

Notas de Lançamento de *Phyrexia: Tudo Será Um*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 20 de janeiro de 2023.

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

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

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

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

Os novos cards de Commander de *Phyrexia: Tudo Será Um* com o código ONC e numerados de 1 a 28 (e suas versões alternativas numeradas de 31 a 58) são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Os cards com o código de coleção ONC e número a partir de 59 são válidos em qualquer formato em que um card com o mesmo nome seja válido.

Acesse [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obter mais informações sobre a variante Commander.

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

Nova habilidade de palavra-chave: Tóxico Mecânica que retorna: Marcadores de veneno

Os marcadores de veneno estão de volta! Os marcadores de veneno são colocados em jogadores, não em criaturas, e um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo.

Tóxico é uma palavra-chave de habilidade que coloca marcadores de veneno em um jogador quando uma criatura com tóxico causa dano de combate àquele jogador. Tóxico vem sempre seguido de um número, chamado *valor de tóxico*. O valor de tóxico lhe diz quantos marcadores de veneno aquele jogador recebe. Diferentemente de infectar, que faz com que uma criatura cause dano a jogadores na forma de marcadores de veneno, tóxico causa um efeito adicional: as criaturas causam o próprio dano de combate e o jogador que sofre aquele dano de combate é envenenado.

Vishgraz, a Colmeia da Perdição

{2}{W}{B}{G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Inseto

3/3

Ameaçar, tóxico 1 (*Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem um marcador de veneno.*)

Quando Vishgraz, a Colmeia da Perdição, entrar no campo de batalha, crie três fichas de criatura artefato Phyrexiano Ácaro incolor 1/1 com tóxico 1 e “Esta criatura não pode bloquear”.

Vishgraz recebe +1/+1 para cada marcador de veneno que seus oponentes têm.

Ascensão de Aspirante

{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +1/+3 e ganha voar e tóxico 1. (*Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem um marcador de veneno.*)

Observações gerais sobre Tóxico:

- Um jogador com dez ou mais marcadores de veneno perde o jogo. Isso é uma ação baseada no estado e não usa a pilha. Em outras palavras, ela acontece imediatamente e os jogadores não podem responder a ela, como não podem responder a um jogador que perca o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida.
- Tóxico não altera a quantidade de dano de combate que uma criatura causa. Por exemplo, se uma criatura 2/2 com tóxico 1 causar dano de combate a um jogador, aquela criatura causará 2 pontos de dano. Os resultados daquele dano são: o jogador perde 2 pontos de vida e recebe um marcador de veneno.
- Quaisquer outros efeitos daquele dano, como ganho de pontos de vida por meio de vínculo com a vida, ainda se aplicarão.
- Se uma criatura com tóxico causa dano de combate a uma criatura ou planeswalker, ou se ela causa dano que não seja de combate, tóxico não tem efeito e nenhum jogador recebe marcadores de veneno.
- O dano causado por uma criatura com tóxico gera o mesmo número de marcadores independentemente da quantidade de dano causado. Em especial, se um efeito de substituição modificar o dano de alguma forma (como o de Violência Gratuita), o número de marcadores gerados permanecerá inalterado.
- Por outro lado, efeitos de substituição que se apliquem ao número de marcadores colocados em um jogador podem modificar a quantidade de marcadores colocados dessa forma. Por exemplo, as últimas duas habilidades de Vorinflex, Salteador Monstruoso, podem se aplicar aos marcadores colocados dessa forma.

- Ocorrências múltiplas de tóxico são cumulativas. Por exemplo, se uma criatura tiver tóxico 2 e ganhar tóxico 1 devido a outro efeito, o dano de combate que aquela criatura causar àquele jogador fará com que aquele jogador receba 3 marcadores de veneno.

Nova habilidade de palavra-chave: Por Mirrodin!

Essa nova habilidade de palavra-chave, encontrada em alguns cards de Equipamento, representa a luta dos mirranianos contra as forças de Phyrexia. Os cards de Equipamento com essa habilidade entram no campo de batalha com uma criatura para usá-los.

Punho Batedor Farpado
{1}{R}
Artefato — Equipamento
Por Mirrodin! *(Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 e anexe-o a ela.)*
A criatura equipada recebe +1/-1.
Equipar {1} (*{1}*: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)

Planador Asa-de-dragão
{3}{R}{R}
Artefato — Equipamento
Por Mirrodin! *(Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 e anexe-o a ela.)*
A criatura equipada recebe +2/+2 e tem voar e ímpeto.
Equipar {3}{R}{R}

Notas gerais sobre Por Mirrodin!:

- O Rebelde entra no campo de batalha como uma criatura 2/2 e, em seguida, o Equipamento se torna anexado a ele. Habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha verificarão que uma criatura 2/2 entrou no campo de batalha.
- Se o Rebelde for destruído, o Equipamento permanecerá no campo de batalha. Você também pode pagar o custo de equipar para movê-lo da ficha de Rebelde para outra criatura que você controla.
- Se a habilidade fizer com que duas fichas de Rebelde sejam criadas (devido a um efeito como o de Mondrak, Domina da Glória), o Equipamento só se tornará anexado a uma delas.

Nova palavra de habilidade: Corrompido

Corrompido é uma palavra de habilidade que indica habilidades que verificam se um jogador tem três ou mais marcadores de veneno.

Apóstola da Invasão

{4}{W}{W}

Criatura — Phyrexiano Anjo

4/4

Voar

Corrompido — Enquanto um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno, Apóstola da Invasão terá golpe duplo.

Curiosidade Distorcida

{2}{U}

Feitiço

Corrompido — Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno.

Compre dois cards.

- Em jogos com vários participantes, basta que um oponente tenha três ou mais marcadores de veneno para que as habilidades com corrompido funcionem.
- Algumas habilidades com corrompido são habilidades ativadas que só podem ser ativadas se um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno. Depois que uma habilidade dessas é ativada, não importa se a condição ainda se aplica ou não conforme a habilidade tenta ser resolvida.
- Algumas habilidades de corrompido de mágicas instantâneas e feitiços fornecem efeitos que ocorrem além do efeito básico da mágica, caso um oponente tenha três ou mais marcadores de veneno. Outras habilidades de corrompido, conforme indicado pela expressão “em vez disso”, fornecem efeitos alternativos que acontecem no lugar do efeito básico.

Nova mecânica: Marcadores de óleo

Muitos cards nesta coleção entram no campo de batalha com marcadores de óleo ou colocam marcadores de óleo em outras permanentes. Embora sejam uma ótima forma de azeitar as interações de mágicas e habilidades com as permanentes que os possuam, os próprios marcadores de óleo não têm qualquer significado especial em termos de regras.

Raptor Gitaxiano

{2}{U}

Criatura — Phyrexiano Ave

1/4

Voar

Raptor Gitaxiano entra no campo de batalha com três marcadores de óleo.

Remova um marcador de óleo de Raptor Gitaxiano:

Raptor Gitaxiano recebe +1/-1 até o final do turno.

Mecânica que retorna: Proliferar

Proliferar é uma mecânica que retorna e pode aumentar o número de marcadores em permanentes e jogadores.

Maroto da Cacofonia

{R}

Criatura — Phyrexiano Goblin Guerreiro

1/1

Toda vez que Maroto da Cacofonia causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificá-lo. Se fizer isso, 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.)*

Quando Maroto da Cacofonia morre, ele causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao próprio poder.

Ezuri, Espreitador de Esferas

{2} {G} {U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Elfo Guerreiro

3/3

Quando Ezuri, Espreitador de Esferas, entra no campo de batalha, você pode pagar {3}. Se fizer isso, prolifere duas vezes.

Toda vez que você proliferar, compre um card.

Notas gerais sobre Proliferar:

- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você pode escolher qualquer jogador que tenha um marcador, incluindo oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Se um jogador ou permanente tiver mais de um tipo de marcador e você escolher fazer com que a permanente ou o jogador receba marcadores adicionais, a permanente ou o jogador precisa receber um de cada tipo de marcador que já tenha. Você não pode colocar um tipo de marcador que já tenha, mas não os demais.
- Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você prolifera(r)” será desencadeada mesmo que você não escolha nenhum jogador ou nenhuma permanente ao fazê-lo.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- Se uma permanente tiver tanto marcadores +1/+1 quanto marcadores -1/-1 ao mesmo tempo, eles serão removidos aos pares como ação baseada no estado, de modo que aquela permanente fique com um único tipo daqueles marcadores.

OBSERVAÇÕES SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DA COLEÇÃO PRINCIPAL DE PHYREXIA: TUDO SERÁ UM:

Adaptável em Evolução

{G}

Criatura — Phyrexiano Guerreiro

0/0

Adaptável em Evolução entra no campo de batalha com um marcador de óleo.

Adaptável em Evolução recebe +1/+1 para cada marcador de óleo nele.

Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se aquela criatura tiver poder ou resistência maior que Adaptável em Evolução, coloque um marcador de óleo em Adaptável em Evolução.

- Quando comparar as características das duas criaturas para a última habilidade de Adaptável em Evolução, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
 - Toda vez que outra criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, verifique seu poder e sua resistência comparados ao poder e à resistência de Adaptável em Evolução. Se nenhuma característica da nova criatura for mais alta, a última habilidade não será desencadeada.
 - Se a habilidade for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da nova criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de a habilidade tentar ser resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para comparar as características.
 - Se uma criatura entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, considere-os ao determinar se a habilidade de Adaptável em Evolução será desencadeada.
 - Quando se compararem as características conforme a habilidade for resolvida, é possível que a característica maior tenha mudado de poder para resistência e vice-versa. Se isso acontecer, a habilidade ainda será resolvida e você colocará um marcador de óleo em Adaptável em Evolução. Por exemplo, se você controlar um Adaptável em Evolução com dois marcadores de óleo e uma criatura 1/3 entrar no campo de batalha sob seu controle, sua resistência será maior e a habilidade será desencadeada. Em resposta, a criatura 1/3 receberá +2/-2. Quando a habilidade tentar ser resolvida, seu poder será maior. Você colocará um marcador de óleo em Adaptável em Evolução.
 - Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade de Adaptável em Evolução poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar um Adaptável em Evolução com dois marcadores de óleo e duas criaturas 3/3 entrarem no campo de batalha, a habilidade será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador de óleo em Adaptável em Evolução. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os de Adaptável em Evolução, de modo que a habilidade não fará nada.
-

A Errante Eterna
{4}{W}{W}
Planeswalker Lendário
5

No máximo uma criatura pode atacar A Errante Eterna a cada combate.

+1: Exile até um artefato ou uma criatura alvo. Devolva aquele card ao campo de batalha sob controle de seu dono no início da próxima etapa final daquele jogador.

0: Crie uma ficha de criatura Samurai branca 2/2 com golpe duplo.

-4: Para cada jogador, escolha uma criatura que aquele jogador controla. Cada jogador sacrifica todas as criaturas que ele controla que não tenham sido escolhidas dessa forma.

- A Errante Eterna não tem um tipo de planeswalker.
- Para a primeira habilidade de lealdade, o card exilado voltará ao campo de batalha no início da próxima etapa final daquele jogador, mesmo que A Errante Eterna não esteja mais no campo de batalha naquele 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.
- Para a última habilidade de lealdade, nenhuma das criaturas escolhidas é alvo da habilidade. Você pode escolher criaturas com resistência a magia, por exemplo, e escolher uma criatura com salvaguarda não fará com que a habilidade salvaguarda seja desencadeada.

Apóstola da Invasão
{4}{W}{W}
Criatura — Phyrexiano Anjo
4/4

Voar

Corrompido — Enquanto um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno, Apóstola da Invasão terá golpe duplo.

- Em um jogo com vários participantes, Apóstola da Invasão pode perder golpe duplo depois de causar dano na primeira etapa de dano de combate se todos os oponentes que tinham três ou mais marcadores de veneno tiverem deixado o jogo. (Isso provavelmente se deve àquele dano de combate, então... bom trabalho!) Nesse caso, ela não causará dano de combate na etapa de dano de combate regular.
-

Arquidemônio de Dross

{2} {B} {B}

Criatura — Phyrexiano Demônio

6/6

Voar

Arquidemônio de Dross entra no campo de batalha com quatro marcadores de óleo.

No início de sua manutenção, remova um marcador de óleo de Arquidemônio de Dross. Em seguida, se ele não tiver nenhum marcador de óleo, você perde o jogo.

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, o controlador dela perde 2 pontos de vida.

- Se Arquidemônio de Dross de alguma forma perder todos os marcadores de óleo devido a um efeito que não seja o de sua habilidade desencadeada de manutenção, isso não fará com que você perca o jogo; ao menos não até a próxima vez em que aquela habilidade for desencadeada.
- Se Arquidemônio de Dross não estiver mais no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada de manutenção for resolvida, use o número de marcadores de óleo que ele tinha em sua última existência no campo de batalha para determinar se você perde o jogo. Você não pode remover marcadores de óleo dele se ele não estiver no campo de batalha, de modo que você não perderá o jogo se ele tiver um marcador de óleo antes de deixar o campo de batalha.

Arruaceiro Imprevisível

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

Criatura — Phyrexiano Dragão

4/4

Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se você tiver nove ou mais cards em seu cemitério.

Voar

Quando Arruaceiro Imprevisível entrar no campo de batalha, exile três cards aleatórios de seu cemitério.

Escolha um card não de criatura e não de terreno dentre eles e copie-o. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Os três cards que você exila são escolhidos aleatoriamente dentre todos os cards em seu cemitério. Se todos os três cards que você exilar dessa forma forem cards de criatura e/ou de terreno, você não conseguirá escolher um deles para copiar e conjurar. Imprevisível, com certeza.
 - Você conjura a cópia enquanto a habilidade está sendo resolvida e ainda está na pilha. Você não pode esperar para conjurá-la posteriormente no turno.
 - Se conjurar uma mágica “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
 - Se a mágica que você conjura tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
 - Se você não quiser conjurar a cópia, você pode fazer essa escolha; a cópia deixará de existir na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem verificadas.
-

Ascensão de Aspirante

{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +1/+3 e ganha voar e tóxico 1. *(Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem um marcador de veneno.)*

- Conceder voar a uma criatura atacante depois que ela tenha se tornado bloqueada não fará com que ela se torne não bloqueada, mesmo que a criatura bloqueadora normalmente não possa bloquear criaturas com voar.

Atirador de Fragmentos

{1}{R}

Criatura Artefato — Phyrexiano Besta

2/2

Quando Atirador de Fragmentos entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura. Quando fizer isso, destrua o artefato alvo que um oponente controla.

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

Atraxa, Grande Unificadora

{3}{G}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Anjo

7/7

Voar, vigilância, toque mortífero, vínculo com a vida
Quando Atraxa, Grande Unificadora, entrar no campo de batalha, revele os dez cards do topo de seu grimório.
Para cada tipo de card, você pode colocar em sua mão um card daquele tipo dentre os cards revelados. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
(Artefato, batalha, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker e feitiço são tipos de card.)

- Se um card revelado tiver mais de um tipo de card, você poderá escolher colocá-lo na sua mão por qualquer de seus tipos. Por exemplo, um card de criatura artefato poderia ser colocado em sua mão como o card de artefato que você escolhe ou como o card de criatura que você escolhe. Se você escolhê-la como o card de artefato, também poderá colocar na sua mão um card de criatura e vice versa.
 - No momento da publicação deste documento, é extremamente improvável que você revele uma batalha dessa forma. Essa probabilidade mudará com o tempo.
-

Bombacrânio Cirúrgica

{1}

Artefato

{1}, sacrifique Bombacrânio Cirúrgica: Compre um card.

{2}[U], sacrifique Bombacrânio Cirúrgica: Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Compre um card.

Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da última habilidade de Bombacrânio Cirúrgica não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ele ter deixado o campo de batalha), você não comprará um card.

Bombacrânio da Basílica

{1}

Artefato

{1}, sacrifique Bombacrânio da Basílica: Compre um card.

{2}{W}, sacrifique Bombacrânio da Basílica: A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 e ganha voar até o final do turno. Compre um card. Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da última habilidade de Bombacrânio da Basílica não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ele ter deixado o campo de batalha), você não comprará um card.

Bombacrânio da Fornalha

{1}

Artefato

{1}, sacrifique Bombacrânio da Fornalha: Compre um card.

{1}{R}, sacrifique Bombacrânio da Fornalha: Coloque dois marcadores de óleo no artefato ou na criatura alvo que você controla. Compre um card. Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da última habilidade de Bombacrânio da Fornalha não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ele ter deixado o campo de batalha), você não comprará um card.

Bombacrânio de Dross

{1}

Artefato

{1}, sacrifique Bombacrânio de Dross: Compre um card.

{2}{B}, sacrifique Bombacrânio de Dross: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

Compre um card. Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da última habilidade de Bombacrânio de Dross não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ele ter deixado o cemitério), você não comprará um card.
-

Bombacrânio do Labirinto

{1}

Artefato

{1}, sacrifique Bombacrânio do Labirinto: Compre um card.

{2} {G}, sacrifique Bombacrânio do Labirinto: A criatura alvo que você controla recebe +3/+3 e ganha atropelar até o final do turno. Compre um card. Ative somente como um feitiço.

- Se o alvo da última habilidade de Bombacrânio do Labirinto não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida (provavelmente por ter deixado o campo de batalha), você não comprará um card.

Bosque das Margens Cortantes

Terreno

Bosque das Margens Cortantes entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

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

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha sob seu controle e você controlar zero, um ou dois outros terrenos, ele entrará no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entrará no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Semeador do Oblívio ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Carcereiro Desalmado

{2}

Criatura Artefato — Phyrexiano Golem

0/4

Os cards de permanente que estejam em cemitérios não podem entrar no campo de batalha.

Os jogadores não podem conjurar mágicas não de criatura de cemitérios nem do exílio.

- Os jogadores ainda podem conjurar mágicas de criatura de cemitérios e do exílio se um efeito permitir que o façam.
 - Colocar um card de permanente no campo de batalha é uma ação impossível enquanto Carcereiro Desalmado está no campo de batalha.
-

Centurião do Malho-forja

{2}{R}

Criatura — Phyrexiano Guerreiro

3/2

Toda vez que outra criatura ou outro artefato que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador de óleo em Centurião do Malho-forja.

Toda vez que Centurião do Malho-forja ataca, você pode remover dois marcadores de óleo dele. Quando você faz isso, a criatura alvo não pode bloquear neste turno.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Centurião do Malho-forja no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você remove dois marcadores de óleo dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Chicote de Guerra de Bladehold

{1}{R}{W}

Artefato — Equipamento

Por Mirrodin! (*Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 e anexe-o a ela.*)

As habilidades equipar de outros Equipamentos ativadas por você custam {1} a menos para serem ativadas.

A criatura equipada tem golpe duplo.

Equipar {3}{R}{W}

- A segunda habilidade de Chicote de Guerra de Bladehold só reduz o mana genérico no custo das habilidades equipar. Por exemplo, ela reduzirá um custo de equipar de {1} para {0}, mas não terá nenhum efeito num custo de copiar de $\{G\}$.
- A segunda habilidade afeta outros Equipamentos, mesmo que eles não estejam anexados a uma criatura.
- Alguns cards de criatura Equipamento em outras coleções têm reconfigurar, uma habilidade diferente que os anexa a outra criatura. Reconfigurar não é uma habilidade equipar, e os custos de reconfigurar não são reduzidos pela segunda habilidade de Chicote de Guerra de Bladehold.

Conduíte dos Mundos

{2}{G}{G}

Artefato

Você pode jogar terrenos do seu cemitério.

{T}: Escolha o card de permanente não de terreno alvo em seu cemitério. Se você não conjurou uma mágica neste turno, você pode conjurar aquele card. Se fizer isso, você não poderá conjurar mágicas adicionais neste turno. Ative somente como um feitiço.

- A primeira habilidade de Conduíte dos Mundos não altera os momentos em que você pode jogar aqueles cards de terreno. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.

- A segunda habilidade de Conduíte dos Mundos permite que você conjure o card alvo conforme a habilidade é resolvida. Você não pode esperar e conjurar aquele card posteriormente no turno. Se você conjurá-lo, não poderá conjurar nenhuma outra mágica neste turno, mesmo que outro efeito pudesse permitir a conjuração.
- A segunda habilidade de Conduíte dos Mundos contará mágicas conjuradas anteriormente no turno, mesmo que Conduíte dos Mundos não tenha estado no campo de batalha ou não tenha estado sob seu controle naquele momento. Ela também contará uma mágica que você tenha conjurado e tenha sido subsequentemente anulada ou não tenha conseguido ser resolvida. Em especial, isso também incluirá o próprio Conduíte dos Mundos no turno em que você o conjurar.

Costa do Mar de Cromo

Terreno

Costa do Mar de Cromo entra no campo de batalha virada, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

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

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha sob seu controle e você controlar zero, um ou dois outros terrenos, ele entrará no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entrará no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Semeador do Oblívio ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Crepúsculo do Sol Azul

{X} {U} {U}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com valor de mana igual ou inferior a X. Se X for igual ou superior a 5, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a mágica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhuma ficha será criada, mesmo que X seja igual ou superior a 5.

Crepúsculo do Sol Negro

{X} {B}

Mágica Instantânea

Até uma criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno.

Se X for igual ou superior a 5, devolva um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a X de seu cemitério para o campo de batalha virado.

- O card de criatura que você devolve, se houver, não é alvo de Crepúsculo do Sol Negro. Você o escolhe conforme Crepúsculo do Sol Negro é resolvido se X for igual ou superior a 5.
- Você pode conjurar Crepúsculo do Sol Negro sem alvos (com X igual ou superior a 5, presume-se) só para devolver um card de criatura. No entanto, se você escolher um alvo e aquele alvo não for válido no momento em que a mágica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não devolverá uma criatura ao campo de batalha.

Crepúsculo do Sol Verde

{X}{G}

Feitiço

Revele os X cards do topo de seu grimório mais um.

Escolha um card de criatura e/ou terreno dentre eles.

Coloque aqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Se X for igual ou superior a 5, em vez disso, coloque os cards escolhidos no campo de batalha ou em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se X for igual ou superior a 5, você escolhe colocar ambos os cards em sua mão ou ambos os cards no campo de batalha. Você não pode escolher colocar um em sua mão e outro no campo de batalha.

Crepúsculo do Sol Vermelho

{X}{R}{R}

Feitiço

Destrua até X artefatos alvo. Se X for igual ou superior a 5, para cada artefato destruído dessa forma, crie uma ficha que seja uma cópia daquele artefato. Aquelas fichas ganham ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

- Se X for igual ou superior a 5 e qualquer dos artefatos alvo deixar de ser um alvo válido, você só criará fichas para cada um dos artefatos que permanecerem válidos.
 - Cada ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Cada ficha ganha ímpeto depois de ter sido criada. Se alguma coisa copiar uma dessas fichas, a cópia não terá ímpeto, e você não a exilará no início da próxima etapa final.
 - Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se o artefato copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
 - Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que o artefato tenha copiado.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” do artefato escolhido também funcionará.
-

Desfiladeiro da Linha de Cobre
Terreno
Desfiladeiro da Linha de Cobre entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.
{T}: Adicione {R} ou {G}.

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha sob seu controle e você controlar zero, um ou dois outros terrenos, ele entrará no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entrará no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Semeador do Oblívio ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Disrupção Planar
{1}{W}
Encantamento — Aura
Encantar artefato, criatura ou planeswalker
A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Em especial, as habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.

Drivnod, Dominus da Carnificina
{3}{B}{B}
Criatura Lendária — Phyrexiano Horror
8/3
Se a morte de uma criatura fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
{B/P}{B/P}, exile três cards de criatura do seu cemitério: Coloque um marcador de indestrutível em Drivnod, Dominus da Carnificina. (*{B/P} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.*)

- Drivnod afeta as habilidades desencadeadas do tipo “quando esta criatura morrer” de uma criatura, assim como outras habilidades desencadeadas que se desencadeiem quando aquela criatura morrer. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- O efeito de Drivnod 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 pagar ou não um custo por aquela habilidade desencadeada, também são feitas separadamente.
- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “criaturas”. Nesses casos, o evento desencadeador também pode se referir a algo ser “colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que um artefato é colocado em um cemitério

vindo do campo de batalha” será desencadeada duas vezes se uma criatura artefato morrer enquanto Drivnod, Dominus da Carnificina, estiver no campo de batalha.

- Uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura “deixa o campo de batalha” será desencadeada duas vezes se aquela criatura deixar o campo de batalha morrendo.
- Uma habilidade que seja desencadeada por um evento que faça com que uma criatura morra não é desencadeada duas vezes. Por exemplo, uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você sacrifica uma criatura” é desencadeada apenas uma vez.
- Olhe cada criatura em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas múltiplas vezes. Por exemplo, se um terreno que se tornou uma criatura morrer, uma habilidade que é desencadeada quando ela morre é desencadeada duas vezes.
- Se uma criatura que morrer ao mesmo tempo que outra permanente que você controla deixar o campo de batalha fizer com que uma habilidade daquela permanente seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma criatura morrendo ao mesmo tempo que Drivnod (inclusive o próprio Drivnod) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se, de alguma forma, você controlar dois Drivnods, a morte de uma criatura fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Um terceiro Drivnod faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante. Isso também significa que se você controlar Drivnod e conjurar um segundo, uma habilidade que seja desencadeada quando ele morrer devido à “regra das lendas” será desencadeada três vezes.
- A morte de uma criatura não ficha só fará com que uma habilidade de uma permanente que seja desencadeada toda vez que um card é colocado no cemitério “vindo de qualquer lugar” seja desencadeada duas vezes se Drivnod e aquela permanente estavam ambos no campo de batalha imediatamente depois de a criatura ter morrido.

Edifício Ambulante

{2} {B}

Criatura Artefato — Phyrexiano Constructo

3/2

Quando Edifício Ambulante entra no campo de batalha, você pode pagar 2 pontos de vida. Quando você faz isso, a criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Edifício Ambulante no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você paga 2 pontos de vida dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
-

Elesh Norn, Mãe das Máquinas
{4}{W}
Criatura Lendária — Phyrexiano Pretor
4/7

Vigilância

Se uma permanente que entrar no campo de batalha fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

As permanentes que entram no campo de batalha não desencadeiam as habilidades de permanentes que seus oponentes controlam.

- A primeira e a segunda habilidade de Elesh Norn afetam, cada uma, as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”. Algumas habilidades de palavra-chave também incluem uma habilidade desencadeada que acontece quando uma permanente entra no campo de batalha, como Por Mirrodin!.
- Efeitos de substituição não são afetados pelas habilidades de Elesh Norn. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha sob seu controle com um marcador +1/+1 não recebe um marcador +1/+1 adicional.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha”, como escolher um tipo de card com Stenn, Partidário Paranoico, também não são afetadas.
- As habilidades de Elesh Norn não verificam quem controla a permanente que está entrando no campo de batalha, só quem controla a permanente que tem a habilidade desencadeada. Por exemplo, se você controlar Elesh Norn e uma permanente com a habilidade “Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha, você ganha 1 ponto de vida”, a entrada de uma criatura no campo de batalha sob o controle de um oponente fará com que aquela habilidade seja desencadeada duas vezes.
- A primeira habilidade de Elesh Norn não copia a habilidade desencadeada; ela 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, de alguma forma, você controlar duas Elesh Norns, a entrada de uma permanente no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Uma terceira Elesh Norn fará com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta fará com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.
- Se uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Elesh Norn (inclusive a própria Elesh Norn) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Do mesmo modo, a entrada de uma permanente no campo de batalha ao mesmo tempo que Elesh Norn (inclusive a própria Elesh Norn) não fará com que habilidades de permanentes que seus oponentes controlam sejam desencadeadas.
- 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 dos valores de mana dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhuma, uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.

- Em um jogo de Gigante de Duas cabeças, Elesh Norn não afetará habilidades desencadeadas de permanentes que seu colega de equipe controle.

Escalada Flamejante

{1} {R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/+1 até o final do turno.

Exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

- Você paga todos os custos e segue todas as regras normais de tempo de um card jogado dessa forma. Por exemplo, se o card exilado for um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a mágica tentar ser resolvida (provavelmente por ter deixado o campo de batalha em resposta), a mágica não será resolvida. Nenhum card será exilado.

Espada de Forja e Fronteira

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra o vermelho e contra o verde.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, exile os dois cards do topo de seu grimório. Você pode jogar esses cards neste turno. Você pode jogar um terreno adicional neste turno.

Equipar {2}

- Você precisa seguir todas as regras normais de tempo para o card que você joga usando a segunda habilidade de Espada de Forja e Fronteira e, se for uma mágica, você precisa pagar seus custos para conjurá-la.
 - O efeito que permite que você jogue um terreno adicional naquele turno é cumulativo com outros efeitos que façam a mesma coisa, inclusive ele mesmo. Se a segunda habilidade for desencadeada múltiplas vezes no mesmo turno, talvez por ter havido múltiplos combates, você conseguirá jogar aquela quantidade de terrenos adicionais.
 - Se a criatura equipada de alguma forma causar dano de combate a um jogador no turno de um oponente, a segunda habilidade será desencadeada. Você conseguirá conjurar cards que você exile se as regras de tempo permitirem (em geral mágicas instantâneas), mas não conseguirá jogar um terreno naquele turno.
-

Espinoderme Evoluído

{2} {G} {G}

Criatura — Phyrexiano Besta

5/5

Espinoderme Evoluído entra no campo de batalha com quatro marcadores de óleo.

Espinoderme Evoluído terá atropelar enquanto tiver dois ou menos marcadores de óleo. Caso contrário, ele terá resistência a magia.

No início de sua manutenção, remova um marcador de óleo de Espinoderme Evoluído. Em seguida, se ele não tiver nenhum marcador de óleo, sacrifique-o.

- Se Espinoderme Evoluído de alguma forma perder todos os marcadores de óleo devido a um efeito que não seja o de sua habilidade desencadeada de manutenção, isso não fará com que seu controlador o sacrifique; ao menos não até a próxima vez em que aquela habilidade for desencadeada.

Ezuri, Espreitor de Esferas

{2} {G} {U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Elfo Guerreiro

3/3

Quando Ezuri, Espreitor de Esferas, entra no campo de batalha, você pode pagar {3}. Se fizer isso, prolifere duas vezes.

Toda vez que você proliferar, compre um card.

- Enquanto se prolifera duas vezes, os jogadores não podem responder entre a primeira e a segunda proliferação.
- Se você proliferar duas vezes, você não precisa escolher o mesmo conjunto de jogadores e/ou permanentes para receberem marcadores adicionais ambas as vezes.

Forja-tição

{1} {B} {R}

Criatura — Phyrexiano Besta

2/3

Quando Forja-tição entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Phyrexiano Goblin vermelha 1/1.

Toda vez que outra criatura ou outro artefato que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador de óleo em Forja-tição.

Remova três marcadores de óleo de Forja-tição: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

- Você precisa seguir todas as regras normais de tempo para o card que você joga usando a última habilidade de Forja-tição e, se for uma mágica, você precisa pagar seus custos para conjurá-la.
-

Frisson das Possibilidades

{1} {R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.

Compre dois cards.

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

Glissa, Matadora do Sol

{1} {B} {G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Zumbi Elfo

3/3

Iniciativa, toque mortífero

Toda vez que Glissa, Matadora do Sol, causar dano de combate a um jogador, escolha um —

- Você compra um card e perde 1 ponto de vida.
 - Destrua o encantamento alvo.
 - Remova até três marcadores da permanente alvo.
- Para o terceiro modo, você escolhe quais marcadores remover conforme a habilidade é resolvida. Você pode remover quaisquer três (ou menos) marcadores, mesmo que a permanente tenha múltiplos tipos de marcadores.
-

Golem de Icorplaca

{3}

Criatura Artefato — Phyrexiano Golem

2/3

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, se ela tiver um ou mais marcadores de óleo, coloque um marcador de óleo nela.

As criaturas que você controla com marcadores de óleo recebem +1/+1.

- A primeira habilidade verificará se uma criatura tem qualquer marcador de óleo no momento em que entra no campo de batalha. Se ela não tiver nenhum, a habilidade não será desencadeada. Isso significa que, se a criatura não entrar no campo de batalha com marcadores de óleo, não haverá oportunidade para colocar marcadores de óleo nela depois que ela já tiver entrado no campo de batalha para fazer com que a primeira habilidade de Golem de Icorplaca seja desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se a criatura não tiver marcadores de óleo naquele momento, a habilidade não fará nada.
 - Se uma criatura tiver ao menos um marcador de óleo, ela receberá +1/+1 devido ao efeito de Golem de Icorplaca. Ela não receberá nenhum bônus adicional por ter mais marcadores de óleo.
-

Graaz, Juggernaut Irrefreável

{8}

Criatura Artefato Lendária — Juggernaut

7/5

Os Juggernauts que você controla atacam a cada combate se estiverem aptos.

Os Juggernauts que você controla não podem ser bloqueados por Barreiras.

As outras criaturas que você controla têm poder e resistência básicos 5/3 e são Juggernauts além de seus outros tipos.

- Se Graaz perder suas habilidades por algum motivo, os Juggernauts que você controla não terão de atacar a cada combate e poderão ser bloqueados por Barreiras. Contudo, devido à forma como efeitos contínuos são aplicados em camadas, as outras criaturas que você controla continuarão a ser Juggernauts 5/3 além de seus outros tipos. Irrefreáveis, sem dúvida!

Jace, a Mente Aperfeiçoada

{2}{U}{U/P}

Planeswalker Lendário — Jace

5

Completado (*{U/P} pode ser pago com {U} ou 2 pontos de vida. Se foram pagos pontos de vida, este planeswalker entrará com dois marcadores de lealdade a menos.*)

+1: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo recebe -3/-0.

-2: O jogador alvo tritura três cards. Depois, se um cemitério tiver vinte ou mais cards, você compra três cards. Caso contrário, você compra um card.

-X: O jogador alvo tritura três vezes X cards.

- A segunda habilidade de lealdade de Jace não verifica de qual jogador é o cemitério com vinte ou mais cards. Pode ser o do jogador alvo ou o de qualquer outro jogador.
 - Um símbolo de mana phyrexiano contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em específico, o valor de mana de Jace é sempre 4.
 - A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.
 - Outros efeitos de substituição que alterariam o número de marcadores de lealdade com o qual Jace entrará no campo de batalha se aplicarão normalmente.
-

Jor Kadeen, Primeiro Guardião Dourado

{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Rebelde

2/2

Atropelar

Toda vez que Jor Kadeen, Primeiro Guardião Dourado, ataca, ele recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas equipadas que você controla.

Depois, se o poder de Jor Kadeen for igual ou superior a 4, compre um card.

- O valor de X só é determinado uma única vez, conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se o número de criaturas equipadas que você controla se alterar depois daquele momento, isso não alterará o bônus concedido.

Kaito, Sombra Dançante

{2}{U}{B}

Planeswalker Lendário — Kaito

3

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causam dano de combate a um jogador, você pode devolver uma delas para a mão de seu dono. Se fizer isso, você pode ativar as habilidades de lealdade de Kaito duas vezes neste turno, em vez de apenas uma vez.

+1: Até uma criatura alvo não pode atacar nem bloquear até o seu próximo turno.

0: Compre um card.

-2: Crie uma ficha de criatura artefato Zangão incolor 2/2 com toque mortífero e “Quando esta criatura deixa o campo de batalha, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida”.

- Se você devolver uma criatura para a mão de seu dono com a primeira habilidade de Kaito, você poderá ativar uma única habilidade de lealdade de Kaito duas vezes ou ativar duas habilidades de lealdade diferentes.
 - Mesmo que a habilidade desencadeada de Kaito seja desencadeada mais de uma vez no mesmo turno (por exemplo, por um ou mais atacantes terem iniciativa, por múltiplos jogadores terem sofrido dano de combate de suas criaturas ou por ter havido múltiplos combates) e você devolva uma criatura atacante para a mão a cada vez, você não conseguirá ativar as habilidades de lealdade de Kaito mais de duas vezes naquele turno. Isto é, a habilidade desencadeada de Kaito não é cumulativa.
-

Kaya, Matadora Intangível
{3}{W}{W}{B}{B}
Planeswalker Lendário — Kaya
6

Resistência a magia

+2: Cada oponente perde 3 pontos de vida e você ganha 3 pontos de vida.

0: Você compra dois cards. Em seguida, cada oponente pode usar vidência 1.

-3: Exile a criatura ou o encantamento alvo. Se não era uma Aura, crie uma ficha que seja uma cópia dele, exceto por ser uma criatura Espírito branca 1/1 com voar além de seus outros tipos.

- Para a segunda habilidade de lealdade, cada oponente na ordem dos turnos escolhe usar vidência ou não. Os que o fizerem (provavelmente todos) olharão o card do topo dos próprios grimórios ao mesmo tempo e depois decidirão, na ordem dos turnos, onde colocar o próprio card. Cada oponente saberá das escolhas feitas pelos jogadores anteriores na ordem dos turnos antes de fazer a própria escolha.
- Exceto nos casos listados, a ficha copia exatamente o que estava impresso na permanente original e nada mais (a menos que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha, com as exceções acima citadas.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado, com as exceções acima citadas.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
- A última habilidade de Kaya verifica se a permanente era uma Aura em sua última existência no campo de batalha, e não se ela é um card de Aura no exílio. Por exemplo, se uma criatura encantamento com a habilidade agradecer (uma habilidade que permite que um card de criatura seja conjurado como Aura) for uma Aura e for o alvo da última habilidade de Kaya, a habilidade não criará uma cópia dela.

Kethek, Golias do Crisol
{2}{B}{R}
Criatura Lendária — Phyrexiano Besta
4/4

No início de sua etapa final, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura não lendária com valor de mana inferior, coloque-o no campo de batalha e depois coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
-

Koth, Fogo da Resistência

{2} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Koth

4

+2: Procure em seu grimório um card de Montanha básica, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

−3: Koth, Fogo da Resistência, causa à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de Montanhas que você controla.

−7: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma Montanha entra no campo de batalha sob seu controle, este emblema causa 4 pontos de dano a qualquer alvo”.

- O emblema de Koth é incolor. Em especial, isso significa que proteção contra o vermelho não impedirá que uma criatura ou um jogador seja alvo da habilidade do emblema nem prevenirá o dano causado. Efeitos de substituição que verifiquem dano causado por uma fonte vermelha não se aplicarão à habilidade do emblema.
-

Lacraia de Atraxa

{3}

Criatura Artefato — Phyrexiano Inseto

2/2

Lacraia de Atraxa entra no campo de batalha com três marcadores de óleo.

No início do combate no seu turno, você pode remover um marcador de óleo de Lacraia de Atraxa. Quando você faz isso, a criatura alvo que você controla ganha voar, vigilância, toque mortífero ou vínculo com a vida, à sua escolha, até o final do turno.

- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Lacraia de Atraxa no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você remove um marcador de óleo dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
 - Você escolhe qual habilidade a criatura alvo ganha conforme a habilidade reflexiva é resolvida. Os jogadores podem não esperar para ver que habilidade você escolherá para decidir se responderão ou não.
-

Lâmina das Almas Compartilhadas

{2} {U}

Artefato — Equipamento

Por Mirrodin! *(Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 e anexe-o a ela.)*

Toda vez que Lâmina das Almas Compartilhadas se torna anexada a uma criatura, enquanto Lâmina das Almas Compartilhadas permanecer anexada a ela, você pode fazer com que aquela criatura se torne uma cópia de outra criatura alvo que você controla.

Equipar {2}

- A criatura copia exatamente o que está impresso na criatura escolhida (a menos que aquela criatura esteja sendo afetada por efeitos de cópia adicionais, esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Efeitos que não sejam de cópia que já tenham sido aplicados à criatura equipada continuarão a ser aplicados. Por exemplo, marcadores +1/+1 ainda a afetarão.
- Os valores copiáveis concedidos por Lâmina das Almas Compartilhadas são definidos conforme seu efeito começa a se aplicar. Naquele momento, não importa se a criatura que esteja sendo copiada deixar o campo de batalha, nem se qualquer de seus valores copiáveis se alterar.
- Se a criatura alvo normalmente não for uma criatura (por exemplo, um Monumento à Perfeição animado), a criatura equipada se tornará uma cópia da permanente não de criatura. Lâmina das Almas Compartilhadas será solta e o efeito de cópia terminará. A criatura anteriormente equipada voltará a ser o que quer que fosse antes que o efeito de cópia se aplicasse.
- Se a criatura alvo estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se aquela criatura estiver equipada com outra Lâmina das Almas Compartilhadas), a criatura equipada se tornará uma cópia do que quer que a criatura alvo estiver copiando.
- Se a criatura alvo for uma ficha, a criatura equipada copiará as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Se a criatura equipada não for uma ficha, copiar uma ficha não fará com que ela se torne uma ficha. De modo similar, se a criatura equipada for uma ficha, copiar uma não ficha não fará com que ela deixe de ser uma ficha.
- Se a criatura alvo for dupla face ou uma permanente fundida, a criatura equipada copiará a face voltada para cima. Se a criatura equipada copiar uma permanente fundida ou o reverso de um card dupla face, o valor de mana dela será 0.

Litorais de Mancha Negra

Terreno

Litorais de Mancha Negra entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

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

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha sob seu controle e você controlar zero, um ou dois outros terrenos, ele entrará no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entrará no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Semeador do Oblívio ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Livro de Registros de Tamiyo

{2} {U}

Artefato

{5} {U}, {T}: Compre um card. Esta habilidade custa

{1} a menos para ser ativada para cada outro artefato que você controla.

- A redução de custo da habilidade ativada só se aplica ao componente de mana genérico do custo de ativação. Ela não pode reduzir custos de mana colorido. Mesmo que você tenha cinco ou mais artefatos, ela ainda custará {U} para ser ativada.
-

Lukka, Condenado à Ruína

{2} {R} {R/G/P} {G}

Planeswalker Lendário — Lukka

5

Completado (*{R/G/P} pode ser pago com {R}, {G} ou 2 pontos de vida. Se foram pagos pontos de vida, este planeswalker entrará com dois marcadores de lealdade a menos.*)

+1: Adicione {R} {G}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura ou ativar habilidades de criaturas.

-1: Crie uma ficha de criatura Phyrexiano Besta verde 3/3 com tóxico 1.

-4: Lukka causa X pontos de dano divididos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controlava conforme ativou a habilidade.

- Para a última habilidade de Lukka, você anuncia os alvos e a divisão do dano conforme ativa a habilidade. Depois que a habilidade tenha sido ativada, o maior poder entre os das criaturas que você controla não importará mais para esta habilidade. Isso significa que depois que você anunciar que está ativando a habilidade, nenhum jogador poderá responder para tentar reduzir aquele poder e reduzir o dano que Lukka pode causar.
 - Você não pode escolher mais alvos que o maior poder entre os das criaturas que você controla conforme ativa a habilidade, e cada alvo escolhido precisa sofrer ao menos 1 ponto de dano.
 - Se alguns dos alvos da última habilidade deixarem de ser válidos, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.
 - Um símbolo de mana phyrexiano híbrido contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em específico, o valor de mana de Lukka é sempre 5.
 - A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.
 - Outros efeitos de substituição que alterariam o número de marcadores de lealdade com o qual Lukka entrará no campo de batalha se aplicarão normalmente.
-

Magidaçarina Mercurial

{1}{U}

Criatura — Phyrexiano Ladino

2/1

Magidaçarina Mercurial não pode ser bloqueada.

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador de óleo em Magidaçarina Mercurial.

Toda vez que Magidaçarina Mercurial causa dano de combate a um jogador, você pode remover dois marcadores de óleo dela. Se fizer isso, quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Uma cópia é criada mesmo que a mágica que desencadeou a habilidade desencadeada retardada tenha sido anulada no momento em que esta é resolvida. A cópia é resolvida antes da mágica original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se a mágica for uma mágica de permanente com alvos, como uma Aura, você também poderá escolher um novo alvo para aquela mágica. Os novos alvos precisam ser válidos. Se, para qualquer alvo, você não puder escolher um novo alvo válido, o alvo não será alterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. Criar a cópia não fará com que habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica sejam desencadeadas.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma mágica copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi colocada na pilha, a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Qualquer escolha feita quando a mágica for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida.

Malcator, Supervisor da Pureza

{1}{W}{U}

Criatura Lendária — Phyrexiano Elefante Mago

1/1

Quando Malcator, Supervisor da Pureza, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Phyrexiano Golem incolor 3/3.

No início de sua etapa final, se três ou mais artefatos tiverem entrado no campo de batalha sob seu controle neste turno, crie uma ficha de criatura artefato

Phyrexiano Golem incolor 3/3.

- Malcator contará quaisquer artefatos que tenham entrado no campo de batalha sob seu controle durante o turno, mesmo que você não tenha controlado Malcator naquele momento. Malcator não contará permanentes não artefato que você controla que tenham se tornado artefatos depois de entrar no campo de batalha.
-

Manopla Lunicorídia

{2} {U}

Artefato

Os planeswalkers que você controla têm: “[0]: Prolifere” e “[−12]: Jogue um turno extra depois deste”.

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, escolha um marcador na permanente alvo. Coloque um marcador adicional daquele tipo naquela permanente.

- Apenas uma habilidade de lealdade de cada planeswalker pode ser ativada por turno, independentemente de quantos marcadores aquele planeswalker tenha ganho.
-

Mantídeo da Lâmina Reticular

{3} {G}

Criatura — Phyrexiano Inseto

4/3

Mantídeo da Lâmina Reticular entra no campo de batalha com dois marcadores de óleo.

Toda vez que Mantídeo da Lâmina Reticular ataca, você pode remover um marcador de óleo dele. Se fizer isso, desvire-o e ele recebe +1/+1 até o final do turno.

- Desvirar Mantídeo da Lâmina Reticular conforme sua última habilidade é resolvida não o remove do combate.
-

Maroto da Cacofonia

{R}

Criatura — Phyrexiano Goblin Guerreiro

1/1

Toda vez que Maroto da Cacofonia causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificá-lo. Se fizer isso, 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.)*

Quando Maroto da Cacofonia morre, ele causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao próprio poder.

- Você escolhe sacrificar ou não Maroto da Cacofonia conforme a primeira habilidade dele é resolvida. Nenhum jogador pode responder entre o momento em que você sacrifica e o momento em que você prolifera.
-

Mastícora de Argento

{5}

Criatura Artefato — Phyrexiano Mastícora

5/5

Iniciativa, proteção contra multicolorido

No início de sua manutenção, sacrifique Mastícora de Argento, a menos que você descarte um card. Quando você descartar um card dessa forma, destrua a permanente não de terreno alvo que um oponente controla com valor de mana igual ou inferior ao valor de mana do card descartado.

- Você não escolhe um alvo para a habilidade desencadeada de manutenção de Mastícora de Argento no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” é desencadeada quando você descarta um card dessa forma. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.
- Em especial, isso significa que você pode descartar um card para manter Mastícora de Argento no campo de batalha, mesmo que não haja um alvo válido para a segunda habilidade desencadeada. Nesse caso, nenhum jogador poderá responder à segunda habilidade desencadeada e ela não será resolvida.

Melira, a Cura Viva

{G}{W}

Criatura Lendária — Humano Batedor

3/3

Se você receberia um ou mais marcadores de veneno, em vez disso, você recebe um marcador de veneno e não pode receber marcadores de veneno adicionais neste turno.

Exile Melira, a Cura Viva: Escolha outra criatura ou outro artefato alvo. Quando aquela permanente for colocada em um cemitério neste turno, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- A primeira habilidade de Melira cria um efeito de substituição. Se outro efeito de substituição também alterar o número de marcadores de veneno que um jogador recebe, como o de Vorinclex, Salteador Monstruoso, o jogador que recebe os marcadores escolhe qual aplicar primeiro, independentemente de quem controlar quais permanentes. Isso geralmente resultará no jogador escolhendo aplicar o efeito de Melira por último e receber um marcador. No entanto, se quiser, ele pode aplicar o efeito de substituição de Melira primeiro e receber mais marcadores.
 - Depois que o efeito de substituição de Melira é aplicado num turno, eventos adicionais que colocariam marcadores de veneno em um jogador não acontecem, independentemente de quaisquer outros efeitos de substituição envolvidos.
-

Micossintético Invasor

{3} {U}

Artefato

As permanentes não de terreno que você controla são artefatos além de seus outros tipos. O mesmo vale para mágicas de permanente que você controla e cards de permanente não de terreno que você possua e não estejam no campo de batalha.

- Micossintético Invasor faz com que todas as permanentes que você controla no campo de batalha sejam artefatos. As mágicas que você controla na pilha se tornam mágicas de artefato além de seus outros tipos, e os cards não de terreno seus em outras zonas se tornam cards de artefato além de seus outros tipos.
- A habilidade de Micossintético Invasor faz com que Auras se tornem artefatos. Isso aumenta a probabilidade de que outro efeito (como o de Marcha das Máquinas) transforme aqueles artefatos Auras em criaturas. Uma Aura que também seja uma criatura não pode encantar nada. Ela é solta no próximo momento em que ações baseadas no estado são verificadas e colocada imediatamente no cemitério de seu dono como uma segunda ação baseada no estado.

Mondrak, Domina da Glória

{2} {W} {W}

Criatura Lendária — Phyrexiano Horror

4/4

Se uma ou mais fichas seriam criadas sob seu controle, em vez disso, cria-se o dobro.

{1} {W/P} {W/P}, sacrifique dois outros artefatos e/ou criaturas: Coloque um marcador de indestrutível em Mondrak, Domina da Glória. (*{W/P} pode ser pago com {W} ou 2 pontos de vida.*)

- Tudo que tenha sido especificado pelo efeito que criou as fichas originais também se aplicará às fichas adicionais criadas pelo efeito de substituição de Mondrak. Por exemplo, se um efeito orientar você a criar uma ficha “virada e atacando”, as fichas adicionais também estarão viradas e atacando. De modo similar, se um efeito criar uma ficha e colocar marcadores nela (como uma ficha de Fractal), a ficha adicional também receberá aqueles marcadores.

Monumento à Perfeição

{2}

Artefato

{3}, {T}: Procure em seu grimório um card de terreno básico, Esfera ou Local, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe.

{3}: Monumento à Perfeição torna-se uma criatura artefato Phyrexiano Constructo 9/9, perde todas as habilidades e ganha indestrutível e tóxico 9. Ative apenas se houver nove ou mais terrenos com nomes diferentes entre os terrenos básicos, Esfera e Local que você controla.

- A última habilidade de Monumento à Perfeição dura indefinidamente.

- Como a última habilidade faz com que Monumento à Perfeição perca todas as habilidades, ativá-la múltiplas vezes antes que a primeira ativação seja resolvida não resultará em ocorrências múltiplas de tóxico 9.

Myr Custódio

{3}

Criatura Artefato — Myr

2/3

Quando Myr Custódio entrar no campo de batalha, use vidência 2. Em seguida, cada oponente pode usar vidência 1. *(Para usar vidência X, aquele jogador olha os X cards do topo do próprio grimório e depois coloca qualquer número deles no fundo e o restante no topo em qualquer ordem.)*

- Conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida, primeiro você usa vidência 2. Então, cada oponente na ordem dos turnos escolhe usar ou não vidência 1. Os que o fizerem (provavelmente todos) olharão o card do topo dos próprios grimórios ao mesmo tempo e depois decidirão, na ordem dos turnos, onde colocar o próprio card. Cada oponente saberá das escolhas feitas pelos jogadores anteriores na ordem dos turnos antes de fazer a própria escolha.

Nahiri, a Inclemente

{1} {R} {R/W/P} {W}

Planeswalker Lendário — Nahiri

5

Completado (*{R/W/P} pode ser pago com {R}, {W} ou 2 pontos de vida. Se foram pagos pontos de vida, este planeswalker entrará com dois marcadores de lealdade a menos.*)

+1: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo ataca um jogador a cada combate se estiver apta.

+1: Descarte um card e depois compre um card.

0: Exile de seu cemitério o card de criatura ou

Equipamento alvo com valor de mana inferior à lealdade de Nahiri. Crie uma ficha que seja uma cópia dele.

Aquela ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

- Se por qualquer motivo a criatura alvo da primeira habilidade de lealdade não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, a criatura também não precisará atacar naquele caso.
- A última habilidade de lealdade verificará a lealdade de Nahiri conforme a habilidade tentar ser resolvida para saber se o alvo ainda é válido. Se não for, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. O card não será exilado e nenhuma ficha será criada.
- Um símbolo de mana phyrexiano híbrido contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em específico, o valor de mana de Nahiri é sempre 4.
- A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.

- Outros efeitos de substituição que alterariam o número de marcadores de lealdade com o qual Nahiri entrará no campo de batalha se aplicarem normalmente.

Nissa, Animista Ascensa
{3} {G} {G} {G/P} {G/P}
Planeswalker Lendário — Nissa
7

Completado (*{G/P}* pode ser pago com *{G}* ou 2 pontos de vida. Para cada *{G/P}* pago com vida, este planeswalker entra com dois marcadores de lealdade a menos.)

+1: Crie uma ficha de criatura Phyrexiano Horror verde X/X, sendo X a lealdade de Nissa, Animista Ascensa.

-1: Destrua o artefato ou encantamento alvo.

-7: Até o final do turno, as criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada Floresta que você controla e ganham atropelar.

- A ficha criada pela primeira habilidade de Nissa tem seu poder e resistência definidos uma única vez, no momento em que a habilidade é resolvida. Eles não serão alterados posteriormente conforme os marcadores de lealdade de Nissa forem adicionados ou removidos.
- Se Nissa não estiver mais no campo de batalha no momento em que sua primeira habilidade for resolvida, use o número de marcadores de lealdade dela em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- O bônus de poder e resistência concedido a criaturas pela última habilidade de Nissa só é determinado uma vez, conforme aquela habilidade é resolvida. Ele não aumentará nem diminuirá se o número de Florestas que você controla se alterar. De modo similar, o bônus só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. Criaturas que passem ao seu controle depois que ela for resolvida não terão o bônus.
- Um símbolo de mana phyrexiano contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em específico, o valor de mana de Nissa é sempre 7.
- A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.
- Outros efeitos de substituição que alterariam o número de marcadores de lealdade com o qual Nissa entrará no campo de batalha se aplicarem normalmente.

Obliterador Phyrexiano
{B} {B} {B} {B}
Criatura — Phyrexiano Horror
5/5
Atropelar
Toda vez que uma fonte causa dano a Obliterador Phyrexiano, o controlador daquela fonte sacrifica uma quantidade equivalente de permanentes.

- Se as criaturas que um oponente controla sofrerem dano letal ao mesmo tempo em que Obliterador Phyrexiano sofre dano, aquelas criaturas serão destruídas antes que aquele jogador escolha uma permanente para sacrificar.
-

O Sílex Filigranado

{2}

Artefato Lendário

{T}: Coloque um marcador de óleo em O Sílex Filigranado.

{T}, sacrifique O Sílex Filigranado: Destrua cada permanente não de terreno com valor de mana igual ao número de marcadores de óleo no Sílex Filigranado.

{T}, remova dez marcadores de óleo dentre as permanentes que você controla e sacrifique O Sílex Filigranado: Ele causa 10 pontos de dano a qualquer alvo.

- Se uma permanente tem {X} no custo de mana, X é 0 na determinação de seu valor de mana.
-

Os Jardins Micossintéticos

Terreno — Esfera

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{X}, {T}: Os Jardins Micossintéticos torna-se uma cópia do artefato não ficha alvo com valor de mana X que você controla.

- Os Jardins Micossintéticos copia exatamente o que estava impresso no artefato original e mais nada (a menos que a permanente estivesse copiando outra coisa; ver abaixo). Ele não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.
 - Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa, Os Jardins Micossintéticos se tornará uma cópia do que quer que aquele artefato esteja copiando.
-

Ossificação

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar terreno básico que você controla

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

- Se Ossificação 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.

Ovika, Golias do Enigma

{5}{U}{R}

Criatura Lendária — Phyrexiano Pesadelo

6/6

Voar

Salvaguarda — {3}, pague 3 pontos de vida.

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura,

crie X fichas de criatura Phyrexiano Goblin vermelha

1/1, sendo X o valor de mana daquela mágica. Elas

ganham ímpeto até o final do turno.

- Enquanto ela está na pilha, o valor de X escolhido para uma mágica com {X} no custo é incluído na determinação do valor de mana da mágica.

Paladino da Predação

{5}{G}{G}

Criatura — Phyrexiano Cavaleiro

6/7

Tóxico 6 (*Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem seis marcadores de veneno*).

Paladino da Predação não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

- Depois que ele for bloqueado, reduzir o poder de uma criatura que esteja bloqueando Paladino da Predação a menos de 2 não fará com que ele seja desbloqueado.

Papa-sucata Blindado

{1}{G}

Criatura — Phyrexiano Besta

0/3

Papa-sucata Blindado receberá +3/+0 enquanto tiver três ou mais marcadores de óleo.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

Toda vez que Papa-sucata Blindado se tornar virado,

exile o card alvo de um cemitério e coloque um

marcador de óleo em Papa-sucata Blindado.

- A última habilidade de Papa-sucata Blindado é desencadeada toda vez que ele é virado por qualquer motivo, e não apenas devido a sua habilidade de mana.
- Se o card escolhido como alvo da última habilidade não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, provavelmente por ter deixado o cemitério de alguma outra forma, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Papa-sucata Blindado não receberá um marcador de óleo.

Penhascos de Fenda Negra

Terreno

Penhascos de Fenda Negra entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

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

- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha sob seu controle e você controlar zero, um ou dois outros terrenos, ele entrará no campo de batalha desvirado. Se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entrará no campo de batalha virado.
- Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Semeador do Oblívio ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Pequeno Passo em Falso

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo com valor de mana igual ou inferior a 1.

- Enquanto uma mágica com {X} no custo de mana estiver na pilha, use o valor de X escolhido quando ela foi conjurada para determinar seu valor de mana. Normalmente, isso significa que uma mágica com {X} no custo de mana terá um valor de mana maior que 1.

Proliferação Viral

{2} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Phyrexiano Besta verde 3/3 com tóxico 1. *(Os jogadores que sofrem dano de combate dessa criatura também recebem um marcador de veneno.)*

Corrompido — Enquanto um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno e Proliferação Viral estiver em seu cemitério, ela terá recapitular {2} {G}. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
 - Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
 - Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.
-

Queda de Vraska

{2} {B}

Mágica Instantânea

Cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker e recebe um marcador de veneno.

- Cada oponente recebe um marcador de veneno, mesmo que não possa sacrificar nenhuma permanente.
-

Quimera do Núcleo de Soro

{2} {U} {R}

Criatura — Phyrexiano Quimera

2/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador de óleo em Quimera do Núcleo de Soro.

Remova três marcadores de óleo de Quimera do Núcleo de Soro: Compre um card. Em seguida, você pode descartar um card não de terreno. Quando você descarta um card dessa forma, Quimera do Núcleo de Soro causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

Ative somente como um feitiço.

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

Rajada Perigosa

{3} {R}

Feitiço

Rajada Perigosa causa 1 ponto de dano a cada criatura que seus oponentes controlam. As criaturas que seus oponentes controlam não podem bloquear neste turno.

- As criaturas que seus oponentes controlam não podem bloquear no mesmo turno em que Rajada Perigosa for resolvida, quer tenham sofrido dano causado por ela quer não. Isso inclui criaturas que tenham entrado no campo de batalha e permanentes que tenham se tornado criaturas depois que ela tenha sido resolvida.
-

Reformadora de Unctus

{2} {U}

Criatura — Phyrexiano Artesão

2/3

Tóxico 1 (*Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem um marcador de veneno.*)

Quando Reformadora de Unctus entra no campo de batalha, até um artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato com poder e resistência básicos 4/4 enquanto Reformadora de Unctus permanecer no campo de batalha.

- Reformadora de Unctus não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.
- O artefato alvo retém quaisquer tipos, subtipos e supertipos que tenha.
- Se o artefato já for uma criatura, seu poder e resistência básicos se tornam 4/4. Isso se sobrepõe a quaisquer efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para seu poder e/ou resistência. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a segunda habilidade de Reformadora de Unctus ser resolvida substituem este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como aquele criado por Escalada Flamejante ou um marcador +1/+1, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito.
- A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.
- Se Reformadora de Unctus deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, aquela habilidade não terá efeito. O artefato alvo não se tornará uma criatura artefato.

Refúgio Mirraniano

{3}

Artefato

Enquanto Refúgio Mirraniano estiver no campo de batalha, ele terá todas as habilidades ativadas de todos os cards de terreno em todos os cemitérios.

- Refúgio Mirraniano ganha apenas habilidades ativadas, inclusive habilidades de mana ativadas. Ele não ganha habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Os cards com tipos de terreno básico têm intrinsecamente as habilidades de mana correspondentes, mesmo que elas não estejam impressas na caixa de texto do card. Refúgio Mirraniano também ganha aquelas habilidades. Por exemplo, se houver uma Planície em seu cemitério, Refúgio Mirraniano terá “{T}: Adicione {W}.”, mesmo que isso não esteja impresso na própria Planície.

- Se uma habilidade ativada de um card de terreno em um cemitério mencionar o card em que está impressa pelo nome, trate a versão de Refúgio Mirraniano daquela habilidade como se mencionasse Refúgio Mirraniano pelo nome.

Resistência Reunida

{1}{W}

Mágica Instantânea

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

As criaturas equipadas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

- O conjunto das criaturas que ganha indestrutível é determinado conforme Resistência Reunida é resolvida. Depois daquele ponto, uma criatura equipada que tenha ganho indestrutível não perderá indestrutível caso se torne não equipada. De modo similar, uma que não tenha ganho indestrutível não o ganhará caso se torne equipada.
- Se a criatura alvo não for mais um alvo válido conforme Resistência Reunida tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhuma criatura ganhará indestrutível.

Ria Ivor, Ruína de Bladehold

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Cavaleiro

3/4

Grito de guerra (*Toda vez que esta criatura ataca, cada outra criatura atacante recebe +1/+0 até o final do turno.*)

No início do combate no seu turno, na próxima vez em que a criatura alvo causaria dano de combate a um ou mais jogadores neste combate, previna aquele dano. Se algum dano for prevenido dessa forma, crie aquela quantidade de fichas de criatura artefato Phyrexiano Ácaro incolor 1/1 com tóxico 1 e “Esta criatura não pode bloquear”.

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

Sacrifício de Nahiri

{1}{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique um artefato ou uma criatura com valor de mana X.

Sacrifício de Nahiri causa X pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas alvo.

- Você escolhe o valor de X, os alvos e como o dano será dividido conforme conjura Sacrifício de Nahiri.
- Você não pode escolher mais de X alvos, e cada alvo escolhido precisa sofrer ao menos 1 ponto de dano.

- Se alguns dos alvos da última habilidade deixarem de ser válidos, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.
-

Sentinela Cefalópode

{2}{W}{U}

Criatura Artefato — Phyrexiano Lula

*/5

Voar

O poder de Sentinela Cefalópode é igual ao número de artefatos que você controla.

- A habilidade que define o poder de Sentinela Cefalópode funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Enquanto Sentinela Cefalópode estiver no campo de batalha (e ainda for um artefato), aquela habilidade contará a própria Sentinela Cefalópode.
-

Sintetizador de Icor

{1}{U}

Criatura — Phyrexiano Mago

1/3

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador de óleo em Sintetizador de Icor.

Enquanto Sintetizador de Icor tiver quatro ou mais marcadores de óleo, ele receberá +2/+0 e não poderá ser bloqueado.

- Colocar um quarto marcador de óleo em Sintetizador de Icor depois que ele tenha se tornado bloqueado não fará com que ele se torne desbloqueado.
-

Tudo Será Um

{3}{R}{R}

Encantamento

Toda vez que você coloca um ou mais marcadores em uma permanente ou jogador, Tudo Será Um causa aquela quantidade de dano ao alvo oponente, criatura que um oponente controla ou planeswalker que um oponente controla.

- A habilidade de Tudo Será Um será desencadeada a qualquer momento em que você colocar um ou mais marcadores em uma permanente ou jogador. Isso pode se dever à resolução de uma mágica ou habilidade, a uma permanente que você controla ter entrado no campo de batalha com marcadores ou a um dano de combate causado por uma fonte com tóxico, infectar ou murchar.
 - Se mais de uma criatura com tóxico causar dano de combate a um jogador ao mesmo tempo, aqueles marcadores serão colocados como um único evento e a habilidade será desencadeada uma única vez.
-

Tyvar, Lutador Jubiloso
{1}{B}{G}
Planeswalker Lendário — Tyvar
3

Você pode ativar as habilidades das criaturas que você controla como se essas criaturas tivessem ímpeto.

+1: Desvire até uma criatura alvo.

–2: Triture três cards. Em seguida, você pode devolver de seu cemitério para o campo de batalha um card de criatura com valor de mana igual ou inferior a 2.

- A primeira habilidade de Tyvar não concede ímpeto a nenhuma criatura nem permite que você ataque com criaturas como se elas tivessem ímpeto. No entanto, você conseguirá ativar habilidades com {T} no custo de ativação assim que essas habilidades passarem ao seu controle.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Para a última habilidade de Tyvar, você pode devolver de seu cemitério para o campo de batalha qualquer card de criatura com valor de mana igual ou inferior a 2, mesmo que não seja um dos três cards triturados durante a resolução da habilidade.

Ungir com Aflição
{1}{B}
Mágica Instantânea
Exile a criatura alvo se esta tiver valor de mana igual ou inferior a 3.
Corrompido — Em vez disso, exile aquela criatura se seu controlador tiver três ou mais marcadores de veneno.

- Você pode escolher como alvo uma criatura que tenha valor de mana maior que 3, mesmo que nenhum jogador tenha três ou mais marcadores de veneno.
- Conforme Ungir com Aflição for resolvido, se o controlador daquela criatura tiver três ou mais marcadores de veneno, a criatura será exilada independentemente de qual seja seu valor de mana. Se o controlador não tiver, a criatura só será exilada de seu valor de mana for igual ou inferior a 3.

Vingadora Phyrexiana
{W}{W}{W}{W}
Criatura — Phyrexiano Horror
5/5

Voar

Se algum dano seria causado a Vingadora Phyrexiana, previna aquele dano. Quando dano é prevenido dessa forma, Vingadora Phyrexiana causa aquela quantidade de dano a qualquer outro alvo.

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

Vraska, Ferrão da Traição

{4} {B} {B/P}

Planeswalker Lendário — Vraska

6

Completado (*{B/P}* pode ser pago com *{B}* ou 2 pontos de vida. Se foram pagos pontos de vida, este planeswalker entrará com dois marcadores de lealdade a menos.)

0: Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Prolifere.

-2: A criatura alvo torna-se um artefato Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor” e perde todos os outros tipos e habilidades.

-9: Se o jogador alvo tiver menos de nove marcadores de veneno, ele receberá um número de marcadores de veneno igual à diferença.

- O alvo da segunda habilidade de lealdade de Vraska perderá quaisquer outros subtipos e tipos de card que tinha previamente e será apenas um artefato Tesouro. Ele permanecerá com quaisquer supertipos que tenha.
- Na maioria dos casos, o alvo da última habilidade de lealdade de Vraska acabará com nove marcadores de veneno. No entanto, depois que você calcular a diferença, os efeitos de substituição poderão alterar a quantidade de marcadores de veneno que o jogador de fato receberá. Por exemplo, se o jogador controlar Melira, a Cura Viva, ele acabará recebendo um marcador de veneno, mesmo que tivesse oito ou menos no início.
- Um símbolo de mana phyrexiano contribui com 1 para o valor de mana do card, mesmo que seja pago com pontos de vida. Em específico, o valor de mana de Vraska é sempre 6.
- A habilidade completado só verifica se um jogador escolheu pagar 2 pontos de vida por um símbolo de mana phyrexiano conforme conjurou a mágica. Se um jogador pagou pontos de vida por algum outro motivo enquanto conjurava a mágica, isso não reduzirá o número de marcadores de lealdade com o qual o planeswalker entrará no campo de batalha.
- Outros efeitos de substituição que alterariam o número de marcadores de lealdade com o qual Vraska entrará no campo de batalha se aplicarão normalmente.

Zopandrel, Domina da Fome

{5} {G} {G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Horror

4/6

Alcance

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

{G/P} {G/P}, sacrifique duas outras criaturas: Coloque um marcador de indestrutível em Zopandrel, Domina da Fome. (*{G/P}* pode ser pago com *{G}* ou 2 pontos de vida.)

- Se um efeito instrui você a “dobrar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. De modo similar, uma criatura cuja resistência seja dobrada recebe +0/+X, sendo X a resistência dela quando o efeito começa a se aplicar.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for dobrado, a criatura receberá -X/-0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado -4/-0 a Filhote de Urso, uma

criatura 2/2, de modo a torná-la uma criatura -2/2, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+2, e ele será uma criatura -4/4.

- Se você de alguma forma controlar mais de uma Zopandrel, o efeito de cada uma se aplicará independentemente. Por exemplo, se você controla duas cópias de Zopandrel, um Filhote de Urso 2/2 se torna uma criatura 4/4 quando a primeira habilidade é resolvida e em seguida se torna uma criatura 8/8 quando a segunda é resolvida.

OBSERVAÇÕES SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE JUMPSTART DE PHYREXIA: TUDO SERÁ UM:

Kinzu do Conventículo Sombrio

{4} {B}

Criatura Lendária — Phyrexiano Vampiro

5/4

Voar

Toda vez que uma criatura não ficha que você controla morre, você pode pagar 2 pontos de vida e exilá-la. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, exceto por ser 1/1 e ter tóxico 1. *(Os jogadores que sofrem dano de combate dessa criatura também recebem um marcador de veneno.)*

- A ficha copia a criatura em sua última existência no campo de batalha antes de morrer, e não em sua existência no cemitério antes de ter sido exilada.
 - A não ser pelas exceções listadas, a ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
 - Se a criatura copiada estava copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções acima citadas.
 - Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura também funcionará.
 - Se a ficha se torna uma cópia de uma criatura cujo poder e resistência sejam definidos por uma habilidade (geralmente impresso como */* ou algo similar), a ficha não copia a habilidade que define seu poder e habilidade. Ela permanece uma criatura 1/1.
 - Se algo se tornar uma cópia da ficha, a cópia também terá poder e resistência 1/1 e tóxico 1.
-

Rhuk, Ladrão de Hexouro
{2} {R}
Criatura Lendária — Goblin Rebelde
2/2

Atropelar, ímpeto

Toda vez que uma criatura equipada que você controla e que não seja Rhuk, Ladrão de Hexouro, ataca ou morre, você pode anexar todos os Equipamentos anexados àquela criatura a Rhuk.

- Se aquela criatura tiver mais de um Equipamento anexado a ela, você pode mover todos aqueles Equipamentos para Rhuk ou nenhum daqueles Equipamentos para Rhuk. Você não pode mover alguns e deixar outros.

Soberana do Soro
{4} {U}
Criatura — Phyrexiano Esfinge
4/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, coloque um marcador de óleo em Soberana do Soro.

{U}, remova um marcador de óleo de Soberana do Soro:
Compre um card e depois use vidência 2.

- Remover um marcador de óleo é parte do custo de ativação da última habilidade de Soberana do Soro. Os jogadores não podem responder com uma mágica ou habilidade que remova marcadores para impedir que você compre um card e use vidência 2.

Supervisor dos Ácaros
{3} {W}
Criatura — Phyrexiano Soldado
4/2

Iniciativa

Enquanto for seu turno, as fichas de criatura que você controla receberão +1/+0 e terão iniciativa.

{3} {W/P}: Crie uma ficha de criatura artefato

Phyrexiano Ácaro incolor 1/1 com tóxico 1 e “Esta criatura não pode bloquear”. *(Os jogadores que sofrem dano de combate dessa criatura também recebem um marcador de veneno. {W/P} pode ser pago com {W} ou 2 pontos de vida.)*

- Se uma criatura perder iniciativa depois de ter causado dano de combate na primeira etapa de dano de combate, ela não causará dano na segunda etapa de dano de combate, a menos que tenha golpe duplo.
-

Viveiro de Golias

{4}{G}{G}

Encantamento

Quando Viveiro de Golias entrar no campo de batalha, crie duas ficha de criatura Phyrexiano Besta verde 3/3 com tóxico 1. *(Os jogadores que sofrem dano de combate dessas criaturas também recebem um marcador de veneno.)*

Corrompido — No início de sua manutenção, se um oponente tiver três ou mais marcadores de veneno, escolha uma criatura que você controla, depois compre uma quantidade de cards igual ao seu valor de tóxico total.

- O “valor total de tóxico” de uma criatura geralmente é apenas o número depois da palavra tóxico no texto daquela criatura. No entanto, se uma criatura tiver ganho múltiplas ocorrências de tóxico, o valor total de tóxico daquela criatura será a soma daqueles números. Por exemplo, se uma criatura que tem tóxico 2 ganhar posteriormente tóxico 1 devido a um efeito, ela terá tanto tóxico 1 quanto tóxico 2 e seu valor total de tóxico será 3.
- A criatura não é escolhida até que a habilidade corrompido seja resolvida. Em especial, isso significa que você pode responder àquela habilidade concedendo tóxico a uma criatura (para deixá-la mais tóxica) para comprar mais cards. (Claro que os seus oponentes também podem tentar impedir você, mas é divertido interagir com os amiguinhos.)
- Você pode escolher qualquer criatura que você controla, inclusive uma que não tenha tóxico, se não quiser comprar nenhum card. Se você não controlar nenhuma criatura, não comprará nenhum card.

OBSERVAÇÕES SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE *PHYREXIA*: TUDO SERÁ UM:

Armadura Emaranhada

{2}{G}{G}

Artefato — Equipamento

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

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

A criatura equipada recebe +X/+X, sendo X o maior valor de mana entre seus comandantes.

Equipar {4}

- Não importa onde seu comandante esteja (ou seus comandantes, se você tiver mais de um por causa da habilidade parceiro ou efeito semelhante). O bônus será calculado usando as características atuais de seu comandante. (O valor de mana geralmente não se altera, mas seu comandante pode se tornar uma cópia de alguma outra coisa.)
- A ficha de Germe entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e o Equipamento se torna anexado a ela antes que ações baseadas no estado façam com que a ficha morra. As habilidades que sejam desencadeadas conforme a ficha entra no campo de batalha veem que uma ficha de criatura 0/0 entrou no campo de batalha.
- Como todo Equipamento, cada Equipamento com arma viva tem um custo de equipar. Você pode pagar esse custo para anexar um Equipamento a outra criatura que você controla. Depois que a ficha de Germe

não estiver mais equipada, a menos que outro efeito eleve a resistência dela para acima de 0, ela será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir.

- Se a ficha de Germe for destruída, o Equipamento permanecerá no campo de batalha como qualquer outro Equipamento.
- Se o desencadeamento de arma viva fizer com que duas fichas de Germe sejam criadas (como consequência de um efeito como o de Temporada da Multiplicação), o Equipamento se tornará anexado a uma delas. A outra será colocada em seu cemitério e subsequentemente deixará de existir, a menos que outro efeito eleve sua resistência para acima de 0.

Artilharia de Lux

{4}

Artefato

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura artefato, ela ganha facho solar. *(Ela entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada cor de mana gasto para conjurá-la.)*

No início de sua etapa final, se houver trinta ou mais marcadores entre artefatos e criaturas que você controla, Artilharia de Lux causa 10 pontos de dano a cada oponente.

- Se a criatura artefato já tiver facho solar (ou se você controlar múltiplas cópias de Artilharias de Lux), cada ocorrência de facho solar funcionará separadamente.
- A última habilidade de Artilharia de Lux verificará se há trinta ou mais marcadores entre os artefatos e criaturas que você controla conforme sua etapa final começa. Se não houver, a habilidade não será desencadeada. Se houver, a habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se o número de marcadores entre os artefatos e criaturas que você controla tiver caído abaixo de trinta, a habilidade não fará nada.

Buscador de Glissa

{5} {G}

Criatura — Phyrexiano Besta

6/6

Ímpeto, tóxico 3 *(Os jogadores que sofrem dano de combate dessa criatura também recebem três marcadores de veneno.)*

Buscador de Glissa não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Corrompido — Quando Buscador de Glissa morrer, exile-o. Quando fizer isso, devolva até X cards alvo do seu cemitério à sua mão, sendo X o número de oponentes que tiverem três ou mais marcadores de veneno.

- Depois que Buscador de Glissa tenha se tornado bloqueado por uma criatura com poder igual ou superior a 3, reduzir o poder da criatura bloqueadora não fará com que Buscador de Glissa se torne não bloqueado.
- Você não escolhe um alvo para a última habilidade de Buscador de Glissa no momento em que ela é desencadeada. Em vez disso, uma segunda habilidade “reflexiva” será desencadeada quando o exilar. Você escolhe um alvo para aquela habilidade conforme ela vai para a pilha. Cada jogador pode responder àquela habilidade desencadeada normalmente.

Casulo de Síntese

{3} {U/P}

Artefato

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

{1} {U/P}, {T}, exile uma mágica que você controla: o oponente alvo revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card com valor de mana igual a 1 mais o valor de mana da mágica exilada. Exile aquele card; depois, aquele jogador embaralha. Você pode conjurar aquele card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Para ativar a habilidade de Casulo de Síntese, você precisa exilar uma mágica que você controla na pilha (o único lugar em que as mágicas existem).
- Se quiser conjurar qualquer card, você o fará como parte da resolução da habilidade de Casulo de Síntese. Você não pode esperar para conjurá-lo mais tarde. As regras de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando a conjura sem pagar seu custo de mana.
- A mágica que você exilou como parte do custo de ativação da habilidade de Casulo de Síntese permanecerá no exílio.

Decreto de Norn

{2} {W}

Encantamento

Toda vez que uma ou mais criaturas que um oponente controla causarem dano de combate a você, aquele oponente receberá um marcador de veneno.

Toda vez que um jogador atacar, se um ou mais jogadores que estão sendo atacados estiverem

envenenados, o jogador atacante comprará um card.

- Um jogador está envenenado se tiver um ou mais marcadores de veneno.

Força-tarefa dos Caçadores Celestes

{2} {W}

Criatura — Felino Cavaleiro

2/2

Voar

Embate (Toda vez que esta criatura ataca, ela recebe +1/+1 até o final do turno para cada oponente que você atacou neste combate.)

Tenente — Enquanto você controlar seu comandante, as outras criaturas que você controla terão embate.

- Você determina o tamanho do bônus conforme a habilidade embate é resolvida. Conte cada oponente que você atacou com uma ou mais criaturas. Não importa se as criaturas atacantes ainda estão atacando ou mesmo se elas ainda estão no campo de batalha. Também não importa se o oponente que você atacou ainda está no jogo.
- Não importa com quantas criaturas você tenha atacado um jogador, mas que você tenha atacado um jogador com ao menos uma criatura. Por exemplo, se você atacar um jogador com Força-tarefa dos Caçadores Celestes e outro jogador com cinco criaturas, Força-tarefa dos Caçadores Celestes receberá +2/+2 até o final do turno.
- Embate será desencadeado se a criatura com embate atacar um planeswalker. No entanto, o efeito só conta oponentes (e não planeswalkers) que você tenha atacado com uma criatura quando determina o bônus.
- Criaturas que entram no campo de batalha atacando não foram declaradas como atacantes, de modo que não contarão para o efeito de embate. Se modo similar, se uma criatura com embate entrar no campo de batalha atacando, embate não será desencadeado.

Gambito dos Guardiões Dourados

{6} {R} {R}

Feitiço

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

Crie cinco fichas de criatura Rebelde vermelha 2/2. Elas ganham ímpeto até o final do turno. Para cada uma dessas fichas, você pode anexar um Equipamento que você controle a cada.

- Você escolhe qual Equipamento anexar a cada ficha e depois anexa todos aqueles Equipamentos ao mesmo tempo. Você não pode mover o mesmo Equipamento para cada uma das fichas conforme a habilidade é resolvida.

Ixhel, Descendente de Atraxa

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

Criatura Lendária — Phyrexiano Anjo

2/5

Voar, vigilância, tóxico 2

Corrompido — No início de sua etapa final, cada oponente que tem três ou mais marcadores de veneno exila o card do topo do próprio grimório com a face voltada para baixo. Você poderá olhar e jogar aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados, e poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.

- Você pode olhar e conjurar os cards exilados (e gastar mana como se fosse de qualquer cor para fazê-lo) mesmo que Ixhel deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganhar o controle de Ixhel, aquele jogador não poderá olhar nem conjurar os cards, mas você ainda poderá fazê-lo.
- Você pagará os custos de um card exilado se o conjurar. Você pode pagar quaisquer custos alternativos que o card tenha em vez do custo de mana do card.

- Ixhel não altera o momento em que você pode conjurar um card exilado. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Se você deixar o jogo, os cards permanecerão exilados com a face voltada para baixo indefinidamente. Nenhum jogador pode olhá-los.

Logro Ilusório

{2} {U}

Feitiço

Escolha um —

- Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura artefato alvo que você controla.
- Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura não artefato alvo que você controla.

Entrelaçar {2} {U} (*Escolha ambos se pagar o custo de entrelaçar.*)

- Se você conjurar a mágica pagando seu custo de entrelaçar, as fichas não entrarão no campo de batalha ao mesmo tempo. A ficha que é uma cópia da criatura artefato entra no campo de batalha primeiro, seguida da ficha que é uma cópia da criatura não artefato. Em seguida, quaisquer habilidades desencadeadas devido à entrada delas no campo de batalha serão colocadas na pilha.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.

Neyali, Vanguarda do Sol

{2} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Rebelde

3/3

As fichas atacantes que você controla têm golpe duplo.

Toda vez que uma ou mais fichas que você controla atacarem um jogador, exile o card no topo de seu grimório. Durante qualquer turno em que você atacou com uma ficha, você poderá jogar aquele card.

- A segunda habilidade de Neyali, Vanguarda do Sol, é desencadeada para cada jogador que você esteja atacando com uma ou mais fichas. Ela não é desencadeada se você estiver atacando um planeswalker que um jogador controla, mas não aquele jogador.
- O card que Neyali exila é exilado com a face voltada para cima.
- O efeito que permite que você conjure o card exilado se tiver atacado com uma ficha continua a se aplicar mesmo que Neyali deixe o campo de batalha ou outro jogador ganhe o controle dela. Ele também continua a se aplicar durante turnos posteriores - contanto que você tenha atacado com uma ficha durante aqueles turnos posteriores.
- Você pode conjurar o card exilado se a ficha que atacou ainda estiver em combate, se ela tiver deixado o combate, se ela tiver deixado o campo de batalha ou mesmo que o combate tenha acabado.
- O efeito de Neyali não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

Ocultação Sagaz

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

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.)*

Qualquer número de permanentes alvo não de terreno que você controla sai de fase. *(Trate-as e qualquer coisa anexada a elas como se não existissem até seu próximo turno).*

- As permanentes fora de fase são tratadas como se não existissem. Elas não podem ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, elas não podem atacar nem bloquear e assim por diante.
- Conforme uma permanente sai de fase, as Auras e os Equipamentos anexados a ela também saem de fase ao mesmo tempo. As Auras e os Equipamentos em questão sairão de fase juntamente com a permanente, e entrarão em fase ainda anexadas à permanente.
- As permanentes voltam a entrar em fase durante a etapa de desvirar de seu controlador, imediatamente antes de o jogador desvirar suas permanentes. As criaturas que entram em fase dessa forma conseguem atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno. Se uma permanente tinha marcadores quando saiu de fase, ela terá aqueles marcadores quando voltar a entrar em fase.
- Uma criatura atacante ou bloqueadora que saia de fase é removida do combate.
- Sair de fase não faz com que permanentes deixem nem retornem ao campo de batalha, de modo que nenhuma habilidade de saída do campo de batalha nem de entrada no campo de batalha será desencadeada.
- Quaisquer efeitos contínuos que durem “enquanto [determinada condição for satisfeita]”, como o de Devorador de Mentes, ignoram objetos fora de fase. Se ignorar aqueles objetos fizer com que as condições dos efeitos não sejam mais satisfeitas, a duração expirará.
- As escolhas feitas para permanentes quando elas entraram no campo de batalha ainda são válidas quando elas entram em fase.

Otharri, Glória do Sol

{3} {R} {W}

Criatura Lendária — Fênix

3/3

Voar, vínculo com a vida, ímpeto

Toda vez que Otharri, Glória do Sol, ataca, você recebe um marcador de experiência. Depois, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 virada e atacando para cada marcador de experiência que você tiver.

{2} {R} {W}, vire um Rebelde desvirado que você controla: devolva Otharri do seu cemitério para o campo de batalha virado.

- Virar um Rebelde que você controla é parte do custo de ativação da última habilidade de Otharri, Glória do Sol, enquanto ela ainda está no cemitério. Depois que um jogador começa a ativar a habilidade, outros jogadores não podem responder removendo o Rebelde do campo de batalha para impedir que ele seja virado.

Quebra-paredes de Hexaplaca

{3} {R} {R}

Artefato — Equipamento

Por Mirrodin! (*Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura Rebelde vermelha 2/2 e anexe-o a ela.*)

A criatura equipada recebe +2/+2.

Toda vez que a criatura equipada atacar, se for a primeira fase de combate do turno, desvire cada criatura atacante.

Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

Equipar {3} {R}

- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.
- Não há fase principal entre suas fases de combate, de modo que você não terá a oportunidade de conjurar mágicas nem ativar habilidades que só poderiam ser ativadas a qualquer momento em que você poderia conjurar um feitiço. Por exemplo, você não conseguirá conjurar outra criatura nem ativar a habilidade equipar de Quebra-paredes de Hexaplaca entre combates.
- Depois que a criatura equipada atacar e a habilidade desencadeada for resolvida, você receberá uma fase de combate adicional, mesmo que a criatura equipada não sobreviva à primeira fase de combate.
- Se você atacar com múltiplas criaturas equipadas com Quebra-paredes de Hexaplaca em uma fase de combate (ou uma criatura equipada com múltiplos Quebra-paredes de Hexaplaca), você terá aquela quantidade de fases de combate adicionais, mas suas criaturas atacantes só serão desviradas durante a fase de combate atual.

Rugido de Resistência

{1} {R}

Encantamento

As fichas de criatura que você controla têm ímpeto.

Toda vez que uma ou mais criaturas atacam, você pode pagar {1} {R}. Se fizer isso, as criaturas atacando seus oponentes e/ou os planeswalkers que eles controlam receberão +2/+0 até o final do turno.

- A última habilidade de Rugido de Resistência é desencadeada toda vez que qualquer criatura ataca, e não apenas quando criaturas que você controla atacam.

Surto de Phyresis

{2} {B}

Feitiço

Cada oponente recebe um marcador de veneno. Depois, cada criatura que seus oponentes controlam recebe -1/-1 até o final do turno para cada marcador de veneno que seu controlador tenha.

- O quanto o poder e a resistência de uma criatura serão reduzidos só é determinado uma vez, conforme Surto de Phyresis é resolvido. Ele não se alterará se o controlador daquela criatura receber mais marcadores de veneno nem se outro jogador assumir o controle dele posteriormente no mesmo turno.

Vishgraz, a Colmeia da Perdição

{2} {W} {B} {G}

Criatura Lendária — Phyrexiano Inseto

3/3

Ameaçar, tóxico 1 (*Os jogadores que sofrem dano de combate desta criatura também recebem um marcador de veneno.*)

Quando Vishgraz, a Colmeia da Perdição, entrar no campo de batalha, crie três fichas de criatura artefato Phyrexiano Ácaro incolor 1/1 com tóxico 1 e “Esta criatura não pode bloquear”.

Vishgraz recebe +1/+1 para cada marcador de veneno que seus oponentes têm.

- O bônus que Vishgraz recebe devido à última habilidade pode fazer com que ela sobreviva ao dano de combate em alguns casos. Por exemplo, se uma Vishgraz atacante for bloqueada por uma criatura 3/3 e outra criatura com tóxico 1 estiver atacando ao mesmo tempo e não for bloqueada, Vishgraz causará 3 pontos de dano, receberá 3 pontos de dano e receberá um marcador +1/+1 simultaneamente. O resultado final é que ela permanecerá viva e será uma criatura 4/4 com 3 pontos de dano marcados.

Vormemoto

{4} {G} {G}

Feitiço

Corrompido — Crie uma ficha de criatura Phyrexiano Vorme verde X/X com atropelar e tóxico 1, sendo X a quantidade de mana gasto para conjurar esta mágica.

Depois, para cada oponente com três ou mais marcadores de veneno, você cria mais uma dessas fichas.

Recapitular {8} {G} {G} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular.*

Depois, exile-o.)

- A primeira ficha que Vormemoto cria conforme é resolvido é criada e entra no campo de batalha antes do restante delas, depois você cria um número de fichas igual ao número de oponentes com três ou mais marcadores de veneno e elas entram no campo de batalha simultaneamente.

- Você não pode escolher gastar mais mana que o necessário para conjurar Vormemoto só para fazer um Vorme maior. Na maioria dos casos ele será um Phyrexiano Vorme 6/6 da primeira vez e um Phyrexiano Vorme 10/10 quando você conjurar Vormemoto com recapitular. No entanto, se houver custos adicionais para a conjuração, o mana gasto para pagar aqueles custos será contado.
- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.