

Notas de Lançamento de *Amonkhet*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak e Thijs van Ommen

Última modificação em 11 de setembro de 2020

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras são lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em <http://company.wizards.com/contact-us>.

A seção "Notas gerais" inclui informações sobre o lançamento e explica as mecânicas e conceitos da coleção.

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A coleção *Amonkhet* contém 269 cards (20 terrenos básicos, 101 cards comuns, 80 incomuns, 53 raros e 15 míticos raros) que aparecerão em boosters, além de 18 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker de *Amonkhet* e no Deck Builder's Toolkit de *Amonkhet*. Alguns boosters de *Amonkhet* contém um card da Série Obra-prima (ver abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 22 e 23 de abril de 2017

Fim de semana de Draft: de 29 a 30 de abril de 2017

Game Day: 20 e 21 de maio de 2017

A coleção *Amonkhet* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 28 de abril de 2017. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas*, *Sombras em Innistrad*, *Lua Arcana*, *Kaladesh*, *Revolta do Éter* e *Amonkhet*.

Visite Magic.Wizards.com/Rules para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas.

Visite www.wizards.com/locator para encontrar um evento ou loja perto de você.

Série Obra-prima: *Invocações de Amonkhet*

Quando deixou *Amonkhet*, Nicol Bolas, o Faraó-Deus, entregou o plano aos cuidados de cinco deuses até seu retorno predestinado. Nos momentos de necessidade, o povo de Nactamon dirigia suas preces a esses deuses, que eram dotados de grande força física e poderes mágicos inigualáveis. Com as *Invocações de Amonkhet*, você pode trazer todo esse poder para a partida, conjurando mágicas de tempos imemoriáveis e poderes impressionantes!

* Há 54 cards na coleção *Invocações de Amonkhet*. Os primeiros 30 desses cards aparecem em boosters de *Amonkhet*. Os 24 restantes aparecerão em boosters de *Hora da Devastação*. Os cards de *Invocações de Amonkhet* têm seu próprio símbolo de expansão.

* Os cards de *Invocações de Amonkhet* que aparecem em boosters são válidos em qualquer evento Limitado que utilize esses boosters. Em um torneio de Deck Selado, esses cards fazem parte de seu conjunto de cards. Em um torneio de Booster Draft, você precisa selecionar esses cards para que façam parte de seu conjunto de cards.

* Contudo, os cards de *Invocações de Amonkhet* não são válidos em nenhum formato Construído em que não fossem válidos antes. Sua presença em boosters de *Amonkhet* ou *Hora da Devastação* não faz com que sejam válidos no formato Padrão.

* Os cards metalizados premium de *Invocações de Amonkhet* em inglês estão presentes em boosters de todos os idiomas.

* Os cards das *Invocações de Amonkhet* são extremamente raros. Se acontecer de encontrar um em seus boosters, considere-se com muita sorte!

Cards dos Destaques da História de *Amonkhet*

Há muitos momentos importantes na história de *Amonkhet*, mas os cinco mais cruciais, chamados “destaques da história”, são mostrados em cards. Você pode ler mais a respeito desses eventos na página de história oficial de **Magic** em mtgstory.com.

1º destaque da história: Fé Renovada

2º destaque da história: Realidade Cruel

3º destaque da história: Procissão dos Ungidos

4º destaque da história: Pela Força

5º destaque da história: Intervenção de Gideon

Os cards dos destaques da história desta coleção trazem um ícone do símbolo de Planeswalker em suas caixas de texto. O ícone não tem efeito no jogo. Os cards impressos também incluem o url **mtgstory.com** e um número indicando a sequência dos cards da história.

Nova habilidade de palavra-chave: Embalsamar

O Faraó-Deus deu um jeito para que nem mesmo a morte em *Amonkhet* te impeça de continuar a servi-lo. A nova habilidade embalsamar permite que os mortos continuem servindo como múmias.

Gato Sagrado

{W}

Criatura - Felino

1/1

Vínculo com a vida

Embalsamar {W} ({W}), *Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Felino branco sem custo de mana. Embalsame somente como um feitiço.*

As regras oficiais para a habilidade embalsamar são as seguintes:

702.127. Embalsamar

702.127a Embalsamar é uma habilidade ativada que funciona apenas enquanto o card com embalsamar estiver em um cemitério. "Embalsamar [custo]" significa "[Custo], Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia deste card, com a exceção de ser branco, não ter custo de mana e também ser um Zumbi além de seus outros tipos. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço."

702.127b Uma ficha está “embalsamada” se for criada por uma habilidade embalsamar que tenha se resolvido.

* Cada card com embalsamar tem uma ficha suplementar correspondente que pode ser encontrada em boosters de *Amonkhet*. Não é obrigatório usar essas fichas suplementares para utilizar cards com embalsamar; você pode utilizar os mesmos itens que utilizaria para representar qualquer outra ficha.

* A ficha copia exatamente o que está impresso no card original e nada além disso. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto do card antes de ter sido colocado em seu cemitério.

* A ficha é um Zumbi além de seus outros tipos e é branca em vez de suas outras cores. Ela não tem custo de mana, e seu custo de mana convertido é igual a 0. Esses são valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

* Se o card copiado pela ficha tiver habilidades do tipo "quando [esta permanente] entrar no campo de batalha", a ficha também terá essas habilidades e elas serão desencadeadas quando a ficha for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo "conforme [esta permanente] entra no campo de batalha" ou "[esta permanente] entra no campo de batalha com" que a ficha tenha copiado também funcionarão.

Nova ação de palavra-chave: Exaurir

Para se destacar dentre iniciados e conquistar a glória, os melhores guerreiros e guerreiras de Amonkhet se esforçam mais. Para refletir esse espírito de luta, algumas criaturas têm uma habilidade que lhe permite exauri-las quando atacam.

Iniciado Destinado à Glória

{1}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/1

Você pode exaurir Iniciado Destinado à Glória conforme ele ataca. Quando você faz isso, ele recebe +1/+3 e ganha vínculo com a vida até o final do turno. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

As regras oficiais para a habilidade exaurir são as seguintes:

701.37. Exaurir

701.37a Para exaurir uma permanente, você escolhe que ela não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.

701.37b Uma permanente pode ser exaurida mesmo que não esteja virada ou já tenha sido exaurida em um turno. Se você exaurir uma permanente mais de uma vez antes de sua etapa de desvirar, cada efeito que a impede de desvirar expira na mesma etapa de desvirar.

701.37c Um objeto que não esteja no campo de batalha não pode ser exaurido.

* Todos os cards na coleção *Amonkhet* que lhe permitem exaurir uma criatura permitem que você o faça quando a declara como criatura atacante. Você não poderá exaurir mais tarde na fase de combate, e criaturas que são colocadas no campo de batalha atacando não podem ser exauridas. Quaisquer habilidades que são desencadeadas após exaurir uma criatura atacante serão resolvidas antes da etapa de declaração de bloqueadores.

* Caso uma criatura tenha uma habilidade que é desencadeada quando ela é exaurida, você pode exaurir mesmo que não haja um alvo válido para a habilidade desencadeada.

* Alguns cards têm habilidades que são desencadeadas quando você exaure uma criatura. Essas habilidades são desencadeadas quando você exaure aquela criatura ou qualquer outra criatura que você controle.

* Você não pode exaurir uma criatura a não ser que um efeito permita que você faça isso. Efeitos similares que "viram e congelam" uma criatura (como a de Paralisia Decisória) não vão exaurir a criatura.

* Caso uma criatura exaurida já esteja desvirada durante sua próxima etapa de desvirar (por ela ter vigilância ou ter sido desvirada por algum efeito), o efeito que impede que esta criatura seja desvirada expira sem ter feito nada.

* Caso você ganhe o controle da criatura de outro jogador até o final do turno e a exaura, ela será desvirada durante a etapa de desvirar daquele jogador.

Nova mecânica: Cards duplos com Consequências

Os cards com consequências são cards duplos com uma nova abordagem. Comece com a parte de cima do card, que é conjurada de sua mão como de costume. A seguir, conjure a parte de baixo do card somente do seu cemitério. Você não precisa conjurar ambas no mesmo turno, mas se fizer vai ser muito legal.

Destinado

{1}{B}

Mágica instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha indestrutível até o final do turno.

//

Liderar

{3}{G}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Todas as criaturas aptas a bloquear a criatura alvo neste turno o fazem.

As regras oficiais para cards com Consequências são as seguintes:

702.126 Consequências

702.126a Consequências é uma habilidade encontrada em alguns cards duplos (ver Regra 708, “Cards duplos”). Ela representa três habilidades estáticas. “Consequências” significa que “Você pode conjurar esta metade do card duplo de seu cemitério”, “Esta metade do card duplo não pode ser conjurada de nenhuma outra zona além do cemitério”, e “Se esta mágica foi conjurada de um cemitério, exile-a em vez de colocá-la em qualquer outro lugar depois que ela sair da pilha”.

* Os cards duplos com consequências têm um novo tratamento de borda. A metade que você pode conjurar de sua mão tem a mesma orientação dos outros cards conjurados costumeiramente da mão, e a metade que você pode conjurar de seu cemitério é uma metade tradicional de card duplo. Este tratamento de borda serve somente para sua conveniência e não tem nenhum significado de regra.

* Todos os cards duplos têm duas faces de card no mesmo card e você coloca na pilha apenas a metade do card duplo que estiver conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha. Por exemplo, caso um efeito lhe impeça de conjurar mágicas verdes, você não poderá conjurar Destinado.

* Cada card duplo é um único card. Por exemplo, você descarta somente um card quando descarta um card duplo, e não dois cards. Caso um efeito conte o número de feitiços e mágicas instantâneas em seu cemitério, Destinado // Liderar é contado somente uma vez, e não duas.

* Cada card duplo tem dois nomes. Caso um efeito lhe instrua a escolher um nome de card, você pode escolher um, e não dois nomes de card.

* Quando não estiver na pilha, as características de um card duplo são a combinação de suas duas metades. Por exemplo, Destinado // Liderar é um card preto e verde, é uma mágica instantânea e um feitiço, e seu custo de mana convertido é 6. Isso significa que se um efeito permitir que você conjure um card com custo de mana convertido igual a 2 da sua mão, você não poderá conjurar Destinado. Essa é uma mudança em relação a regras anteriores sobre

cards duplos.

* Caso você conjure a primeira metade de um card duplo com consequências em um turno, você tem prioridade imediatamente após ela ser resolvida. Você pode conjurar a metade com consequências de seu cemitério antes que qualquer jogador possa executar alguma ação se isso for válido.

* Caso outro efeito permita que você conjure um card duplo de alguma outra zona além do cemitério, você não poderá conjurar a metade com consequências.

* Caso outro efeito permita que você conjure um card duplo com consequências de um cemitério, você poderá conjurar qualquer metade. Caso você conjure a metade com consequências, você exilará o card depois que ele sair da pilha.

* Uma mágica com consequências conjurada de um cemitério sempre será exilada em seguida, mesmo que seja resolvida, anulada ou saia da pilha de alguma outra forma.

Retorno de habilidade de palavra-chave: Reciclar

Se você perguntar aos iniciados de Amonkhet o que é necessário para estar pronto para a batalha, eles dirão que você precisa da arma certa na hora certa. Não é diferente em partidas de **Magic**. Você precisa do card certo na hora certa, e reciclar é uma habilidade ativada que pode ajudar muito.

Julgar Digno

{4}{R}

Mágica instantânea

Julgar Digno causa 7 pontos de dano à criatura alvo.

Reciclar {3}{R} ({3}{R}, *Descarte este card: Compre um card.*)

Quando recicla Julgar Digno, você pode fazer com que ele cause 2 pontos de dano à criatura alvo.

* Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada quando você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes de você comprar o card do efeito de reciclar.

* As habilidades que são desencadeadas ao reciclar um card e a habilidade reciclar em si não são mágicas. O efeitos que interagem com mágicas (como o de Cancelar) não as afetam.

* Você pode reciclar um card mesmo que ele tenha uma habilidade desencadeada de reciclar que não tenha um alvo válido. Isso ocorre porque a habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Isso também significa que se uma habilidade for anulada (com Desautorizar, por exemplo, ou se os alvos da habilidade desencadeada deixaram de ser válidos), a outra habilidade ainda será resolvida.

Tema que retorna: Marcadores -1/-1

Enquanto a maioria das coleções tem marcadores +1/+1 para aumentar criaturas, a coleção *Amonkhet* traz marcadores -1/-1 para diminuir criaturas. Diversos cards da coleção lhe recompensam por colocar esses marcadores em suas próprias criaturas.

Iniciada Canalizadora

{1}{G}

Criatura — Humano Druida

3/4

Quando Iniciada Canalizadora entrar no campo de batalha, coloque três marcadores -1/-1 na criatura alvo que você controla.

{T}, Remova um marcador -1/-1 de Iniciada Canalizadora: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

* Algumas criaturas têm uma habilidade de entrada no campo de batalha que lhe pede para colocar marcadores -1/-1 na “criatura alvo que você controla.” Essas habilidades podem ter a própria criatura como alvo.

* Uma criatura com marcadores -1/-1 pode ter resistência igual ou inferior a 0. A criatura é colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado. Isto acontece mesmo que a criatura tenha indestrutível.

* Uma criatura com marcadores -1/-1 pode ter poder igual ou inferior a 0. Nesse caso, ela não causa dano no combate. Caso o efeito de uma mágica ou habilidade mude o poder desta criatura, seu poder em números negativos será utilizado no cálculo. Por exemplo, uma criatura -2/2 que recebe +3/+3 torna-se uma criatura 1/5.

* Se um efeito de uma mágica ou habilidade faria algo mais baseado no poder de uma criatura com poder 0 ou menos (como permitir que o jogador compre um número equivalente de cards), o efeito usará 0 (zero) como poder.

* Caso uma permanente tenha pelo menos um marcador +1/+1 e pelo menos um marcador -1/-1 nela, remova tantos pares de marcadores +1/+1 e -1/-1 quanto seja possível. Isso é feito como uma ação baseada no estado.

* Caso um efeito aumente a resistência de uma criatura, os marcadores -1/-1 na criatura podem fazer com que ela tenha resistência igual ou inferior a 0 durante a etapa de limpeza de jogador, quando o efeito de aumentar resistência expirar. Caso isso aconteça, a criatura será colocada no cemitério de seu dono e os jogadores receberão prioridade naquela etapa de limpeza para conjurar mágicas e ativar habilidades (normalmente ninguém pode agir durante a etapa de limpeza). Será criada outra etapa de limpeza após essa.

* Alguns efeitos verificam quem coloca marcadores em um objeto. A maioria das mágicas e habilidades instrui o controlador a colocar os marcadores, utilizando o “você” para deixar isso implícito (como na habilidade da Iniciada Canalizadora). Para um objeto que entra no campo de batalha com marcadores, seu controlador coloca os marcadores nele.

Tema da Coleção: Desencadeamento de Descarte

Diversos cards na coleção *Amonkhet* têm habilidades que verificam quando você descarta outros cards. Eles lhe darão benefícios se os oponentes fizerem com que você descarte cards, ou quando você os descartar.

Sentinelas da Hekma

{2} {U}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Toda vez que você recicla ou descarta um card, Sentinelas da Hekma recebe +1/+1 até o final do turno.

* Uma habilidade que se desencadeia toda vez que você descarta um card não lhe permite descartar cards livremente. Você precisará de outro efeito que instrua ou permita que você os descarte.

* Uma habilidade que se desencadeia toda vez que você “recicla ou descarta” um card se desencadeia somente uma vez quando você recicla um card. A habilidade “Toda vez que você descarta um card” têm função idêntica a esta habilidade; reciclar é mencionado somente para aumentar a clareza.

* Caso um jogador descarte um card durante sua etapa de limpeza por ter mais do que o limite máximo de cards em sua mão, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas ao descartar um card serão desencadeadas. Caso isso aconteça, essas habilidades desencadeadas serão colocadas na pilha e os jogadores receberão prioridade naquela etapa de limpeza para conjurar mágicas e ativar habilidades (normalmente ninguém pode agir durante a etapa de limpeza). Será criada outra etapa de limpeza após essa.

Tema da Coleção: Desertos

Os Habitantes da fértil cidade de Nactamon estão protegidos contra as dunas escaldantes e os mortos vagantes dos desertos através da mágica da Hekma, enquanto os dissidentes enfrentam o exílio e a morte certa.

Deserto Abrasado pelo Sol

Terreno — Deserto

Quando Deserto Abrasado pelo Sol entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano ao jogador alvo.

{T}: Adicione {oC} a sua reserva de mana.

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

Ciclo: Os Monumentos aos Deuses

Os horrores dos desertos ficam do lado de fora de uma barreira mágica conhecida como a Hekma, mas o povo de Nactamon também é protegido pelos deuses que os guiam com devoção. Com seus monumentos, você pode obter bênçãos dos deuses toda vez que conjurar uma mágica de criatura.

Monumento de Oketra

{3}

Artefato Lendário

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

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro com vigilância.

* Cada Monumento tem uma habilidade que reduz o custo de mágicas de criatura de certa cor, e uma habilidade que é desencadeada quando você conjura uma mágica de criatura (e não somente mágicas de criatura daquela cor).

* Uma mágica de criatura que tem mais de uma cor tem todas suas cores. Por exemplo, Campeão da Safra Ahn é uma criatura verde e branca, então pode se beneficiar tanto do Monumento de Oketra quanto do Monumento de Rhonas - ou dos dois ao mesmo tempo.

* Para determinar o custo total de uma mágica de criatura, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da criatura permanece igual, não importa quanto foi o custo total para conjurá-la.

* A habilidade desencadeada de cada Monumento será desencadeada conforme a mágica de criatura for conjurada e será resolvida antes daquela mágica de criatura. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica de criatura seja anulada.

Ciclo: As Provas dos Cinco Deuses

Os iniciados enfrentarão as cinco provas que testam as cinco características dos dignos: solidariedade, conhecimento, força, ambição e zelo. Para cada prova concluída, os iniciados ganham uma cártula, um amuleto gravado em lazotep azul e brilhante, imbuído com a mágica do Faraó-Deus.

Prova da Solidariedade

{2}{W}

Encantamento

Quando Prova da Solidariedade entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +2/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

Quando uma Cártula entrar no campo de batalha sob seu controle, devolva Prova da Solidariedade para a mão de seu dono.

Cártula da Solidariedade

{W}

Encantamento — Aura Cártula

Encantar criatura que você controla

Quando Cártula da Solidariedade entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro com vigilância.

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

* Cártula é um subtipo de encantamento sem significado especial. Outros cards podem verificar quais encantamentos são Cártulas.

* Caso a criatura alvo deixe de ser um alvo válido antes que uma mágica de Cártula seja resolvida, a mágica será anulada. Ela não entrará no campo de batalha.

* Cada Cártula é uma Aura com “Encantar criatura que você controla.” Caso outro jogador tome o controle da Cártula ou da criatura encantada (mas não de ambas), a Cártula estará encantando uma permanente inválida e será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.

* Cada Prova tem a habilidade de voltar para sua mão quando uma Cártula entra no campo de batalha sob o seu controle. A Prova só é devolvida para a mão de seu dono se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Andarilho Sinistro

{3}{B}

Criatura — Horror

6/6

Andarilho Sinistro recebe -1/-1 para cada card em sua mão.

* Caso uma mágica ou habilidade lhe faça comprar cards e depois remover cards de sua mão (seja por descarte ou por recolocá-los no topo de seu grimório), Andarilho Sinistro pode ter resistência 0 ou menos por um momento breve. Contanto que sua resistência seja igual ou maior do que 1 depois da mágica ou habilidade ter sido resolvida, ele permanecerá no campo de batalha.

* Já que o dano permanece marcado em criaturas até que seja removido ao final do turno, o dano que um Andarilho Sinistro receber em combate pode ser letal caso você compre cards no restante do turno.

Anjo das Sanções

{3}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/4

Voar

Quando Anjo das Sanções entra no campo de batalha, você pode exilar a permanente alvo que não seja terreno que um oponente controla até que Anjo das Sanções deixe o campo de batalha.

Embalsamar {5}{W} ({5}{W}, *Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Anjo branco sem custo de mana. Embalse somente como um feitiço.*)

* Caso Anjo das Sanções deixe 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 no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

* Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Anjo das Sanções deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono do Anjo das Sanções deixar o jogo, o card exilado será devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Aproximação do Segundo Sol

{6} {W}

Feitiço

Se Aproximação do Segundo Sol foi conjurada da sua mão e você já conjurou outra mágica com o nome

Aproximação do Segundo Sol neste jogo, você vence o jogo. Caso contrário, coloque Aproximação do Segundo Sol no grimório de seu dono como o sétimo card a partir do topo e ganhe 7 pontos de vida.

* Um card que muda de zonas é considerado um objeto novo, portanto conjurar o mesmo card de Aproximação do Segundo Sol em outro turno vale como “outra mágica” com o nome Aproximação do Segundo Sol.

* Caso você tenha menos de 6 cards em seu grimório, você colocará Aproximação do Segundo Sol no fundo do seu grimório. Caso tenha mais de 6 cards no grimório, você pegará os 6 cards do topo de seu grimório sem olhar para eles e colocará Aproximação do Segundo Sol logo abaixo deles.

* A segunda conjuração de Aproximação do Segundo Sol deve ser de sua mão, mas a primeira conjuração pode ter sido feita de qualquer lugar.

* A cópia de uma mágica não é conjurada, então não conta como primeira ou segunda Aproximação do Segundo Sol.

* Quando sua segunda Aproximação do Segundo Sol é resolvida, ela verifica somente se a primeira foi conjurada e não se a primeira foi resolvida. Caso sua primeira Aproximação do Segundo Sol tenha sido anulada, você ainda vencerá o jogo se a segunda for resolvida.

Arremessar

{1} {R}

Mágica instantânea

Como custo adicional para conjurar Arremessar, sacrifique uma criatura.

Arremessar causa à criatura ou ao jogador alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.

* A última existência no campo de batalha da criatura sacrificada é conferida para determinar seu poder.

* Se você sacrificar uma criatura atacante ou bloqueadora durante a etapa de declaração de bloqueadores, ela não causará dano de combate. Se você aguardar até a etapa de dano de combate, mas a criatura tiver sofrido dano letal, ela será destruída antes que você tenha a oportunidade de sacrificá-la.

* Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Arremessar. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.

* Os jogadores só podem responder depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Ataduras Ilusórias

{2}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem 0/2 de poder e resistência básicos.

* Ataduras Ilusórias sobrescreve quaisquer efeitos anteriores que especifiquem o poder e resistência base da criatura a valores específicos, incluindo definições de * como os de Dragonete dos Enigmas. Qualquer efeito que especifique poder ou resistência e se aplique a uma criatura depois que Ataduras Ilusórias for anexada a ela sobrescreverá este efeito.

* Qualquer efeito que modifique o poder ou a resistência (como por exemplo efeitos que dão +N/+N) e marcadores será aplicado ao novo poder e resistência base da criatura, mesmo que eles tenham começado a ser aplicados antes de Ataduras Ilusórias ter sido anexada.

Atirador Impiedoso

{B}

Criatura — Humano Arqueiro

1/2

Toda vez que você recicla ou descarta um card, você pode pagar {1}. Se fizer isso, coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Atirador Impiedoso estiver sendo resolvida, você não pode pagar {1} várias vezes para colocar mais marcadores nas criaturas.

Beneficência de Rhonas

{2}{G}

Feitiço

Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura e/ou encantamento dentre eles em sua mão. Coloque o restante em seu cemitério.

* Ao resolver Beneficência de Rhonas, você pode colocar um card de criatura, um card de encantamento, nenhum card, ou um card de criatura e um card de encantamento em sua mão.

Besouro Dizimador

{3}{B}{G}

Criatura — Inseto

4/5

Quando Besouro Dizimador entrar no campo de batalha, coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que Besouro Dizimador atacar, remova um marcador -1/-1 da criatura alvo que você controla e coloque um marcador -1/-1 em até uma criatura alvo que o jogador defensor controla.

* A segunda habilidade de Besouro Dizimador pode usar como alvo qualquer criatura que você controle, e não somente criaturas com marcadores -1/-1. Ele colocará um marcador -1/-1 na criatura do oponente mesmo que não haja um marcador para remover da sua criatura.

* Caso um alvo da segunda habilidade de Besouro Dizimador deixe de ser válido, o outro alvo ainda será afetado.

Bontu, a Glorificada

{2}{B}

Criatura Lendária — Deus

4/6

Ameaçar, indestrutível

Bontu, a Glorificada, não pode atacar nem bloquear, a menos que uma criatura tenha morrido sob seu controle neste turno.

{1}{B}, Sacrifique outra criatura: Use vidência 1. Cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Não é necessário que a criatura que morreu ainda esteja no cemitério de seu dono para que o requisito de restrição de combate de Bontu seja satisfeito.

* As fichas de criatura que morrem são colocadas em seu cemitério normalmente (e deixam de existir logo depois). Se alguma ficha morreu neste turno, ela satisfaz o requisito de restrição de combate de Bontu.

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com um, sacrificá-lo para satisfazer o requisito de restrição de combate de Bontu e depois atacar com Bontu.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade ativada de Bontu faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Brigão da Ira Sanguinária

{1}{R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

4/3

Quando Brigão da Ira Sanguinária entrar no campo de batalha, descarte um card.

* Você pode conjurar o Brigão da Ira Sanguinária mesmo que não tenha nenhum outro card em sua mão. Se você não tiver nenhum card na mão quando a última habilidade for resolvida, nada acontecerá.

Buscador do Discernimento

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

1/3

{T}: Compre um card e depois descarte um card. Ative esta habilidade somente se você tiver conjurado uma magia que não seja de criatura neste turno.

* Não importa se a magia que não seja de criatura foi resolvida ou anulada, contanto que tenha sido conjurada. A magia ainda pode estar na pilha quando você ativar a habilidade do Buscador do Discernimento.

Buscador do Zênite

{3}{U}

Criatura — Ave Mago

2/2

Voar

Toda vez que você recicla ou descarta um card, a criatura alvo ganha voar até o final do turno.

* Conceder voar a uma criatura depois que ela tiver sido bloqueada não alterará nem desfará o bloqueio. Caso você queira que voar afete o que pode bloquear a criatura, você precisa reciclar ou descartar um card no mais tardar durante a etapa de declaração de atacantes.

Câmara do Oráculo

{4}

Artefato

{2}, {T}: Exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você poderá jogar aquele card. Coloque um marcador de tijolo em Câmara do Oráculo.

{T}: Exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana. Ative esta habilidade somente se houver três ou mais marcadores de tijolo em Câmara do Oráculo.

* Os cards exilados por Câmara do Oráculo são exilados virados para cima.

* Você pode jogar o card exilado no mesmo turno, mesmo que Câmara do Oráculo não esteja mais no campo de batalha ou sob o seu controle.

* Jogar um card exilado com Câmara do Oráculo segue as regras normais de tempo para jogar o card. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Caso o card exilado seja um terreno, você poderá jogá-lo somente se ainda puder jogar um terreno neste turno.

* Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

* A primeira habilidade de Câmara do Oráculo coloca um marcador de tijolo nele, mesmo que você não possa ou não queira jogar o card exilado.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar o card.

* Se o card tiver X em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

Campeão da Safra Ahn

{2}{G}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Você pode exaurir Campeão da Safra Ahn conforme ele ataca. Quando fizer isso, desvire todas as outras criaturas que você controla. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Campeão da Safra Ahn, desvirar uma criatura virada e depois atacar com aquela criatura.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Caso você ataque com dois Campeões da Safra Ahn e exaura os dois, um desvirará o outro.

Campeã de Rhonas

{3}{G}

Criatura — Chacal Guerreiro

3/3

Você pode exaurir Campeã de Rhonas conforme ela ataca. Quando fizer isso, você poderá colocar no campo de batalha um card de criatura de sua mão. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Campeã de Rhonas, colocar um card de criatura no campo de batalha e depois atacar com a nova criatura.

* Caso a criatura colocada no campo de batalha tenha alguma habilidade que se desencadeia quando criaturas atacam ou quando são exauridas, essas habilidades não serão desencadeadas.

Caracal Régio

{3}{W}{W}

Criatura — Felino

3/3

Os outros Felinos que você controla recebem +1/+1 e têm vínculo com a vida.

Quando Caracal Régio entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Felino com vínculo com a vida.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

* Todos os outros Felinos que você controla têm +1/+1 e vínculo com a vida, e não somente os Felinos criados pela última habilidade de Caracal Régio.

Caravana de Suprimentos

{4}{W}

Criatura — Camelo

3/5

Quando Caravana de Suprimentos entrar no campo de batalha, se você controlar uma criatura virada, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro com vigilância.

* Caso você não controle uma criatura virada quando Caravana de Suprimentos entrar no campo de batalha, sua habilidade não será desencadeada mesmo que você vire uma criatura em seguida. Caso você não controle nenhuma criatura virada quando a habilidade foi resolvida, nada acontecerá.

* Caso algum efeito faça com que Caravana de Suprimentos entre no campo de batalha virada, ela desencadeará sua própria habilidade desencadeada.

Carregador da Pedreira

{3}{G}

Criatura — Camelo

4/3

Quando Carregador da Pedreira entrar no campo de batalha, para cada tipo de marcador na permanente alvo, coloque nela outro marcador daquele tipo ou remova um.

* Você não precisa escolher o mesmo para cada tipo de marcador. Por exemplo, se um planeswalker Gideon tiver dois marcadores de lealdade e três marcadores -1/-1 nele, você poderá colocar mais um marcador de lealdade e remover um marcador -1/-1 dele.

Cártula da Ambição

{2}{B}

Encantamento — Aura Cártula

Encantar criatura que você controla

Quando Cártula da Ambição entra no campo de batalha, você pode colocar um marcador -1/-1 na criatura alvo.

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem vínculo com a vida.

* A criatura alvo para a habilidade desencadeada da Cártula da Ambição não precisa ser a criatura encantada pela Cártula.

Cártula da Força

{2}{G}

Encantamento — Aura Cártula

Encantar criatura que você controla

Quando Cártula da Força entra no campo de batalha, você pode fazer com que a criatura encantada lute contra a criatura alvo que um oponente controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

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

* Se o alvo da habilidade desencadeada não for válido quando ela tentar ser resolvida, ou se a criatura encantada deixou o campo de batalha, nenhuma criatura recebe ou causa dano.

* A criatura encantada tem +1/+1 e atropelar enquanto está lutando. Entretanto, atropelar não se aplica durante a luta.

* Caso Cártula da Força deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura que ela encantou por último lutará contra a criatura alvo se ela ainda estiver no campo de batalha aquele momento. Entretanto, ela não terá mais +1/+1 da Cártula da Força.

Celebrante do Combate

{2} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

4/1

Se Celebrante do Combate não tiver sido exaurido neste turno, você pode exauri-lo conforme ele ataca. Quando fizer isso, desvire todas as outras criaturas que você controla e, após esta fase, há uma fase adicional de combate. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* A habilidade de Celebrante do Combate desvira todas as suas criaturas e não somente as que estão atacando.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Não há fase principal entre suas fases de combate, então você não tem a oportunidade de conjurar mágicas ou ativar habilidades que poderiam ser conjuradas quando você pudesse conjurar um feitiço. Por exemplo, você não poderá conjurar outra criatura ou equipar um Equipamento entre essas fases de combate.

* Se você exaurir Celebrante do Combate, você terá uma fase de combate adicional mesmo se Celebrante do Combate não sobreviver à primeira fase de combate.

* Se você exaurir vários Celebrante do Combate em uma só fase de combate, você terá um número equivalente de fases de combate, mas todas as suas criaturas serão desviradas somente durante a fase de combate atual. Você precisará exaurir um Celebrante do Combate de cada vez em diversas fases de combate para desvirar suas criaturas atacantes e atacar com elas em cada fase de combate.

Céu

{X} {G}

Mágica instantânea

Céu causa X pontos de dano a cada criatura com voar.

//

Terra

{X} {R} {R}

Feitiço

Consequências *(Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.)*

Terra causa X pontos de dano a cada criatura sem voar.

* Para conjurar Terra, você não tem que escolher o mesmo valor para X que escolheu quando conjurou Céu.

Clamar Posse

{5}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

Você controla a permanente encantada.

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

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela. Elas permanecem anexadas, mas um efeito de aura que afete “você” ainda afeta seu controlador, e não você; o controlador de um Equipamento pode movê-lo durante sua próxima fase principal e assim por diante.

Colega de Safra Devotado

{2}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/2

Você pode exaurir Colega de Safra Devotado conforme ele ataca. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* O custo de mana convertido de um card em seu cemitério é determinado somente pelos símbolos de mana impressos no canto superior direito. O custo de mana convertido é o total de mana neste custo, independentemente da cor. Por exemplo, um card com um custo de mana de {1}{U}{U} tem custo de mana convertido de 3.

* Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir X, X é considerado 0.

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Colega de Safra Devotado, devolver um card de criatura ao campo de batalha e depois atacar com a nova criatura.

* Caso a criatura devolvida ao campo de batalha tenha alguma habilidade que se desencadeia quando criaturas atacam ou quando são exauridas, essas habilidades não serão desencadeadas.

Como Predito

{2}{U}

Encantamento

No início de sua manutenção, coloque um marcador temporal em Como Predito.

Uma vez a cada turno, você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de mana de uma mágica que você conjurar com custo de mana convertido igual ou inferior a X, sendo X o número de marcadores temporais em Como Predito.

* Se você conjura um card pelo custo alternativo {0}, você não pode pagar nenhum outro custo alternativo, como custos de emergir. Entretanto, você pode pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, você precisa pagá-los para conjurar o card.

* O custo de mana convertido de um card é determinado unicamente pelos símbolos de mana impressos em seu canto superior direito. O custo de mana convertido é o total de mana neste custo, independentemente da cor. Por exemplo, um card com um custo de mana de {1}{U}{U} tem custo de mana convertido de 3. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos de custo ou reduções de custo que possam se aplicar a ele. Um card sem custo de mana tem custo de mana convertido 0.

* Se você estiver conjurando um card duplo, somente o custo de mana convertido da metade que você estiver conjurando é comparado com o número de marcadores temporais em Como Predito.

* Caso o card tenha X em seu custo de mana, você deve escolher 0 para o valor de X quando conjurá-lo por outro custo que não inclua X. Por exemplo, caso tenha 5 marcadores temporais em Como Predito e você escolha utilizar seu efeito para conjurar Puxar do Amanhã, X deverá ser igual a 0. X não pode ser 2, mesmo que o custo de mana

convertido da mágica seja 4.

* Caso você controle vários Como Predito, você poderá conjurar uma mágica para cada um pagando {0}.

* Todo marcador com o mesmo nome é indistinguível de outros marcadores com aquele nome. Os cards do bloco Espiral Temporal que interagem com marcadores temporais interagem com Como Predito.

* ERRATUM: O card Como Predito recebeu erratum em Português. Onde se lê “marcadores de tempo” leia-se “marcadores temporais”.

Companheira das Provas (*somente em Decks de Planeswalker*)

{2} {W}

Criatura — Ave Soldado

2/2

Voar

{1} {W}: Desvire a criatura alvo. Ative esta habilidade somente se você controlar um planeswalker Gideon.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

Convergência dos Vormes-da-areia

{6} {G} {G}

Encantamento

As criaturas com voar não podem atacar você nem os planeswalkers que você controla.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura verde 5/5 do tipo Vorme.

* Depois de uma criatura ter atacado você ou um planeswalker que você controla, ela permanece em combate mesmo que ganhe voar. Do mesmo modo, caso uma criatura com voar entre no campo de batalha atacando, a primeira habilidade da Convergência dos Vormes-da-areia não poderá desfazer este ataque.

Cortar

{1} {R}

Feitiço

Cortar causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

//

Pedaços

{X} {B} {B}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Cada oponente perde X pontos de vida.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", Pedaços faz com que a equipe oponente perca X pontos de vida duas vezes.

Dádiva do Luxa

{2} {G} {U}

Encantamento

No início de sua fase principal pré-combate, remova todos os marcadores de enchente de Dádiva do Luxa. Se nenhum marcador for removido desta forma, coloque um marcador de enchente em Dádiva do Luxa e compre um card. Caso contrário, adicione {C} {G} {U} à sua reserva de mana.

* Caso Dádiva do Luxa tenha mais de um marcador de enchente por algum motivo, você ainda receberá somente

{C}{G}{U} quando remover os marcadores.

* Caso Dádiva do Luxa deixe o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não poderá remover nenhum marcador de enchente dela, mesmo que tivesse algum marcador antes de deixar o campo de batalha. Você não colocará um marcador quando a habilidade for resolvida, mas comprará um card.

Degredar

{3}{W}

Encantamento

Lampejo

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

Reciclar {W} (*{W}*, *Descarte este card: Compre um card.*)

* Caso Degredar deixe 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 no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

* Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Degredar deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono de Degredar deixar o jogo, o card exilado será devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Destinado

{1}{B}

Mágica instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha indestrutível até o final do turno.

//

Liderar

{3}{G}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Todas as criaturas aptas a bloquear a criatura alvo neste turno o fazem.

* Liderar não dá a habilidade de bloquear a criatura alvo a nenhuma criatura. Apenas força as criaturas aptas a bloqueá-la a fazerem isso.

* Quando os bloqueadores são declarados, qualquer criatura que esteja virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, não bloqueia. Se houver um custo associado a fazer uma criatura bloquear, nenhum jogador será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela não bloqueará se o custo não for pago.

* Se ocorrerem múltiplas fases de combate, as criaturas que bloquearam a criatura alvo de Liderar no primeiro combate não serão obrigadas a bloquear novamente em combates subsequentes. Isso ocorre porque o efeito de Liderar observa o turno e não cada combate.

Dragonete dos Enigmas

{1}{U}{R}

Criatura — Dragonete

*/4

Voar

O poder de Dragonete dos Enigmas é igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.

* Um card duplo conta apenas uma vez para a habilidade de Dragonete dos Enigmas, mesmo que seja mágica instantânea e feitiço.

* A habilidade que define o poder de Dragonete dos Enigmas funciona em todas as zonas.

Edifício da Autoridade

{3}

Artefato

{1}, {T}: A criatura alvo não pode atacar neste turno. Coloque um marcador de tijolo em Edifício da Autoridade.

{1}, {T}: Até seu próximo turno, a criatura alvo não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas. Ative esta habilidade somente se houver três ou mais marcadores de tijolo em Edifício da Autoridade.

* Edifício da Autoridade não pode ser utilizado para desfazer um ataque ou bloqueio que já tenha sido declarado. Suas habilidades devem ser ativadas até a etapa de início do combate para impedir que uma criatura ataque, e até a etapa de declaração de atacantes para impedir que uma criatura bloqueie.

* Quando um jogador anunciar que está ativando a habilidade de uma criatura, Edifício da Autoridade não pode ser utilizado para desfazer esta ativação. Sua última habilidade precisa ser ativada antes que o jogador ative a habilidade daquela criatura. O jogador pode responder à habilidade de Edifício da Autoridade com a habilidade da criatura alvo, se possível.

* 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. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “no”) não sofrem efeitos da última habilidade do Edifício da Autoridade. Note que exaurir uma criatura não é uma habilidade ativada.

Em Nome de Oketra

{1}{W}

Mágica instantânea

Os Zumbis que você controla recebem +2/+1 até o final do turno. As outras criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

* O conjunto de criaturas afetadas por Em Nome de Oketra e como essas criaturas são afetadas é definido conforme Em Nome de Oketra fê resolvida. As criaturas que você venha a controlar posteriormente no turno não ganharão nenhum bônus, e as criaturas que passem a ser ou deixem de ser Zumbis no turno não terão mudança de bônus.

Esguicho de Magma

{R}

Mágica instantânea

Esguicho de Magma causa 2 pontos de dano à criatura alvo. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

* O efeito de substituição de Esguicho de Magma exila a criatura alvo se ela for morrer no turno corrente por

quaisquer motivos, não apenas por dano letal. Ele se aplica à criatura alvo mesmo se Esguicho de Magma não lhe causar dano (devido a um efeito de prevenção) ou se Esguicho de Magma causar dano a outra criatura (devido a um efeito de redirecionamento).

Esplêndida Agonia

{2}{B}

Mágica instantânea

Distribua dois marcadores -1/-1 entre uma ou duas criaturas alvo.

* Você escolhe como os marcadores serão distribuídos quando conjura Esplêndida Agonia. Cada criatura alvo precisa ter ao menos um marcador atribuído a ela.

* Se uma das duas criaturas alvo deixa de ser um alvo válido em resposta à Esplêndida Agonia, o marcador -1/-1 que seriam colocados naquela criatura se perde. Ele não pode ser colocado em outro alvo válido.

Exemplo de Força

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Quando Exemplo de Força entrar no campo de batalha, coloque três marcadores -1/-1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que Exemplo de Força atacar, remova um marcador -1/-1 dela. Se fizer isso, você ganhará 1 ponto de vida.

* Caso Exemplo de Força deixe o campo de batalha em resposta a sua segunda habilidade desencadeada, você não poderá remover um marcador dele e você não ganhará 1 ponto de vida.

{1}{U}

Mágica instantânea

Devolva a mágica alvo para a mão de seu dono.

//

Cumprimento

{W}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Escolha um nome de card. Até seu próximo turno, seus oponentes não podem conjurar mágicas com o nome escolhido.

* Se uma mágica é devolvida para a mão de seu dono, ela é removida da pilha e portanto não é resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente deixa de existir. Isso funciona contra mágicas que não podem ser anuladas.

* Caso uma cópia de uma mágica seja devolvida para a mão de seu dono, ela é movida para a mão e então deixa de existir como ação baseada no estado.

* Você escolhe um nome de card quando Cumprimento é resolvido e não conforme o conjura. Depois que você escolher, os jogadores não poderão conjurar mágicas com aquele nome.

* Você pode escolher o nome de um card de terreno. Os cards com aquele nome ainda poderão ser jogados, já que terrenos nunca são conjurados.

* Caso você escolha o nome de um card duplo, você escolhe somente um nome e não os dois. Por exemplo, você pode nomear Falha ou Cumprimento, mas não Falha // Cumprimento. Os oponentes ainda poderão conjurar a metade que não foi nomeada.

Fé dos Devotos

{2} {B}

Encantamento

Toda vez que recicla ou descarta um card, você pode pagar {1}. Se fizer isso, cada oponente perderá 2 pontos de vida e você ganhará 2 pontos de vida.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Fé dos Devotos estiver sendo resolvida, você não poderá pagar {1} várias vezes para multiplicar seu efeito.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada de Fé dos Devotos faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

Ferramentas do Embalsamador

{2}

Artefato

As habilidades ativadas de cards de criatura em seu cemitério custam {1} a menos para serem ativadas.

Vire um Zumbi desvirado que você controla: O jogador alvo coloca o card do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave (como Embalsamar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

* Normalmente você não pode ativar habilidades de cards no cemitério. As que você pode ativar indicam que o card deve ser movido do cemitério, ou dizem especificamente que você pode ativá-las se o card estiver no cemitério.

* Qualquer Zumbi desvirado que você controla pode ser virado para pagar o custo de ativação da segunda habilidade, mesmo uma que tenha acabado de passar para seu controle.

Fervor Consumidor

{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +3/+3 e tem “No início de sua manutenção, coloque um marcador -1/-1 nesta criatura.”

* Caso Fervor Consumidor seja removido, a criatura encantada mantém os marcadores -1/-1, mas perde o +3/+3 de bônus.

* Caso uma criatura seja encantada com dois Fervor Consumidor, ela terá a habilidade desencadeada duas vezes e receberá dois marcadores -1/-1 no início de sua manutenção.

Fim Glorioso

{2} {R}

Mágica instantânea

Termine o turno. *(Exile todas as mágicas e habilidades que estiverem na pilha, inclusive este card. O jogador controlador do turno descarta cards até atingir o número máximo de cards permitido em sua própria mão. O dano*

termina e efeitos que ocorrem “neste turno” e “até o final do turno” cessam.)

No início de sua próxima etapa final, você perde o jogo.

* Terminar o turno dessa forma significa que as seguintes coisas acontecem em ordem: 1) Todas as mágicas e habilidades na pilha são exiladas. Isso inclui mágicas e habilidades que não podem ser anuladas. 2) Se houver quaisquer criaturas atacantes e bloqueadoras, elas são removidas do combate. 3) As ações baseadas no estado são verificadas. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha. 4) A etapa e/ou fase atual termina. O jogo passa diretamente à etapa de limpeza. 5) A etapa de limpeza acontece integralmente.

* Se quaisquer habilidades desencadeadas forem desencadeadas durante este processo, elas serão colocadas na pilha durante a etapa de limpeza. Caso isso aconteça, os jogadores terão uma chance de conjurar mágicas e ativar habilidades e, depois, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno termine.

* Embora outras mágicas ou habilidades que estejam exiladas não tenham chance de ser resolvidas, elas não contam como anuladas.

* Quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “no início da próxima etapa final” não terão chance de ser desencadeadas naquele turno porque a etapa final foi pulada. Aquelas habilidades serão desencadeadas no início da etapa final do turno seguinte.

* Caso a habilidade desencadeada retardada de Fim Glorioso seja anulada, ela não será desencadeada novamente. O mesmo vale se ela for removida da pilha de algum outro modo (por exemplo, por um segundo Fim Glorioso, ainda mais final e ainda mais glorioso) ou se ela foi resolvida e você não perder o jogo (talvez devido ao emblema de Gideon das Provas).

Gideon das Provas

{1}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

3

+1: Até seu próximo turno, previna todo o dano que a permanente alvo causaria.

0: Até o final do turno, Gideon das Provas torna-se uma criatura 4/4 do tipo Humano Soldado com indestrutível que ainda é um planeswalker. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno.

0: Você recebe um emblema com “Enquanto você controlar um planeswalker Gideon, você não poderá perder o jogo e seus oponentes não poderão vencer o jogo.”.

* A primeira habilidade de Gideon continuará a prevenir dano causado pela permanente alvo mesmo se Gideon deixar o campo de batalha antes de seu próximo turno.

* A segunda habilidade de Gideon não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. Gideon já está no campo de batalha; ele só alterou seus tipos.

* Se Gideon se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} (se ele ganhar alguma).

* A segunda habilidade de Gideon faz com que ele se torne uma criatura com os tipos Humano e Soldado. Ele permanece um planeswalker do tipo Gideon. (Ele também conserva quaisquer outros tipos ou subtipos que possa ter.) Cada subtipo está correlacionado ao tipo adequado de card: planeswalker é apenas um tipo (e não um tipo de criatura), e Humano e Soldado são apenas tipos de criatura (e não tipos de planeswalker).

* Se algum dano que não possa ser prevenido for causado a Gideon após sua primeira habilidade ter sido resolvida, aquele dano terá todos os resultados aplicáveis: especificamente, o dano será marcado em Gideon (já que ele é uma criatura) e aquele dano fará com que aquela quantidade de marcadores de lealdade seja removida dele (já que ele é

um planeswalker). Mesmo tendo indestrutível, se Gideon não tiver marcadores de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

* Caso Gideon deixe o campo de batalha depois que você receber seu emblema, o emblema fica. Seu efeito se aplicará novamente mais tarde caso você venha a controlar outro Gideon.

* Nenhum efeito de jogo pode lhe fazer perder o jogo ou fazer com que qualquer oponente vença o jogo enquanto o emblema de Gideon estiver em vigor. Não importa se você tem 0 pontos de vida ou menos, se tiver de comprar um card de um grimório vazio, se tiver 10 ou mais marcadores de veneno, se chegar ao seu Fim Glorioso, se o oponente conjurar a segunda Aproximação do Segundo Sol, e assim por diante. Você continua a jogar.

* Outras circunstâncias ainda podem lhe fazer perder o jogo. Você perderá o jogo se conceder, se sofrer pena de perda de jogo ou perda da partida durante um evento sancionado por infração de regras DCI, ou se o relógio de sua partida no **Magic Online** esgotar o tempo.

* Se você tiver o emblema de Gideon em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças" e controlar um planeswalker Gideon, sua equipe não poderá perder o jogo e sua equipe oponente não poderá vencer o jogo. Caso seu parceiro de equipe controle um planeswalker Gideon e você não, o efeito do emblema não será aplicado.

Gideon, Paradigma Marcial (*somente em Decks de Planeswalker*)

{4}{W}

Planeswalker — Gideon

5

+2: Desvire todas as criaturas que você controla. Aquelas criaturas recebem +1/+1 até o final do turno.

0: Até o final do turno, Gideon, Paradigma Marcial, torna-se uma criatura 5/5 do tipo Humano Soldado com indestrutível que ainda é um planeswalker. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno.

-10: As criaturas que você controla recebem +2/+2 até o final do turno. Vire todas as criaturas que seus oponentes controlam.

* Todas criaturas que você controla recebem o +1/+1 da primeira habilidade de Gideon, e não somente as criaturas desviradas.

* O conjunto de criaturas afetadas pela primeira e terceira habilidades de Gideon é determinado quando as habilidades são resolvidas. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que você controla que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +1/+1 nem +2/+2.

* A segunda habilidade de Gideon não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. Gideon já está no campo de batalha; ele só alterou seus tipos.

* Se Gideon se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} (se ele ganhar alguma).

* A segunda habilidade de Gideon faz com que ele se torne uma criatura com os tipos Humano e Soldado. Ele permanece um planeswalker do tipo Gideon. (Ele também conserva quaisquer outros tipos ou subtipos que possa ter.) Cada subtipo está correlacionado ao tipo adequado de card: planeswalker é apenas um tipo (e não um tipo de criatura), e Humano e Soldado são apenas tipos de criatura (e não tipos de planeswalker).

* Se algum dano que não possa ser prevenido for causado a Gideon após sua primeira habilidade ter sido resolvida, aquele dano terá todos os resultados aplicáveis: especificamente, o dano será marcado em Gideon (já que ele é uma criatura) e aquele dano fará com que aquela quantidade de marcadores de lealdade seja removida dele (já que ele é um planeswalker). Mesmo tendo indestrutível, se Gideon não tiver marcadores de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

Golpe do Vendaval

{2}{U}

Mágica instantânea

Devolva a criatura virada alvo para a mão de seu dono.

Compre um card.

* Caso a criatura ou o jogador alvo não seja um alvo válido no momento em que Golpe do Vendaval for resolvida, a mágica inteira será anulada. Você não comprará um card.

Golpe Sincronizado

{2}{G}

Mágica instantânea

Desvire até duas criaturas alvo. Cada uma recebe +2/+2 até o final do turno.

Você pode conjurar Golpe Sincronizado com zero, um, ou dois alvos.

* Golpe Sincronizado pode ter como alvo uma criatura desvirada. Ela ainda receberá +2/+2.

* Caso uma das duas criaturas alvo de Golpe Sincronizado deixe de ser um alvo válido antes de ser resolvida, a outra criatura alvo ainda será desvirada e ainda receberá +2/+2.

* Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para fazê-la ganhar +4/+4.

Gorja-mor Audaz

{2}{G}

Criatura — Hipopótamo

4/5

Quando Gorja-mor Audaz entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores -1/-1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que você colocar um ou mais marcadores -1/-1 em Gorja-mor Audaz, remova um marcador -1/-1 de outra criatura alvo que você controla.

* Se você colocar marcadores suficientes em Gorja-mor Audaz para que sua resistência seja 0, sua última habilidade será desencadeada.

Grão-vorme-da-areia

{5}{G}{G}

Criatura — Vorme

7/7

Grão-vorme-da-areia não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

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

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloquear Grão-vorme-da-areia, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Grão-vorme-da-areia perca o bloqueador.

Gravar

{3}{U}

Mágica instantânea

Coloque a mágica ou a permanente alvo que não seja um terreno no grimório do seu dono na segunda posição.

//

Memória

{4}{U}{U}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Cada jogador embaralha a própria mão e cemitério em seu próprio grimório e depois compra sete cards.

* Caso o grimório do dono do alvo não contenha nenhum card, a mágica ou permanente alvo será colocada no grimório deste jogador como o único card no grimório.

* Se uma mágica for colocada no grimório de seu dono, ela será removida da pilha e portanto não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente deixa de existir. Isso funciona contra mágicas que não podem ser anuladas.

* Caso uma cópia de uma mágica ou uma ficha seja colocada no grimório de seu dono, ela será movida para o grimório e então deixará de existir como ação baseada no estado.

Guardião do Labirinto

{1}{U}

Criatura — Ilusão Guerreiro

2/3

Quando Guardião do Labirinto se tornar alvo de uma mágica, sacrifique-o.

Embalsamar {3}{U} (*{3}{U}*), *Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Ilusão Guerreiro branco sem custo de mana. Embalsame somente como um feitiço.*)

* Você sacrifica Guardião do Labirinto mesmo que anule a mágica que o selecionou como alvo. Caso aquela mágica não tenha nenhum outro alvo, ela será anulada quando tentar ser resolvida.

* As mágicas de Aura que você conjurar selecionam a permanente a ser encantada como alvo.

Hapatra, Vizir dos Venenos

{B}{G}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/2

Toda vez que Hapatra, Vizir dos Venenos, causa dano de combate a um jogador, você pode colocar um marcador -1/-1 na criatura alvo.

Toda vez que você colocar um ou mais marcadores -1/-1 em uma criatura, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Cobra com toque mortífero.

* Caso você coloque qualquer número de marcadores -1/-1 em mais de uma criatura ao mesmo tempo, a última habilidade de Hapatra será desencadeada uma vez para cada uma dessas criaturas.

* Caso você coloque marcadores -1/-1 em Hapatra que a deixem com resistência igual ou menor que 0, sua última habilidade será desencadeada.

Hazoret, a Fervorosa

{3}{R}

Criatura Lendária — Deus

5/4

Indestrutível, ímpeto

Hazoret, a Fervorosa, não pode atacar nem bloquear, a menos que você tenha um card ou menos na mão.

{2}{R}, Descarte um card: Hazoret causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* Depois de Hazoret ter atacado ou bloqueado, ela permanece em combate mesmo que o número de cards em sua mão se torne 2 ou mais.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade ativada de Hazoret causa 2 de dano a cada oponente, o que significa 4 de dano à equipe oponente.

Iniciada Abre-estrada

{1}{R}

Criatura — Humano Mago

2/1

{T}: A criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.

* Se o poder da criatura for maior do que 2 conforme a habilidade ativada tentar ser resolvida, a habilidade será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. No entanto, se o poder da criatura ficar maior do que 2 após a resolução da habilidade, ela ainda não poderá ser bloqueada naquele turno.

Insulto

{2}{R}

Feitiço

Nenhum dano pode ser prevenido neste turno. Se uma fonte que você controla causaria dano neste turno, em vez disso, ela causa o dobro daquele dano.

//

Agressão

{2}{R}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Agressão causa 2 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao jogador alvo.

* Se uma criatura com atropelar que você controla causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora neste turno, você deve atribuir seu dano sem modificação. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 só pode atribuir 1 de dano ao jogador defensor. Depois, ela causará 4 de dano à criatura bloqueadora e 2 de dano ao jogador defensor.

* Se um efeito como o de Piro-hélice de Chandra pedir que você divida o dano entre alvos, você deve dividir o dano sem modificação antes de dobrá-lo.

* Caso você conjure dois Insultos em um turno, o dano causado por fontes que você controla neste turno será multiplicado por 4. Caso você conjure 3 Insultos, o dano será multiplicado por 8, e assim por diante. Que grosseria...

* Você não pode conjurar Agressão a menos que tenha como alvo uma criatura e um jogador ao mesmo tempo. Se um alvo não for válido quando Agressão for resolvida, a mágica causará dano ao alvo válido restante.

Intervenção de Gideon

{2}{W}{W}

Encantamento

Conforme Intervenção de Gideon entrar no campo de batalha, escolha um nome de card.

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com o nome escolhido.

Previna todo o dano que seria causado a você e às permanentes que você controla por fontes com o nome escolhido.

* Você pode escolher o nome de um card de terreno. os cards com o nome escolhido ainda poderão ser jogados (pois terrenos nunca são conjurados), mas o dano que causariam a você e a suas permanentes será prevenido.

* Caso você escolha o nome de um card duplo, você escolhe somente um nome e não os dois. Por exemplo, você pode nomear Falha ou Cumprimento, mas não Falha // Cumprimento. Os oponentes ainda poderão conjurar a metade que não foi nomeada.

* Você deve escolher o nome de um card, e não o nome de uma ficha. Por exemplo, você não pode escolher “Zumbi” ou “Ragavan.” Entretanto, caso uma ficha tenha o mesmo nome de um card (como uma ficha de criatura embalsamada), você pode escolhê-la.

Kefnet, o Consciente

{2}{U}

Criatura Lendária — Deus

5/5

Voar, indestrutível

Kefnet, o Consciente, não pode atacar nem bloquear, a menos que você tenha sete ou mais cards na mão.

{3}{U}: Compre um card; em seguida, você pode devolver um terreno que você controla para a mão de seu dono.

* Depois de Kefnet ter atacado ou bloqueado, ele permanece em combate mesmo que o número de cards em sua mão seja 6 ou menos.

* Enquanto a habilidade ativada de Kefnet estiver sendo resolvida, você não escolhe qual terreno quer devolver para a mão de seu dono (ou se vai devolver um terreno para a mão) até que você veja qual card comprou.

Lagarto-raposo

{2}{R}

Criatura — Lagarto

3/2

Lagarto-raposo recebe +1/+2 enquanto você tiver um card ou menos na mão.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Caso o Lagarto-raposo tenha sofrido 2 ou 3 de dano quando você tiver 1 ou 0 cards em sua mão, e posteriormente no turno houver 2 cards em sua mão depois que uma mágica ou habilidade tenha terminado de ser resolvida, o Lagarto-raposo será destruído. Do mesmo modo, se isso faz com que ele tenha resistência 0, ele é colocado no cemitério de seu dono.

Liliana, Majestade da Morte

{3}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

5

+1: Crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi. Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério.

−3: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Aquela criatura é um Zumbi preto além de suas outras cores e tipos.

−7: Destrua todas as criaturas que não sejam Zumbis.

* Uma criatura que seja Zumbi e tenha outros tipos, como um Zumbi Chacal, não é uma criatura que não seja Zumbi.

Lixo

{2}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

//

Luxo

{5}{U}{U}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

Cada oponente escolhe uma criatura que ele controla. Você ganha o controle daquelas criaturas.

* Lixo afeta somente criaturas no campo de batalha no momento em que ela for resolvida. Ela não afetará criaturas que entram no campo de batalha posteriormente no turno, ou permanentes que não sejam criaturas e se tornem criaturas posteriormente no turno.

* O efeito de Luxo não tem alvo. As criaturas com resistência a magia podem ser atraídas deste modo.

* O efeito de Luxo dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza.

* A partir do momento em que Luxo começa a ser resolvida, nenhum jogador pode agir até que ela seja resolvida. Note que os oponentes não podem tentar remover uma criatura depois de a escolher mas antes de você tomar o controle dela.

* Em uma partida com vários participantes, cada oponente escolhe uma criatura (se controlar alguma criatura) na ordem dos turnos. Depois de cada oponente ter escolhido, você ganha o controle de cada criatura escolhida simultaneamente.

Mago Escarificador de Almas

{R}

Criatura — Humano Mago

1/2

Destreza

Se uma fonte que você controla causaria dano que não seja de combate a uma criatura que um oponente controla, em vez disso, coloque aquela quantidade de marcadores -1/-1 naquela criatura.

* Caso um efeito faça com que uma criatura que você controle lute contra uma criatura que um oponente controla, o dano é causado simultaneamente. Por exemplo, caso sua criatura 2/2 lute contra uma criatura oponente 4/4, sua criatura receberá 4 de dano e a criatura oponente receberá dois marcadores -1/-1.

* Caso uma mágica ou habilidade que um oponente controle faça com que uma fonte que você controle cause dano fora de combate a uma criatura que um oponente controle, este dano será substituído por marcadores -1/-1.

* O efeito do Mago Escarificador de Almas não é um efeito de prevenção. O dano que não possa ser prevenido será substituído por marcadores -1/-1.

* Caso múltiplos efeitos de prevenção e/ou substituição tentem se aplicar ao mesmo dano, o controlador da criatura que sofreria o dano escolhe a ordem para aplicar cada um. Como exemplos, um oponente pode escolher aplicar o efeito de Resolução de Djeru e prevenir o dano em vez de colocar marcadores -1/-1 nele; ou um oponente pode escolher converter o dano para marcadores -1/-1 antes que Insulto possa dobrar o dano, e então o efeito de Insulto não se aplicaria mais.

Maldição do Intruso

{1}{B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob o controle do jogador encantado, aquele jogador perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Caso uma criatura entre no campo de batalha sob o controle do jogador encantado e faça com que uma habilidade

controlada por este jogador seja desencadeada, a habilidade desencadeada da Maldição do Intruso é resolvida primeiro se for o turno daquele jogador, e por último se for o seu turno.

Mantícora da Arena

{4} {R}

Criatura — Mantícora

5/4

Quando Mantícora da Arena entrar no campo de batalha, coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo que você controla. Mantícora da Arena causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

* Caso você não possa escolher um oponente alvo quando colocar a habilidade desencadeada de Mantícora da Arena na pilha (provavelmente porque o oponente tem resistência a magia), a habilidade será removida da pilha e você não colocará nenhum marcador -1/-1 em nenhuma criatura.

* Caso qualquer um dos alvos deixe de ser válido depois da habilidade desencadeada de Mantícora da Arena ser colocada na pilha (mas antes que ela seja resolvida), o outro alvo ainda será afetado.

Mantícora Fura-corção

{2} {R} {R}

Criatura — Mantícora

4/3

Quando Mantícora Fura-corção entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Quando você faz isso, Mantícora Fura-corção causa uma quantidade de dano igual ao poder daquela criatura à criatura ou ao jogador alvo.

Embalsamar {5} {R} (*{5} {R}*, *Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Mantícora branco sem custo de mana. Embalse somente como um feitiço.*)

* A última existência no campo de batalha da criatura sacrificada é conferida para determinar seu poder.

* Você não pode sacrificar várias criaturas para causar dano várias vezes.

* Mantícora Fura-corção apresenta um novo estilo de habilidade desencadeada. Quando ela entra no campo de batalha, sua habilidade desencadeada entra na pilha sem um alvo. Enquanto aquela habilidade estiver sendo resolvida, você poderá sacrificar uma criatura. Caso faça isso, uma segunda habilidade será desencadeada e você escolherá uma criatura ou jogador alvo para receber o dano. Isso é diferente de outras habilidades que dizem “Se o fizer...” onde jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades antes que uma criatura seja sacrificada, ou depois de uma criatura ter sido sacrificada (mas antes de causar dano).

* A habilidade que causa dano de Mantícora Fura-corção é desencadeada somente quando você sacrifica uma criatura como resultado da instrução em sua habilidade desencadeada. Ela não será desencadeada caso você sacrifique uma criatura por qualquer outra razão.

Marca de Hapatra

{G}

Mágica instantânea

A criatura alvo que você controla recebe resistência a magia até o final do turno. Remova todos os marcadores -1/-1 dela. *(Uma criatura com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

* Você pode escolher uma criatura alvo sem nenhum marcador -1/-1 nela. Ela ainda ganhará resistência a magia.

Marcha

{2}{R}

Mágica instantânea

A criatura alvo recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o seu poder.

//

Vitória

{2}{W}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

A criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno.

* O valor de X é determinado somente quando Marcha é resolvida. Ele não mudará no restante do turno caso outros efeitos modifiquem o poder da criatura.

Mentor Severo

{1}{R}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Toda vez que um oponente ativa uma habilidade de um artefato, criatura ou terreno no campo de batalha, se essa não é uma habilidade de mana, Mentor Austero causa 2 pontos de dano àquele jogador.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave (como Equipar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é aquela que gera mana quando é resolvida, e não aquela que custa mana para ativar. Note que exaurir uma criatura não é uma habilidade ativada.

* A habilidade de Mentor Severo não se desencadeia quando um oponente ativa uma habilidade de um card em sua mão (como Reciclar) ou em um cemitério (como Embalsamar), mesmo que isso resulte em colocar um card no campo de batalha.

* A habilidade de Mentor Severo é resolvida antes da habilidade que a desencadeou.

Mnemocensor Aviano

{2}{W}

Criatura — Ave Mago

2/1

Lampejo

Voar

Se um oponente deveria procurar em um grimório, em vez disso ele deverá procurar nos quatro primeiros cards daquele grimório.

* O oponente procura no grimório normalmente, a única exceção é que ele vê somente os 4 primeiros cards do grimório. Os outros cards do grimório não poderão ser vistos. Os cards que não estiverem entre os 4 primeiros do grimório não poderão ser encontrados, mesmo que sejam identificáveis de algum modo.

* A ação de procurar nos 4 cards do topo deste grimório conta para os efeitos que verificam se um jogador procurou cards em um grimório.

* Caso um efeito utilize a palavra “procurar” uma vez, mas permita que um oponente procure por vários cards, os 4 cards do topo do grimório permanecem os mesmos durante todas as instâncias de ‘procurar.’ Encontrar um card não significa que o quinto card do grimório seja incluído no momento de procurar.

* Após terminar de procurar, o grimório inteiro é embaralhado.

Monumento de Bontu

{3}

Artefato Lendário

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

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada de Monumento de Bontu faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Monumento de Kefnet

{3}

Artefato Lendário

As mágicas de criatura azuis que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura, a criatura alvo que um oponente controla não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade desencadeada de Monumento de Kefnet não vira a criatura. Ela pode ter como alvo qualquer criatura, virada ou desvirada. Se aquela criatura já estiver desvirada no início da próxima etapa de desvirar de seu controlador, o efeito não fará nada.

Monumento de Rhonas

{3}

Artefato Lendário

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

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura, a criatura alvo que você controla recebe +2/+2 e ganha atropelar até o final do turno.

* A habilidade desencadeada do Monumento de Rhonas não poderá escolher como alvo a mágica de criatura que a desencadeou.

Múmia Esfarrapada (*somente em Decks de Planeswalker*)

{1}{B}

Criatura — Zumbi Chacal

1/2

Quando Múmia Esfarrapada morre, cada oponente perde 2 pontos de vida.

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

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada de Múmia Esfarrapada faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida.

Múmia Miasmática

{1}{B}

Criatura — Zumbi Chacal

2/2

Quando Múmia Miasmática entra no campo de batalha, cada jogador descarta um card.

* Quando a habilidade desencadeada de Múmia Miasmática for resolvida, primeiro o jogador que estiver em seu turno escolhe um card para descartar; depois, cada outro jogador na ordem dos turnos escolhe um card para descartar; por fim, todos esses cards são descartados simultaneamente. Ninguém vê o que os outros jogadores estão descartando antes de decidir qual card descartar.

Mutilador-de-chifre

{2} {G}

Criatura — Besta

2/2

Quando Mutilador-de-chifre entra no campo de batalha, você pode destruir o artefato alvo.

Os artefatos que seus oponentes controlam entram no campo de batalha virados.

* Caso um artefato entre no campo de batalha sob o controle de um oponente ao mesmo tempo em que Mutilador-de-chifre entrar no campo de batalha sob o seu controle, o artefato não entrará virado.

Neheb, o Digno

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Minotauro Guerreiro

2/2

Iniciativa

Os outros Minotauros que você controla têm iniciativa.

Enquanto você tiver um card ou menos na mão, os Minotauros que você controla recebem +2/+0.

Toda vez que Neheb, o Digno, causa dano de combate a um jogador, cada jogador descarta um card.

* Neheb é afetado pela própria habilidade modificadora de poder caso você tenha 1 ou 0 cards na mão.

* Quando a habilidade desencadeada de Neheb for resolvida, primeiro o jogador que estiver em seu turno escolhe um card para descartar; depois, cada outro jogador na ordem dos turnos escolhe um card para descartar; por fim, todos esses cards são descartados simultaneamente. Ninguém vê o que os outros jogadores estão descartando antes de decidir qual card descartar.

Ninho de Escaravelhos

{2} {B}

Encantamento

Toda vez que você colocar um ou mais marcadores -1/-1 em uma criatura, crie aquela quantidade de fichas de criatura preta 1/1 do tipo Inseto.

* Caso um efeito faça com que você coloque mais marcadores -1/-1 do que a resistência da criatura que os recebe, você colocará todos os marcadores na criatura e criará um número correspondente de Insetos mesmo que a resistência da criatura fique negativa.

Nissa, Guardiã dos Elementos

{X} {G} {U}

Planeswalker — Nissa

X

+2: Use vidência 2.

0: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno ou de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de marcadores de lealdade em Nissa, Guardiã dos Elementos, você poderá colocar aquele card no campo de batalha.

-6: Desvire até dois terrenos alvo que você controla. Eles se tornam criaturas 5/5 do tipo Elemental com voar e ímpeto até o final do turno. Elas ainda são terrenos.

* Caso X seja 0, Nissa entra no campo de batalha sem lealdade e é colocada no cemitério de seu dono antes que você possa ativar suas habilidades.

* Enquanto a segunda habilidade de Nissa estiver sendo resolvida, caso você não possa ou não coloque o card no campo de batalha, ele permanece no topo de seu grimório.

* A partir do momento em que a segunda habilidade de Nissa começa a ser resolvida, nenhum jogador pode agir até que ela seja resolvida. Note que os jogadores não poderão tentar mudar a lealdade de Nissa depois que você olhar o card ou escolher colocá-lo no campo de batalha.

* Caso Nissa deixe o campo de batalha enquanto sua segunda habilidade estiver na pilha, use seu último valor conhecido de lealdade para determinar se você poderá colocar o card do topo do grimório no campo de batalha. Caso Nissa deixe o campo de batalha por ter recebido dano suficiente para reduzir sua lealdade a 0, então seu último valor conhecido de lealdade será zero.

* A última habilidade de Nissa determina que o poder e a resistência base dos terrenos é 5/5. Quaisquer marcadores +1/+1 ou -1/-1 que estavam nos terrenos se aplicam a este valor.

Novas Perspectivas

{5} {U}

Encantamento

Quando Novas Perspectivas entrar no campo de batalha, compre três cards.

Enquanto tiver sete ou mais cards em sua mão, você pode pagar {0} em vez de pagar custos de reciclagem.

* Caso você escolha pagar o custo de ativação alternativo de Novas Perspectivas, você ainda descartará o card com reciclar para ativar a habilidade.

* O card que você deseja reciclar conta para determinar se você tem 7 cards ou mais na mão.

Oketra, a Verdadeira

{3} {W}

Criatura Lendária — Deus

3/6

Golpe duplo, indestrutível

Oketra, a Verdadeira, não pode atacar nem bloquear, a menos que você controle no mínimo três outras criaturas.

{3} {W}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro com vigilância.

* Depois de Oketra ter atacado ou bloqueado, ela permanece em combate mesmo que o número de outras criaturas que você controla se torne 2 ou menos.

* Você não tem que atacar com 3 outras criaturas para que Oketra possa atacar. O mesmo vale para o bloqueio.

Pega-ossos

{3} {B}

Criatura — Ave

3/2

Pega-ossos custa {3} a menos para ser conjurado se uma criatura morreu neste turno.

Voar, toque mortífero

* Não é necessário que a criatura que morreu ainda esteja no cemitério conforme você conjura Pega-ossos para que a primeira habilidade seja aplicada.

* As fichas de criatura que morrem são colocadas em seu cemitério normalmente (e deixam de existir logo depois). Se alguma ficha morreu neste turno, a primeira habilidade de Pega-ossos se aplica.

* Em uma partida com vários participantes, um jogador pode perder o jogo ao mesmo tempo em que suas criaturas morrem. Nesse caso, a primeira habilidade de Pega-ossos se aplica.

Picador de Almas

{3}{B}

Criatura — Escorpião Demônio

4/5

Quando Picador de Almas entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores -1/-1 na criatura alvo que você controla.

Quando Picador de Almas morre, você pode colocar um marcador -1/-1 na criatura alvo para cada marcador -1/-1 em Picador de Almas.

* A segunda habilidade do Picador de Almas escolhe uma criatura como alvo para receber todos os marcadores. Você não pode distribuir os marcadores para várias criaturas.

Portão para o Além

{3}

Artefato

Toda vez que uma criatura que não seja uma ficha que você controla morre, você ganha 1 ponto de vida. Em seguida, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

{2}, {T}, Sacrifique Portão para o Além: Procure em seu cemitério, mão e/ou grimório um card com o nome Dádiva do Faraó-Deus e coloque-o no campo de batalha. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o. Ative esta habilidade somente se houver seis ou mais cards de criatura em seu cemitério.

* Se Portão para o Além for colocado em um cemitério no mesmo momento em que uma criatura que não seja ficha morrer, sua primeira habilidade será desencadeada para aquela criatura.

* Não existe nenhum card com o nome Dádiva do Faraó-Deus nesta coleção. Durante a próxima coleção, *Hora da Devastação*, talvez você prove ser digno de recebê-lo.

Preparar

{1}{W}

Mágica instantânea

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +2/+2 e ganha vínculo com a vida até o final do turno.

//

Lutar

{3}{G}

Feitiço

Consequências (*Conjure esta mágica de seu cemitério. Depois, exile-a.*)

A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que um oponente controla.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

* Se um ou ambos os alvos não forem válidos quando Lutar tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá qualquer dano.

* Qualquer dano causado por uma criatura que você controle com Vínculo com a vida faz com que você ganhe pontos de vida correspondentes ao dano (e não apenas dano de combate).

Procissão dos Ungidos

{3}{W}

Encantamento

Se um efeito criaria uma ou mais fichas sob seu controle, em vez disso ele cria o dobro dessas fichas.

* Todas as fichas entram no campo de batalha simultaneamente. Elas serão criadas com o mesmo nome, cor, tipo e subtipo, habilidades, poder, resistência e assim por diante.

* Caso a ficha criada tenha habilidades como “quando [esta permanente] entrar no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com”, primeiro determine quantas fichas serão criadas e depois aplique as habilidades para cada uma individualmente. Por exemplo, caso uma ficha com “Você pode fazer com que [esta permanente] entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha” seja criada (como um Vizir das Muitas Faces embalsamado), cada uma das duas fichas resultantes poderão copiar uma criatura diferente.

* Caso um efeito crie mais de um tipo de ficha, ele criará o dobro de cada tipo. Por exemplo, se você conjurar Ameaça Bestial enquanto estiver controlando Procissão dos Ungidos, você criará duas fichas de Cobra, duas fichas de Lobo e duas fichas de Elefante.

* Caso você controle duas Procissão dos Ungidos, o número de fichas criadas é o quádruplo do original. Caso você controle três Procissão dos Ungidos, o número de fichas criadas é oito vezes o número original, e assim por diante.

* Caso o efeito que cria as fichas lhe instrua a fazer algo com essas fichas mais tarde (como exilá-las ao final do combate), você fará isso para todas as fichas.

Proteção da Hekma

{4}{W}

Encantamento

Se uma fonte controlada por um oponente for causar dano a você, previna 1 ponto daquele dano.

* Caso diversas fontes causem dano a você ao mesmo tempo (por exemplo, várias criaturas atacantes), 1 de dano de cada uma destas fontes será prevenido.

* O dano que seria causado nas criaturas que você controla permanece inalterado.

* Caso um efeito de prevenção se aplique ao dano que seria causado a você fora de combate enquanto controla um planeswalker, você pode escolher se quer aplicar aquele efeito de prevenção antes ou depois do efeito de redirecionamento do planeswalker. Caso você aplique o efeito de prevenção da Proteção da Hekma primeiro, o efeito de redirecionamento do planeswalker ainda se aplica ao dano restante. Caso você aplique o efeito de redirecionamento do planeswalker e seu oponente escolher causar o dano a um planeswalker que você controla, aquele dano não será prevenido.

Prova da Solidariedade

{2}{W}

Encantamento

Quando Prova da Solidariedade entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +2/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

Quando uma Cártula entrar no campo de batalha sob seu controle, devolva Prova da Solidariedade para a mão de seu dono.

* A habilidade desencadeada da Prova da Solidariedade afeta somente as criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. Ela não afetará as criaturas que passarem ao seu controle posteriormente no turno.

* Caso um efeito lhe permita exaurir uma criatura quando ela ataca, você poderá fazer isso mesmo que ela tenha vigilância. Ela não será virada.

Realidade Cruel

{5} {B} {B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início da manutenção do jogador encantado, aquele jogador sacrifica uma criatura ou planeswalker. Se o jogador não puder, ele perde 5 pontos de vida.

* O jogador encantado escolhe uma permanente para sacrificar dentre as criaturas e planeswalkers que aquele jogador controla. Você não escolhe que tipo de permanente o jogador tem que sacrificar.

* O jogador encantado não pode escolher perder 5 pontos de vida caso tenha alguma criatura ou planeswalker que possa sacrificar.

Refúgio dos Dragonetes

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que recicla ou descarta um card, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Dragonete com voar.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Refúgio dos Dragonetes estiver sendo resolvida, você não pode pagar {1} várias vezes para conseguir múltiplas fichas de Dragonete.

Resistência Sobrenatural

{B}

Mágica instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha “Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono.”

* O efeito de Resistência Sobrenatural funciona somente uma vez. Caso a criatura alvo morra e seja devolvida ao campo de batalha, ela será considerada uma nova criatura. Caso esta nova criatura morra, ela não voltará novamente.

Resolução de Djeru

{W}

Mágica instantânea

Desvire a criatura alvo. Previna todo o dano que seria causado a ela neste turno.

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

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Resolução de Djeru pode ter como alvo criaturas desviradas. Seu efeito de prevenção ainda será aplicado.

Rhonas, o Indômito

{2} {G}

Criatura Lendária — Deus

5/5

Toque mortífero, indestrutível

Rhonas, o Indômito, não pode atacar nem bloquear, a menos que você controle outra criatura com poder igual ou superior a 4.

{2}{G}: Outra criatura alvo recebe +2/+0 e ganha atropelar até o final do turno.

* Depois de Rhonas ter atacado ou bloqueado, ele permanece em combate mesmo que você não controle mais outra criatura com poder 4 ou mais.

* Você não tem que atacar com outra criatura de poder 4 ou mais para Rhonas poder atacar. O mesmo vale para o bloqueio.

Sacerdotisa da Unção

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/3

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

Embalsamar {3}{W} ({3}{W}), *Exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Humano Clérigo branco sem custo de mana. Embalsame somente como um feitiço.*)

* Caso Sacerdotisa da Unção seja uma ficha (provavelmente por ter sido embalsamada), ela fará com que sua própria habilidade seja desencadeada quando entrar no campo de batalha.

* Caso Sacerdotisa da Unção entre no campo de batalha no mesmo momento que uma ficha de criatura, sua habilidade será desencadeada para essa outra criatura. Por exemplo, se você controlar Procissão dos Ungidos e embalsamar uma Sacerdotisa da Unção, a habilidade desencadeada de cada uma será desencadeada duas vezes e você ganhará um total de 4 pontos de vida.

Salto Poderoso

{1}{W}

Mágica instantânea

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

* Conceder voar a uma criatura depois que ela tiver sido bloqueada não alterará nem desfará o bloqueio. Se você quiser que voar afete o que pode bloquear a criatura, você precisa conjurar Salto Poderoso no máximo durante a etapa de declaração de atacantes.

Serpente Críptica

{5}{U}{U}

Criatura — Serpente

6/5

Serpente Críptica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de mágica instantânea e feitiço no seu cemitério.

* A habilidade de Serpente Críptica não muda seu custo de Mana ou custo de mana convertido. Ela apenas reduz o custo para conjurar a mágica.

* Um card duplo conta apenas uma vez para a habilidade de Serpente Críptica, mesmo que seja mágica instantânea e feitiço.

* A habilidade de Serpente Críptica não pode reduzir seu custo para menos do que {U}{U}.

Serpente do Rio

{5} {U}

Criatura — Serpente

5/5

Serpente do Rio não pode atacar, a menos que haja cinco ou mais cards em seu cemitério.

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

* Depois de Serpente do Rio ter atacado ou bloqueado, ele permanece em combate mesmo que o número de cards em seu cemitério se torne 4 ou menos.

Serpopardo Espreitor

{1} {G} {G}

Criatura — Felino Cobra

4/3

Serpopardo Espreitor não pode ser anulado.

As mágicas de criatura que você controla não podem ser anuladas.

* Uma mágica ou habilidade que anula mágicas ainda pode escolher uma mágica de criatura que você controle como alvo. Quando aquela mágica ou habilidade for resolvida, a mágica de criatura não será anulada mas quaisquer efeitos adicionais daquela mágica ou habilidade ainda acontecerão.

Servo Desobediente

{W} {B}

Criatura — Zumbi

2/2

Toda vez que outro Zumbi entra no campo de batalha, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Caso o Servo Desobediente entre no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura do tipo Zumbi, sua habilidade será desencadeada para aquele Zumbi.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada de Servo Desobediente faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Sombra do Túmulo

{1} {B}

Mágica instantânea

Devolva para sua mão todos os cards em seu cemitério que você reciclou ou descartou neste turno.

* Sombra do Túmulo devolve para sua mão todos os cards que você descartou no turno por qualquer motivo: cards reciclados, descartados por um Descarregar do oponente, ou descartados para conjurar Voz Atormentadora — todos contam.

* Caso você descarte um card com Loucura e não o conjure, a Sombra do Túmulo pode encontrá-lo em seu cemitério. Caso conjure o card descartado com Loucura, a Sombra do Túmulo não pode encontrá-lo em seu cemitério.

Tempo para Refletir

{W}

Mágica instantânea

Exile a criatura alvo que bloqueou ou foi bloqueada por um Zumbi neste turno.

* Tempo para Refletir pode escolher como alvo uma criatura que estiver bloqueando ou que estiver sendo bloqueada por um Zumbi, ou uma criatura que bloqueou ou foi bloqueada por um Zumbi anteriormente no turno.

* Tempo para Refletir verifica somente que a segunda criatura seja um Zumbi no momento em que ela bloqueou ou foi bloqueada pela criatura alvo. Caso este Zumbi tenha se tornado uma criatura que não seja Zumbi ou tenha deixado o campo de batalha, Tempo para Refletir ainda pode escolher a primeira criatura como alvo.

Trono do Faraó-Deus

{2}

Artefato Lendário

No início de sua etapa final, cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de criaturas viradas que você controla.

* A habilidade do Trono do Faraó-Deus é desencadeada no início de cada uma de suas etapas finais, mesmo que você não controle nenhuma criatura virada. A quantidade de criaturas viradas que você controla é conferida quando a habilidade é resolvida.

* Caso outra habilidade seja desencadeada no início da sua etapa final, primeiro as habilidades controladas pelo oponente são resolvidas, e depois as suas. Cada jogador escolhe a ordem de seus desencadeamentos.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada do Trono do Faraó-Deus faz com que a equipe oponente perca um número de pontos de vida igual a duas vezes o número de criaturas viradas que você controla. As criaturas viradas que seu parceiro controla não contam.

Ventos da Repreensão

{1}{U}

Mágica instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja terreno para a mão de seu dono. Cada jogador coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

* Caso a permanente alvo que não seja terreno não seja mais um alvo válido no momento em que Ventos da Repreensão for resolvida, a mágica inteira será anulada. Nenhum jogador perde cards do topo de seu grimório.

Vigias dos Mortos

{2}

Criatura Artefato — Felino

2/2

Exile Vigias dos Mortos: Cada oponente escolhe dois cards do próprio cemitério e exila o restante.

* Um oponente com dois ou mais cards em seu cemitério não exila nenhum card.

* Quando esta habilidade for resolvida, primeiro o jogador que está atualmente no turno (caso seja oponente) escolhe dois cards em seu cemitério; depois, cada oponente faz o mesmo seguindo a ordem dos oponentes; por fim, todos os cards de seus cemitérios são exilados simultaneamente. Cada jogador saberá das escolhas feitas por jogadores que escolheram antes.

Vitalista Naga

{1}{G}

Criatura — Naga Druida

1/2

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

* Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.

* Qualquer mudança a tipos ou habilidades de terrenos recebidos por um terreno pode afetar os tipos de mana que um terreno poderá gerar.

* Vitalista Naga verifica os efeitos de todas as habilidades de geração de mana dos terrenos que você controla, mas não verifica seus custos ou se são válidos. Por exemplo, Torre da Indústria diz “{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Ative esta habilidade somente se você controlar um artefato.” Caso você controle uma Torre da Indústria e uma Vitalista Naga, você pode virar a Vitalista Naga e gerar qualquer cor de mana. Não importa se você controla um artefato ou não, se pode pagar 1 ponto de vida ou não, ou se a Torre da Indústria está desvirada ou não.

* Vitalista Naga não verifica vantagens ou restrições que seus terrenos coloquem no mana que geram, como em Caverna das Almas. Ela verifica apenas os tipos de mana.

Vizir das Muitas Faces

{2}{U}{U}

Criatura — Metamorfo Clérigo

0/0

Você pode fazer com que Vizir das Muitas Faces entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de que, se Vizir das Muitas Faces tiver sido embalsamado, a ficha não tem custo de mana, é branca e é um Zumbi além de seus outros tipos.

Embalsamar {3}{U}{U}

* Vizir das Muitas Faces copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ele não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não tem quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras anexadas, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

* As características que Vizir das Muitas Faces recebe como parte de seu efeito de cópia são valores copiáveis que outros efeitos poderão copiar.

* Se a criatura escolhida tiver {X} em seu custo de mana, esse X é considerado como 0.

* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Vizir das Muitas Faces), então Vizir das Muitas Faces entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.

* Se a permanente copiada for uma ficha, Vizir das Muitas Faces copiará as características originais daquela ficha como estabelecido pelo efeito que criou aquela ficha. Vizir das Muitas Faces não é uma ficha neste caso, a não ser que tenha sido embalsamado.

* Qualquer habilidade de entrada no campo de batalha da criatura copiada será desencadeada quando Vizir das Muitas Faces 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.

* Se Vizir das Muitas Faces entrar no campo de batalha no mesmo momento que outra criatura por algum motivo, Vizir das Muitas Faces não poderá se tornar uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já

esteja no campo de batalha.

Vizir do Diferimento

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Lampejo

Quando Vizir do Diferimento entra no campo de batalha, você pode exilar a criatura alvo se ela atacou ou bloqueou neste turno. Devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

* A habilidade desencadeada de Vizir do Diferimento pode escolher qualquer criatura como alvo, mas somente afetará a criatura que tiver sido declarada como atacante ou bloqueadora neste turno (não importa se você conjurar Vizir do Diferimento durante o combate ou posteriormente no turno). Note que a habilidade não afeta uma criatura que entrou no campo de batalha atacando ou bloqueando.

* Depois que a criatura alvo retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto sem conexão nenhuma com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá nenhuma habilidade adicional que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

* Uma ficha de criatura exilada desta maneira não retorna ao campo de batalha.

Vizir do Bestiário

{3}{G}

Criatura — Naga Clérigo

3/4

Você pode olhar o card do topo de seu grimório. (*Você pode fazer isso a qualquer momento.*)

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se este for um card de criatura.

Você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar mágicas de criatura.

* Vizir do Bestiário lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.

* Se o card do topo do seu grimório mudar durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjurar o card no topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.

* Normalmente, Vizir do Bestiário permite que você conjure o card do topo do seu grimório se for um card de criatura, se for a sua fase principal, e se a pilha estiver vazia. Caso o card de criatura tenha lampejo, você poderá conjurá-lo em qualquer momento que possa conjurar uma mágica instantânea, mesmo que seja no turno do seu oponente.

* Você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar qualquer mágica de criatura, e não apenas mágicas de criatura que você conjurar do topo de seu grimório.

* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos, como o de Como Preditado ou os de Emergir.

* O card no topo do seu grimório não está em sua mão, portanto você não pode reciclá-lo, descartá-lo ou ativar quaisquer de suas habilidades ativadas.

Vizir dos Remédios

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Se um ou mais marcadores -1/-1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, coloque nela aquela quantidade menos um de marcadores -1/-1.

* A parte “colocados em uma criatura que você controla” inclui a criatura que está entrando no campo de batalha com marcadores -1/-1. Caso uma criatura entre no campo de batalha com um número de marcadores -1/-1 enquanto você controlar Vizir dos Remédios, ela entrará com 1 marcador a menos.

* Caso algum efeito coloque Vizir dos Remédios no campo de batalha com 1 ou mais marcadores -1/-1, este efeito não se aplicará. Isso ocorre porque você deve controlar Vizir dos Remédios antes que a criatura comece a entrar no campo de batalha para que seu efeito se aplique. O mesmo vale para quaisquer criaturas entrando no campo de batalha com marcadores -1/-1 no mesmo momento em que Vizir dos Remédios entrar no campo de batalha.

* Cada Vizir dos Remédios adicional que você controlar diminui em 1 o número de marcadores -1/-1 colocados em uma criatura.

Vomitador de Peste

{2}{B}

Criatura — Zumbi Besta

5/4

Ameaçar

Quando Vomitador de Peste entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores -1/-1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que outro Zumbi que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida.

* Caso outro Zumbi que você controle morra ao mesmo tempo que Vomitador de Peste, sua última habilidade será desencadeada para aquele Zumbi.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade desencadeada de Vomitador de Peste faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida.

Zagaieira Impiedosa

{2}{B}{R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

4/2

{2}, Descarte um card: Coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo. Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

* Se uma criatura já bloqueou, a habilidade de Zagaieira Impiedosa não pode desfazer o bloqueio.

* A criatura alvo não poderá bloquear mesmo que o marcador -1/-1 seja removido dela, ou mesmo que o marcador -1/-1 não possa ser colocado nela.

Zagaieiro Belígeo

{3}{R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

2/3

Quando Zagaieiro Belígeo entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano à criatura alvo que um oponente

controla, sendo X o número de cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério.

* Um card duplo conta apenas uma vez para a habilidade de Zagaieiro Belígeo, mesmo que seja magia uma instantânea e um feitiço.

Magic: The Gathering, Magic, Amonkhet, Batalha por Zendikar, Juramento das Sentinelas, Sombras em Innistrad, Lua Arcana, Kaladesh, Revolta do Éter e Espiral Temporal são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2017 Wizards.