma cópia de Plasma Primordial, ele copiará os valores determinados pelo efeito de substituição de entrada no campo de batalha.
 - Se um objeto entrar no campo de batalha como cópia de Plasma Primordial, ele copia os valores determinados pelo efeito de substituição de entrada no campo de batalha, mas seu poder e sua resistência são determinados pelo próprio efeito de substituição de entrada no campo de batalha da cópia. Isso pode fazer com que você tenha uma criatura 3/3 com voar, ou uma criatura 1/6 com voar e defensor, por exemplo.
-

Pluma, a Redimida

{R}{W}{W}

Criatura Lendária — Anjo

3/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que tenha uma criatura que você controla como alvo, exile aquele card em vez de colocá-lo no cemitério conforme ele for resolvido. Se fizer isso, devolva-o para sua mão no início de sua próxima etapa final.

- Se Pluma ainda estiver no campo de batalha conforme você terminar de conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que tenha como alvo uma ou mais criaturas que você controla, a habilidade dela será desencadeada. Tanto o efeito de substituição que exila aquela magia quanto a habilidade desencadeada retardada para devolvê-la para sua mão têm efeito, mesmo que Pluma tenha deixado o campo de batalha naquele momento.
- A magia pode ter quaisquer outros alvos além de uma criatura que você controla.
- Se uma magia instantânea ou um feitiço que você conjurar com sua criatura como alvo não for resolvida por qualquer motivo (seja por ter sido anulada por outra magia ou habilidade, seja por não ter alvos válidos conforme tenta ser resolvida), ela não será exilada. Você não a devolve para sua mão.

- Se as próprias instruções de uma magia instantânea ou de um feitiço instruem você a exilá-la ou colocá-la em qualquer outro lugar, ela não tenta ser colocada em seu cemitério nem ser exilada pelo efeito de Pluma, de modo que você não a devolve para sua mão.
 - Se outro efeito de substituição instrui você a exilar uma magia instantânea ou um feitiço, como o de Arcanista da Horda Medonha ou a palavra-chave recapitular, você pode escolher aplicar o efeito de substituição de Pluma primeiro. Se você faz isso, a habilidade desencadeada retardada de Pluma devolve aquele card para sua mão.
 - Se você conjura uma magia instantânea ou um feitiço que não pertence a você, ela não tenta ser colocada em seu cemitério, de modo que você não a exila com o efeito de Pluma nem a devolve para sua mão.
-

Pluma do Paraíso

{4}

Artefato

Conforme Pluma do Paraíso entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

Toda vez que um jogador conjurar uma magia da cor escolhida, você poderá ganhar 1 ponto de vida.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
 - Se de alguma forma nenhuma cor for escolhida para Pluma do Paraíso, a segunda habilidade não poderá ser desencadeada e a última habilidade não gerará nenhum mana. A primeira não é desencadeada quando magias incolores são conjuradas, e a segunda não gera mana incolor.
-

Ponderar

{U}

Feitiço

Olhe os três cards do topo do seu grimório e depois coloque-os de volta em qualquer ordem. Você pode embaralhar seu grimório.

Compre um card.

- Se você escolher embaralhar seu grimório, isso inclui os três cards que você acabou de olhar e colocou no topo dele.
-

Pongidizar

{U}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Ela não pode ser regenerada. Seu controlador cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Símio.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Pongidizar tentar ser resolvido, a magia não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Símio. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará uma ficha de Símio.
-

Primarca Kavú
{3} {G}
Criatura — Kavú
3/3

Reforçar {4} (*Você pode pagar um custo adicional de {4} ao conjurar esta mágica.*)

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

Se Primarca Kavú foi reforçado, ele entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais (como o custo de reforçar de Primarca Kavú) ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar se aplica depois que o custo total é calculado e pode pagar por qualquer parte do custo total, inclusive a parte proveniente do custo de reforçar. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Prisioneiro do Silêncio
{2} {W}
Encantamento Tribal — Rebelde Aura
Encantar criatura
A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

- Tribal é um tipo de card (como criatura ou mágica instantânea), e não um supertipo (como lendário). O tipo não tem nenhuma regra que afete a forma como ele é conjurado nem a forma como ele se comporta no campo de batalha. Ele só permite que um card tenha tipos de criatura sem ser uma criatura.
 - Se você colocar Prisioneiro do Silêncio no campo de batalha sem conjurá-lo, talvez pela habilidade de recrutamento de um card como Batedora Amrou, ele entrará anexado a uma criatura. Você escolhe aquela criatura conforme está colocando a Aura no campo de batalha. Ela não tem a criatura como alvo, de modo que você pode fazê-la entrar no campo de batalha anexada a uma criatura que um oponente controla com resistência a magia, por exemplo. Se não houver nenhuma criatura no campo de batalha à qual ela possa ser anexada, ela permanecerá em qualquer zona em que esteja.
 - Se Prisioneiro do Silêncio se tornar anexado a uma criatura que já esteja atacando ou bloqueando, a criatura continuará a atacar ou bloquear normalmente.
-

Radha, Herdeira de Keld

{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

2/2

Toda vez que Radha, Herdeira de Keld, ataca, você pode adicionar {R}{R}.

{T}: Adicione {G}.

- A habilidade desencadeada de Radha não é uma habilidade de mana por não ser desencadeada por outra habilidade de mana. Ela vai para a pilha e pode ser anulada.
 - Você perde o mana gerado pela habilidade de Radha antes que os bloqueadores sejam declarados se não o gastar primeiro.
-

Ratos da Fortaleza

{2}{B}

Criatura — Rato

2/1

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Toda vez que Ratos da Fortaleza causa dano de combate a um jogador, aquele jogador descarta um card.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Ratos da Fortaleza está sendo resolvida, cada jogador escolhe um card na mão sem revelá-lo e depois todos os cards são descartados ao mesmo tempo.
-

Ratos Implacáveis

{1}{B}{B}

Criatura — Rato

2/2

Ratos Implacáveis recebe +1/+1 para cada outra criatura no campo de batalha com o nome Ratos Implacáveis.

Um deck pode conter um número qualquer de cards com o nome Ratos Implacáveis.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Ratos Implacáveis que você controla pode se tornar letal caso outro Ratos Implacáveis deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
 - A última habilidade de Ratos Implacáveis permite que você ignore a regra “quatro de cada”. Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, durante um evento Limitado de *Espiral Temporal Remasterizada*, você não pode adicionar Ratos Implacáveis de sua coleção pessoal.
-

Recrutas Zelosos

{4} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Ímpeto

Quando Recrutas Zelosos entrar no campo de batalha, ganhe o controle da permanente alvo até o final do turno. Desvire aquela permanente. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- A habilidade desencadeada pode ter qualquer permanente como alvo, incluindo uma que esteja desvirada ou uma que você já controle.

Reiterar

{1} {R} {R}

Mágica Instantânea

Recuperar {3} (*Você pode pagar um custo adicional de {3} ao conjurar esta mágica. Se fizer isso, coloque este card na sua mão conforme é resolvido.*)

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

- Reiterar pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, e não apenas uma com alvos.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. A cópia será 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. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Reivindicação da Natureza

{G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Seu controlador ganha 4 pontos de vida.

- Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Reivindicação da Natureza tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador ganhará 4 pontos de vida. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador ganha 4 pontos de vida.

Rejeitar o Perverso

{W}

Mágica Instantânea

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

- Rejeitar o Perverso pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos, contanto que ao menos um daqueles alvos seja uma permanente que você controla.
- Se a permanente que você controla que foi alvo da mágica deixar o campo de batalha, aquela mágica não será mais um alvo válido para Rejeitar o Perverso. Por outro lado, se aquela permanente alvo deixar de ser um alvo válido para a mágica alvo, mas permanecer no campo de batalha sob seu controle, a mágica alvo ainda será um alvo válido para Rejeitar o Perverso.

Relíquia da Coalizão

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: Coloque um marcador de carga em Relíquia da Coalizão.

No início da sua fase principal pré-combate, remova todos os marcadores de carga de Relíquia da Coalizão.

Adicione um mana de qualquer cor para cada marcador de carga removido dessa maneira.

- Se remover múltiplos marcadores de carga de Relíquia da Coalizão ao mesmo tempo, você poderá adicionar uma cor de mana diferente da sua reserva de mana para cada um.
- Somente a primeira fase principal de cada turno é considerada uma fase principal pré-combate, mesmo que fases principais ou de combate adicionais sejam criadas.

Remador da Grota das Marés

{W} {B}

Criatura Artefato — Zumbi

2/2

Quando Remador da Grota das Marés entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão e você escolhe um card dela que não seja um terreno. Exile aquele card.

Quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha, devolva o card exilado para a mão de seu dono.

- Se Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade tenha sido resolvida, sua segunda habilidade será desencadeada. Essa habilidade não faz nada ao ser resolvida. Em seguida, sua primeira habilidade será desencadeada e exilará o card escolhido indefinidamente.

Restaurar o Equilíbrio

Feitiço

Suspende 6 — {W}

Cada jogador escolhe um número de terrenos que ele controla igual ao número de terrenos controlados pelo jogador que controla o menor número e depois sacrifica o resto. Os jogadores sacrificam criaturas e descartam cards do mesmo modo.

- Conforme Restaurar o Equilíbrio for resolvido, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe o número adequado de terrenos que ele controla e depois cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, todos os terrenos que não tenham sido escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo. Depois, a começar novamente pelo jogador de quem for o turno, cada jogador escolhe o número adequado de criaturas que ele controla e todas as outras criaturas são sacrificadas depois que todas as escolhas tenham sido feitas. Por fim, os jogadores na ordem dos turnos escolhem cards em sua mão sem revelá-los e descartam os cards restantes.
- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante esse processo aguardarão que Restaurar o Equilíbrio tenha terminado de ser resolvido para então serem colocadas na pilha.
- As habilidades das criaturas sacrificadas podem ser modificadas ou desencadeadas pelo sacrifício dos terrenos, mas não serão modificadas nem desencadeadas pelo descarte dos cards. As habilidades dos terrenos sacrificados não serão alteradas ou desencadeadas pelo sacrifício das criaturas nem pelo descarte dos cards.

Resultado Paradoxal

{3} {U}

Mágica Instantânea

Devolva qualquer número de permanentes alvo que você controla que não sejam terrenos nem fichas para as mãos de seus donos. Compre um card para cada card devolvido para sua mão desta forma.

- Se você não for o dono de algumas das permanentes alvo que controla, elas não serão contadas para determinar quantos cards você comprará.
- Se uma permanente fundida ou mesclada for devolvida para sua mão dessa forma, você comprará um card para cada um de seus componentes que seja um card.

Retorno Aterrorizante

{2} {B} {B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Recapitular — Sacrifique três criaturas. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Como os alvos são escolhidos para as mágicas antes que os custos (como “Sacrifique três criaturas”) sejam pagos, Retorno Aterrorizante conjurado com recapitular não pode ter como alvo um card de criatura que será sacrificado para pagar seu custo.

Retumbar
 {1} {R}
 Feitiço
 Destrua o terreno alvo que você controla e o terreno alvo que você não controla.
 //
 Arrebentar
 {5} {R}
 Feitiço
 Destrua todos os terrenos.

- Se um dos alvos de Retumbar deixar de ser um alvo válido, o outro ainda será destruído.
- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades dos cards duplos desta coleção.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério, Retumbar // Arrebentar conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, o custo de mana convertido de Retumbar // Arrebentar é 8. Isso significa que se um efeito permitir que você procure um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 da sua mão, você não poderá encontrar Retumbar // Arrebentar.
- Se um efeito permitir que você conjure um card com certas características, considere somente a metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure uma mágica com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 da sua mão, você poderá conjurar Retumbar, mas não Arrebentar.
- Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Retumbar, a cópia também será Retumbar, e não Arrebentar.

Revirapó
 {2} {R} {R}
 Criatura — Elemental
 -1/3
 Golpe duplo
 {R}: Revirapó recebe +1/+0 até o final do turno.

- Como o poder de Revirapó normalmente é negativo, você precisará dar a ele ao menos +2/+0 para que ele cause dano. Ele não causará dano negativo.

Revogar

{X}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno com custo de mana convertido igual a X para a mão de seu dono.

Compre um card.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Revogar tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não compra um card.
- Se uma permanente no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- 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.

Ricochetear

{1}{U}

Mágica Instantânea

Você pode exilar um card azul da sua mão, em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como o custo alternativo de Ricochetear), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

Ruínas de Ramunap

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C}.

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifique um Deserto: Ruínas de Ramunap causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- Deserto é um subtipo de terreno sem significado inerente. Ele não concede ao terreno nenhuma habilidade de mana intrínseca. Outros cards podem verificar quais terrenos são Desertos.
- Você pode sacrificar Ruínas de Ramunap para pagar o custo da própria habilidade.

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.

- 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. Por outro lado, 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.

Saffi Eriksdotter

{G} {W}

Criatura Lendária — Humano Batedor

2/2

Sacrifique Saffi Eriksdotter: Quando a criatura alvo for colocada no seu cemitério neste turno, devolva aquele card ao campo de batalha.

- Saffi pode ser alvo de sua própria habilidade. Nesse caso, a habilidade não será resolvida porque o alvo não é válido, de modo que Saffi não será devolvida ao campo de batalha, mas quaisquer habilidades que verifiquem quando ou se uma criatura morre verão que ela morreu.
- O efeito de Saffi só funciona uma vez. Se a criatura alvo morre e é devolvida ao campo de batalha, ela é considerada uma nova criatura. Se a nova criatura morrer, ela não voltará.

Salteadores Gathanianos

{3} {R} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Determinação — Salteadores Gathanianos receberá +2/+2 enquanto você não tiver nenhum card em sua mão.
Metamorfose — Descarte um card. *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Salteadores Gathanianos pode se tornar letal se um card for colocado em sua mão durante aquele turno.

Salto Evolutivo

{1} {G}

Encantamento

{G}, sacrifique uma criatura: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você não revelar um card de criatura, você revelará todos os cards de seu grimório e, depois, os colocará de volta no grimório em ordem aleatória.

Sanguinófago

{B}{B}

Criatura — Zumbi

3/3

No início de sua manutenção, vire Sanguinófago, a menos que você pague 2 pontos de vida.

- Você escolhe pagar 2 pontos de vida ou não conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Você pode pagar 2 pontos de vida mesmo que Sanguinófago já esteja virado. (Mas isso não fará com que Sanguinófago seja desvirado.)

Santuário Místico

Terreno — Ilha

(*{T}: Adicione {U}.*)

Santuário Místico entra no campo de batalha virado, a menos que você controle três ou mais outras Ilhas.

Quando Santuário Místico entra no campo de batalha desvirado, você pode colocar o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

- Se outro efeito colocar Santuário Místico no campo de batalha virado, ele entrará virado, mesmo que você controle três ou mais outras Ilhas.

Saqueador *il*-Kor

{1}{U}

Criatura — Kor Ladino

1/1

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Toda vez que Saqueador *il*-Kor causar dano a um oponente, compre um card e depois descarte um card.

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

Semeanuvm

{1}{U}

Criatura — Fada Magimodelador

1/1

Voar

{U}, {T}, descarte um card: Crie uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Fada com o nome Sílfide das Nuvens.

Ela tem voar e “Sílfide das Nuvens só pode bloquear criaturas com voar”.

- Diferentemente do card Sílfide das Nuvens, a ficha não tem custo de mana. Seu custo de mana convertido é 0.

Silêncio

{W}

Mágica Instantânea

Seus oponentes não podem conjurar mágicas neste turno.

- Silêncio não afeta as mágicas que seus oponentes conjuraram antes de você conjurar Silêncio, inclusive quaisquer mágicas que ainda estejam na pilha. Silêncio também não impede que seus oponentes conjurem mágicas depois que você conjurar Silêncio, mas antes que Silêncio seja resolvida.
- A única coisa que Silêncio impede é a conjuração de mágicas. Seus oponentes ainda podem ativar habilidades, incluindo habilidades de cards nas próprias mãos (como reciclar). As habilidades desencadeadas funcionam normalmente, eles ainda podem jogar terrenos, e assim por diante.
- Um jogador que não pode conjurar uma mágica não pode suspender um card.

Sram, Edificador Sênior

{1}{W}

Criatura Lendária — Anão Conselheiro

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica de Aura, Equipamento ou Veículo, compre 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.

Talrand, Invocador Celeste

{2}{U}{U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura Dragonete azul 2/2 com voar.

- Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou, mas depois dos alvos serem escolhidos para aquela mágica. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Tarmogoyf

{1}{G}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

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

- A habilidade que define o poder e a resistência de Tarmogoyf funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Se Tarmogoyf estiver em seu cemitério, ele contará a si mesmo.

- Tarmogoyf conta tipos de card, não cards. Se o único card em todos os cemitérios for uma criatura artefato, Tarmogoyf será 2/3. Se os únicos cards em todos os cemitérios forem dez criaturas artefato, Tarmogoyf ainda será 2/3.
- Os tipos de card que podem aparecer em cards em um cemitério são: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card.
- Se uma mágica instantânea ou um feitiço causar dano a Tarmogoyf ou diminuir sua resistência, a mágica será colocada no cemitério de seu dono antes que as ações baseadas no estado sejam realizadas. Se aquele card for o primeiro daquele tipo a entrar em um cemitério, ele aumentará a resistência de Tarmogoyf antes que o jogo verifique se Tarmogoyf morrerá.

Tasigur, a Presa de Ouro

{5} {B}

Criatura Lendária — Humano Xamã

4/5

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

{2} {g/u} {g/u}: Triture dois cards e depois devolva de seu cemitério para sua mão, à escolha de um oponente, um card que não seja um terreno.

- A última habilidade de Tasigur não tem nenhum card ou jogador como alvo. Você escolhe um oponente e aquele oponente escolhe um card somente depois que você tritura dois cards.
- O oponente escolhido pode escolher qualquer card não de terreno em seu cemitério, e não só os cards triturados.

Teferi, Mago de Zhalfir

{2} {U} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/4

Lampejo

Os seus cards de criatura que não estejam no campo de batalha têm lampejo.

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

- Enquanto controlar Teferi, você pode exilar cards de criatura em sua mão com suspender a qualquer momento em que poderia conjurar um feitiço.
- Se uma mágica na pilha tiver fração de segundo enquanto você controlar Teferi, você não poderá suspender cards de criatura, pois fração de segundo impede que você os conjure, mesmo que suspender seja uma ação especial.
- A última habilidade de Teferi significa que, para que um oponente conjure uma mágica, ele precisa fazê-lo no próprio turno durante uma fase principal quando a pilha estiver vazia. Isso se aplica mesmo que uma regra ou efeito permita que um feitiço seja conjurado em outro momento.
- Se uma mágica ou habilidade permitir que um oponente conjure uma mágica como parte do próprio efeito (como suspender e rebote), aquele oponente não poderá conjurar aquela mágica, uma vez que a habilidade

que estiver sendo resolvida ainda estará na pilha. Isso se aplica mesmo que a mágica seja uma mágica instantânea.

- Se um efeito permite que os oponentes conjurem mágicas a qualquer momento em que poderiam conjurar uma mágica instantânea (por exemplo, se seu oponente também controlar Teferi), a restrição da última habilidade de Teferi tem precedência sobre aquela permissão.

Testemunha Eterna

{1}{G}{G}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Quando Testemunha Eterna entra no campo de batalha, você pode devolver o card alvo de seu cemitério para sua mão.

- Se uma mágica que esteja sendo resolvida colocar Testemunha Eterna no campo de batalha, a habilidade de Testemunha Eterna pode ter como alvo aquele card se ele for colocado em seu cemitério conforme for resolvido.

Thelon de Havenwood

{G}{G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/2

Cada criatura Fungo recebe +1/+1 para cada marcador de esporo nela.

{B}{G}, exile um card de Fungo de um cemitério:

Coloque um marcador de esporo em cada Fungo no campo de batalha.

- Como o dano permanece marcado em uma criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura Fungo pode se tornar letal se Thelon deixar o campo de batalha durante aquele turno, ou se marcadores de esporo forem removidos do Fungo durante aquele turno.

Tísica

{3}{B}{B}{B}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Seu controlador perde uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder mais sua resistência.

Suspender 5 — {1}{B} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {1}{B} e exilá-lo com cinco marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Tísica tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador perderá pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), o controlador dele perderá pontos de vida.

- Se o poder da criatura for negativo, você ainda somará seu poder e resistência para determinar a quantidade de pontos de vida perdida. Se o total for negativo, o controlador da criatura não ganhará nem perderá pontos de vida. Por exemplo, a destruição de uma criatura -1/3 por Tísica causaria uma perda de 2 pontos de vida. A destruição de uma criatura -4/3 por Tísica não causa perda de pontos de vida.

Tolária Ocidental

Terreno

Tolária Ocidental entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {U}.

Transmutação {1}{U}{U} (*{1}{U}{U}*, *descarte este card: Procure em seu grimório um card com custo de mana convertido igual a 0, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório. Transmute somente como um feitiço.*)

- Cards com custo de mana {0} (como Pacto de Negação) e cards sem custo de mana (como Visão Ancestral e a própria Tolária Ocidental) têm custo de mana convertido 0.
- Cards com custo de mana {X}, {X}{X} ou {X}{X}{X} têm custo de mana convertido 0.

Traidor Ífero

{B}{B}

Criatura — Espírito

1/1

Ímpeto

Sombra (*Esta criatura só pode bloquear ou ser bloqueada por criaturas com sombra.*)

Toda vez que outra criatura for colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha, você pode pagar {B}. Se o fizer, devolva Traidor Ífero de seu cemitério para o campo de batalha.

- Se Traidor Ífero e outra criatura forem colocados em seu cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Traidor Ífero não será desencadeada. Isso porque ele precisa estar em seu cemitério antes que a criatura morra para que a habilidade que a devolve ao campo de batalha seja desencadeada.
- Uma ficha que você possua que morra é colocada em seu cemitério antes de deixar de existir.
- Se múltiplas criaturas forem colocadas em seu cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Traidor Ífero será desencadeada para cada uma delas. Depois que você a devolver ao campo de batalha, você poderá pagar {B} para as outras habilidades conforme elas forem resolvidas, mas elas não terão efeito se você o fizer. Mesmo que Traidor Ífero volte ao seu cemitério, ele será considerado um novo objeto e não será devolvido.

Transgressor *il-Vec*

{2}{B}

Criatura — Humano Ladino

3/1

Descarte um card: Transgressor *il-Vec* ganha sombra até o final do turno. (*Ele só pode bloquear ou ser bloqueado por criaturas com sombra.*)

- Você pode ativar a habilidade de Transgressor *il-Vec* quantas vezes for capaz de pagar o custo, mesmo que ele já tenha sombra. Ocorrências múltiplas de sombra na mesma criatura são redundantes.
-

Transmutador de Garras Curvas

{3}{U}

Criatura — Ave Mago

3/1

Lampejo

Voar

Quando Transmutador de Garras Curvas entrar no campo de batalha, permuta o poder e a resistência da criatura alvo até o final do turno.

- Efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se você tiver como alvo uma criatura 1/2 e conceder a ela +2/+0 posteriormente no turno, ela será uma criatura 2/3, e não uma criatura 4/1.
 - Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se você permutar seu poder e sua resistência durante aquele turno.
-

Triunfo de Liliana

{1}{B}

Mágica Instantânea

Cada oponente sacrifica uma criatura. Se você controla uma planeswalker Liliana, cada oponente também descarta um card.

- O fato de você controlar ou não uma planeswalker Liliana é verificado somente conforme a mágica é resolvida.
 - Controlar mais de uma planeswalker Liliana não proporciona nenhum benefício a mais do que controlar apenas uma.
 - Você pode conjurar Triunfo de Liliana mesmo que alguns ou todos os seus oponentes sejam incapazes de sacrificar uma criatura. Se você controla uma planeswalker Liliana, eles ainda descartam um card, mesmo que não possam sacrificar uma criatura.
 - Conforme Triunfo de Liliana é resolvido, o oponente que estiver jogando o próprio turno (ou, se for o seu turno, o oponente seguinte na ordem dos turnos) escolhe uma criatura para sacrificar e depois cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, se você controla uma planeswalker Liliana, cada oponente, na mesma ordem, escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e aqueles cards são descartados simultaneamente.
-

Urborg, Tumba de Yawgmoth

Terreno Lendário

Cada terreno é um Pântano além de seus outros tipos de terreno.

- Urborg, Tumba de Yawgmoth, não é um Pântano enquanto não está no campo de batalha.
- Os cards de terreno que não estão no campo de batalha não são Pântanos enquanto Urborg está no campo de batalha.
- A segunda habilidade de Urborg, Tumba de Yawgmoth, faz com que cada terreno no campo de batalha tenha o tipo de terreno Pântano. Qualquer terreno que seja um Pântano tem a habilidade “{T}: Adicione {B}”. Nada mais muda nesses terrenos, inclusive nomes, outros subtipos, outras habilidades e se são lendários, básicos ou da neve.
- Se um efeito, como o de Magus da Lua, fizer com que Urborg perca suas habilidades determinando que seja de um tipo de terreno básico sem ser “além de seus outros tipos”, Urborg não transformará terrenos em Pântanos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos tenham começado a se aplicar.

Vaga-pensador

{4} {U}

Criatura — Elemental

2/2

Voar

Quando Vaga-pensador entrar no campo de batalha, compre dois cards.

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

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

Vanguardeiro *en-Kor*

{2} {W}

Criatura — Kor Rebelde Cavaleiro

2/2

Flanquear (*Toda vez que uma criatura sem flanquear bloquear esta criatura, a criatura bloqueadora receberá -1/-1 até o final do turno.*)

{0}: O próximo 1 ponto de dano que seria causado a Vanguardeiro *en-Kor* neste turno, em vez disso, será causado à criatura alvo que você controla.

- Depois que a habilidade ativada de Vanguardeiro *en-Kor* tiver sido resolvida, se múltiplas fontes causariam dano a Vanguardeiro *en-Kor* simultaneamente naquele turno (o que pode acontecer se Vanguardeiro *en-Kor* for bloqueado por múltiplas criaturas, por exemplo), você escolherá qual fonte terá 1 ponto de dano redirecionado. Se a habilidade de Vanguardeiro *en-Kor* tiver sido resolvida mais de uma vez naquele turno, você pode escolher uma fonte diferente para cada efeito de redirecionamento.
- O dano causado ao alvo é causado pela fonte original do dano, e não por Vanguardeiro *en-Kor*.

- Se a criatura alvo deixar o campo de batalha depois da resolução da habilidade ativada, mas antes que Vanguardeiro *en-Kor* sofra dano, o dano não será redirecionado de Vanguardeiro *en-Kor*. O mesmo vale se o alvo não for mais uma criatura (ou planeswalker) naquele momento.
-

Varicela

{B} {B}

Feitiço

Cada jogador perde 1 ponto de vida, descarta um card, sacrifica uma criatura e depois sacrifica um terreno.

- Conforme Varicela é resolvida, primeiro cada jogador perde 1 ponto de vida ao mesmo tempo. Em seguida, cada jogador escolhe um card na mão sem revelá-lo e depois todos os cards são descartados ao mesmo tempo. Depois, a começar pelo jogador de quem for o turno e seguindo a ordem dos turnos, cada jogador escolhe uma criatura sabendo das escolhas feitas anteriormente. Todas as criaturas são sacrificadas ao mesmo tempo e, por fim, o processo é repetido para os terrenos.
 - Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Varicela aguardarão que Varicela termine de ser resolvida para então serem colocadas na pilha.
 - As habilidades dos terrenos sacrificados podem ser modificadas ou desencadeadas pelo sacrifício das criaturas e pelo descarte dos cards. As habilidades das criaturas não serão modificadas nem desencadeadas pelo sacrifício dos terrenos, mas serão modificadas ou desencadeadas pelo descarte dos cards.
-

Venser, Sábio Modelador

{2} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Lampejo

Quando Venser, Sábio Modelador, entrar no campo de batalha, devolva a mágica ou permanente 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 mesmo com uma mágica que não possa ser anulada.
 - Se uma cópia de uma mágica é devolvida para a mão de seu dono, ela é movida para lá e então deixa de existir como uma ação baseada no estado. Ela não pode ser reconjurada.
-

Vesuva

Terreno

Você pode fazer com que Vesuva entre no campo de batalha virada como cópia de qualquer terreno no campo de batalha.

- Vesuva copia exatamente o que está impresso no terreno que está copiando e nada mais (a menos que esteja copiando um terreno que esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Vesuva não copia informações como se o terreno está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, e assim por diante.

- Se o terreno copiado estiver copiando outra coisa, Vesuva usa os valores copiáveis daquele terreno. Na maioria dos casos, Vesuva será uma cópia do que quer que o terreno esteja copiando.
- Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha do terreno copiado será desencadeada se Vesuva estiver entrando no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este terreno] entra no campo de batalha” ou “[este terreno] entra no campo de batalha com” também funciona.

Veto de Dovin

{W} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica não pode ser anulada.

Anule a mágica alvo que não seja de criatura.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Veto de Dovin como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, Veto de Dovin não será anulado, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.

Vida e Limbo

{3} {G}

Encantamento

Todas as Florestas e todas as Saprófitas são criaturas verdes 1/1 do tipo Saprófito e terrenos do tipo Floresta, além de seus outros tipos. *(Elas ainda são afetadas pelo enjoo de invocação.)*

- Cada Floresta ou Saprófito terá os tipos de card criatura e terreno, e os subtipos Floresta e Saprófito. Cada subtipo mantém sua correlação com o tipo adequado: Floresta não é um tipo de criatura e Saprófito não é um tipo de terreno.
- Cada Floresta tem a habilidade “{T}: Adicione {G}”.
- As Florestas entram no campo de batalha como criaturas terreno, e as habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha serão desencadeadas. Como você não controlou aquelas criaturas desde o início de seu turno, você não pode pagar o custo de {T} de suas habilidades de mana.
- As Saprófitas entram no campo de batalha como criaturas terreno, e as habilidades que sejam desencadeadas toda vez que um terreno entra no campo de batalha serão desencadeadas.

Voltar ao Pó

{2} {W} {W}

Mágica Instantânea

Exile o artefato ou encantamento alvo. Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, você pode exilar até um outro artefato ou encantamento alvo.

- Voltar ao Pó sempre pode ter um segundo artefato ou encantamento como alvo, ele só não o exilará se não for sua fase principal quando você conjurar Voltar ao Pó.
- Se uma mágica ou habilidade copiar Voltar ao Pó, a cópia só exila o primeiro artefato ou encantamento alvo. Isso porque a cópia não foi conjurada.

Vorme Fantasma

{4} {G} {G}

Criatura — Vorme Espírito

2/0

Vorme Fantasma entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

Se algum dano seria causado a Vorme Fantasma, previna aquele dano. Remova um marcador +1/+1 de Vorme Fantasma.

- Se Vorme Fantasma sofrer dano de múltiplas fontes simultaneamente (provavelmente por ter sido bloqueado por múltiplas criaturas em combate), todo aquele dano é prevenido e você remove um único marcador dele.
- Se um dano que não pode ser prevenido for causado a Vorme Fantasma, você ainda removerá um marcador, mesmo com o dano sendo causado normalmente.
- Se um efeito aumentar a resistência de Vorme Fantasma de modo que ele permaneça no campo de batalha sem marcadores +1/+1, a habilidade de Vorme Fantasma prevenirá todo o dano que seria causado a ele, mesmo que você não possa remover um marcador +1/+1.

Xamã Nantuko

{2} {G}

Criatura — Inseto Xamã

3/2

Quando Xamã Nantuko entrar no campo de batalha, se você não controlar nenhum terreno virado, compre um card.

Suspender 1 — {2} {G} {G} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {2} {G} {G} e exilá-lo com um marcador temporal. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.)*

- Se você controlar qualquer terreno virado imediatamente depois de Xamã Nantuko entrar no campo de batalha, a habilidade dele não será desencadeada. Se você não controlar nenhum terreno virado conforme a habilidade for resolvida, você não comprará um card. No entanto, seus terrenos podem se tornar virados e depois desvirados novamente nesse meio tempo.
-

Yawgmoth, Médico de Thran
{2} {B} {B}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
2/4

Proteção contra Humanos

Pague 1 ponto de vida, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador -1/-1 em até uma criatura alvo e compre um card.

{B} {B}, descarte um card: Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Proteção contra Humanos se refere somente ao tipo de criatura Humano. Até onde consta para Yawgmoth, você e seus oponentes não são Humanos.
- Você pode ativar a primeira habilidade ativada de Yawgmoth sem escolher nenhuma criatura alvo. Você só compra um card. Todavia, se você escolher um alvo e este deixar de ser válido antes de a mágica tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e você não comprará um card.
- Se uma permanente tem marcadores +1/+1 e marcadores -1/-1, eles são removidos aos pares como uma ação baseada no estado, até que a permanente tenha apenas um daqueles tipos de marcador.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.