

Notas de Lançamento de *Guildas de Ravnica*

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

Última modificação em 10 de outubro de 2018.

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de *Magic: The Gathering*, assim como uma compilação de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

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 *Guildas de Ravnica* contém 259 cards (111 comuns, 80 incomuns, 53 raros e 15 míticos raros) distribuídos em boosters, mais 12 cards disponíveis nos Decks de Planeswalker de *Guildas de Ravnica*, um card promocional único (disponível como parte da promoção Compre Uma Caixa de *Guildas de Ravnica* para lojas físicas) e 5 cards de terreno básico disponíveis em Decks de Planeswalker, no Pacote e em alguns produtos suplementares.

Magic Open House: 22 e 23 de setembro de 2018

Fim de Semana de Pré-lançamento: 29 e 30 de setembro de 2018

Fim de semana de Draft: 6 e 7 de outubro de 2018

A coleção *Guildas de Ravnica* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 5 de outubro de 2018. Nessa data, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Ixalan*, *Rivals de Ixalan*, *Dominária*, *Coleção Básica 2019* e *Guildas de Ravnica*.

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

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

Tema que retorna: Guildas e Marcas de Guilda

Cinco guildas dividem os holofotes neste retorno ao mundo de Ravnica: a Casa Dimir, a Liga Izzet, o Enxame Gulgari, a Legião Boros e o Conclave Selesnya.

Cada guilda tem seu próprio símbolo, presente nos cards associados a ela. Essas marcas de guilda não têm efeito na jogabilidade nem na construção de decks.

Ação de palavra-chave Dimir: Vigiar

Para a Casa Dimir, informação é tudo. A nova ação de palavra-chave *vigiar* permite que os agentes Dimir se planejem e estejam sempre diversos passos à frente dos oponentes. Olhe os cards do topo de seu grimório. Se gostar do que vir, prepare uma compra perfeita. Se não gostar, mande-os para o cemitério e chegue mais perto daquilo de que precisa.

Informante dos Dimir

{2} {U}

Criatura — Humano Ladino

1/4

Quando Informante dos Dimir entrar no campo de batalha, use vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

As regras oficiais para vigiar são as seguintes:

701.41. Vigiar

701.41a Usar “vigiar N” significa olhar os N cards do topo de seu grimório e, sem seguida, colocar qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.

701.41b Se um efeito permitir que você olhe cards adicionais enquanto vigia, aqueles cards são incluídos entre os que você pode colocar em seu cemitério ou no topo de seu grimório em qualquer ordem.

- Algumas mágicas que instruem você a vigiar exigem alvos. Você não pode conjurar uma mágica que exige alvos sem escolher alvos válidos. Se todos os alvos deixam de ser válidos, a mágica não é resolvida e você não vigia.
- Quando vigia, você pode colocar todos os cards que olhou de volta no topo do seu grimório, colocar todos eles em seu cemitério ou colocar alguns daqueles cards no topo do grimório e o restante em seu cemitério.
- Você realiza as ações descritas no card em sequência. Para algumas mágicas e habilidades, você vigiará por último. Para outras, você vigiará e, em seguida, realizará outras ações.
- Uma habilidade desencadeada “toda vez que você usa vigiar” é desencadeada depois que você termina de vigiar, mesmo que você tenha em seu grimório menos cards do que o número que lhe for instruído vigiar. Ela é desencadeada mesmo que você não tenha nenhum card em seu grimório.

Habilidade de palavra-chave Izzet: Recarregar

Experimentos, explosões e empolgação: os Izzet adoram inventar o próprio caminho para a vitória. Sua última inovação é *recarregar*. Descarte um card indesejado de sua mão para conjurar novamente uma mágica com recarregar de seu cemitério. Se uma mágica der certo, conjure de novo. Brilhante!

Corrente Direta

{1} {R} {R}

Feitiço

Corrente Direta causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

Recarregar (*Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.*)

As regras oficiais para recarregar são as seguintes:

702.132. Recarregar

702.132a Recarregar aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços. Ela representa duas habilidades estáticas, uma que funciona enquanto o card está no cemitério de um jogador e outra que funciona enquanto o card está na pilha. “Recarregar” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério descartando um card como custo adicional para conjurar este card” e “Se esta mágica foi conjurada usando sua habilidade recarregar, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha.” Conjurar uma mágica usando sua habilidade recarregar segue as regras de pagamento de custos adicionais das regras 601.2b e 601.2f–h.

- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la.
- Se um card com recarregar for colocado no seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

Palavra de habilidade Golgari: Necronutrimento

Os Golgari são velhos conhecidos da morte e da putrefação. Tudo pode ser reaproveitado, reutilizado e reciclado. Os cards com habilidades *necronutrimento* ficam mais fortes com cada card de criatura em seu cemitério. Quanto mais tempo durar a batalha, mais mortos haverá para alimentar o poder dos Golgari no fim do jogo.

Vascolejador do Rizoma

{2} {B} {G}

Criatura — Fungo Zumbi

2/2

Necronutrimento — Vascolejador do Rizoma entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao número de cards de criatura em seu cemitério.

Necronutrimento é uma palavra de habilidade. As palavras de habilidade são grafadas em itálico e não têm significado em termos de regras.

- Os cards de criatura com outros tipos, como cards de criatura artefato, contam para habilidades de necronutrimiento.
- Como fichas não são cards, elas não contam para habilidades de necronutrimiento.

Habilidade de palavra-chave Boros: Mentor

Conforme o perigo aumenta em Ravnica, os militaristas Boros treinam duro para eliminar os elos fracos em suas forças. Quando uma criatura com *mentor* ataca, ela fortalece um aliado menor. O resultado é uma onda coordenada de anjos, cavaleiros e soldados elevando uns aos outros em um assalto inexorável.

Sargento Cambaleante
{4} {R}
Criatura — Minotauro Soldado
4/2
Ímpeto
Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

Erratum: A habilidade mentor recebeu erratum em português em seu texto explicativo. O card impresso instrui o jogador a colocar um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com o menor poder, em vez de com poder inferior. Seu texto correto é "Mentor (Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.) As regras oficiais para mentor são as seguintes:

702.133. Mentor

702.133a Mentor é uma habilidade desencadeada. “Mentor” significa “Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior ao desta criatura.”

702.133b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de mentor, cada uma é desencadeada separadamente.

- Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.
- Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.
- Se uma criatura com mentor deixar o campo de batalha com mentor na pilha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar se o poder da criatura alvo é inferior.

Habilidade de palavra-chave Selesnya: Convocar

Para os Selesnya, todas as almas são importantes. Conte com o poder comunitário com *convocar*, uma habilidade familiar para os que escolheram o caminho da natureza. Recrute sua população de criaturas menores para ajudar a conjurar elementais gigantescos, vormes colossais e muito mais.

Vorme de Cerco
{5} {G} {G}
Criatura — Vorme
5/5
Convocar (*Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta
mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta
mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.*)
Atropelar

As regras oficiais para a habilidade convocar são as seguintes:

702.50. Convocar

702.50a Convocar é um habilidade estática que funciona conforme a mágica com convocar entra na pilha. “Convocar” significa “Para cada mana colorido no custo total desta mágica, você pode virar uma criatura desvirada sob seu controle daquela cor em vez de pagar aquele mana. Para cada mana genérico no custo total da mágica, você pode virar uma criatura desvirada sob seu controle em vez de pagar o mana.”

702.50b A habilidade convocar não é um custo alternativo nem adicional, e só é aplicada depois que o custo total da mágica com convocar é determinado.

702.50c Considera-se que uma criatura virada para pagar mana do custo total de uma mágica dessa forma “convocou” aquela mágica.

702.50d Ocorrências múltiplas de convocar na mesma criatura são redundantes.

- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado.
- Como convocar não é um custo alternativo, pode ser usado em conjunto com custos alternativos.
- Virar uma criatura multicolorida usando convocar pagará por {1} ou um mana à sua escolha dentre qualquer das cores da criatura.
- Quando usar convocar para conjurar uma mágica com {X} no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções no custo, determinará o custo total da mágica. Depois, você pode virar as criaturas que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Colosso da Anima Mundi (uma mágica com convocar e custo de mana {X} {G} {W}) e escolher 3 como X, o custo total será {3} {G} {W}. Se você virar duas criaturas verdes e duas criaturas brancas, só precisará pagar {1}.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, {u/b} pode ser pago tanto com {U} quanto com {B}. É um símbolo de mana tanto azul quanto preto.

Agente dos Sussurros

{1} {u/b} {u/b}

Criatura — Humano Ladino

3/2

Lampejo

Quando Agente dos Sussurros entrar no campo de batalha, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

- Conforme você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada com símbolos de mana híbrido no custo de mana, você escolhe qual cor de mana gastará para cada símbolo de mana híbrido. Você faz isso no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor para um X em um custo de mana. Por exemplo, você escolhe se conjurará Agente dos Sussurros pagando {1} {U} {U}, {1} {U} {B} ou {1} {B} {B}.
- Cada símbolo híbrido de duas cores adiciona 1 ao custo de mana convertido de um card. Por exemplo, o custo de mana convertido de Agente dos Sussurros é 3.
- Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana, independentemente do mana que foi gasto para conjurá-lo. Por exemplo, Agente dos Sussurros é azul e preto, mesmo que você o conjure somente com mana azul.
- Da mesma forma, a identidade de cor de um card (usada na variante Commander) inclui ambas as cores exibidas em um símbolo de mana híbrido naquele card. Agente dos Sussurros não pode ser incluído em um deck de Commander cuja identidade de cor do comandante seja apenas azul, mesmo que Agente dos Sussurros possa ser conjurado somente com mana azul.

Mecânica que retorna: Cards Duplos

Os cards duplos retornam na coleção *Guildas de Ravnica*, dessa vez oferecendo a você mais opções do que nunca! Uma metade do card duplo tem um custo de mana híbrido e a outra tem um custo de mana que exige duas cores de mana.

Resposta

{r/w} {r/w}

Mágica Instantânea

Resposta causa 5 pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo.

//

Ressurgimento

{3} {R} {W}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham iniciativa e vigilância até o final do turno. Após esta fase principal, há uma fase adicional de combate seguida por uma fase principal adicional.

- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades dos cards duplos desta coleção.

- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha. Por exemplo, se um efeito prevenir a conjuração de mágicas com custo de mana convertido igual ou superior a 4, ainda assim você poderá conjurar Resposta.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério, Resposta // Ressurgimento conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, Resposta // Ressurgimento é tanto um card de mágica instantânea quanto de feitiço, e seu custo de mana convertido é 7. Isso significa que se um efeito permitir que você conjure um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 5 da sua mão, você não poderá conjurar Resposta nem Ressurgimento.
- Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Resposta, a cópia também será Resposta, e não Ressurgimento.

Ciclo que retorna: Terrenos Duplos de *Ravnica*

Há cinco terrenos não básicos na coleção *Guildas de Ravnica* que têm, cada um, dois tipos de terreno básico.

Túmulo Aquático
 Terreno — Ilha Pântano
{T}: Adicione *{U}* ou *{B}*.
 Conforme Túmulo Aquático entra no campo de batalha, você pode pagar 2 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

- Diferentemente da maior parte dos terrenos duplos, este terreno tem dois tipos de terreno. Ele não é básico, de modo que cards como Guia do Distrito não conseguem encontrá-lo, mas tem os tipos de terreno adequados para efeitos como o de Catacumba Submersa (da coleção *Ixalan*).
- Se um efeito colocar este terreno no campo de batalha virado, você poderá pagar 2 pontos de vida, mas ele ainda entrará no campo de batalha virado.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abafamento Malicioso
{2} {U} {U}
 Mágica Instantânea
 Anule a mágica alvo. Se aquela mágica for anulada dessa maneira, exile-a em vez de colocá-la no cemitério de seu dono. Você pode embaralhar até quatro cards alvo de seu cemitério em seu grimório.

- Abafamento Malicioso não pode ter a si mesmo como alvo. Você não pode tentar anulá-lo com ele mesmo e embaralhar os cards, nem pode usar o efeito dele para embaralhar ele mesmo em seu grimório.
- Você pode ter zero cards como alvo em seu cemitério e ainda assim embaralhar seu grimório.

- Uma magia que não pode ser anulada é um alvo válido para Abafamento Malicioso. A magia não será anulada quando Abafamento Malicioso for resolvido, mas ainda assim você vai embaralhar cards em seu grimório.

Adepta de Onimagia

{4} {U}

Criatura — Humano Mago

3/4

{2} {U}, {T}: Você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço da sua mão sem pagar seu custo de mana.

- Você pode conjurar um feitiço dessa forma mesmo que não seja o seu turno.
- Se conjura uma magia "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como o de Fios Cortados, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Adepto de Criptoparede

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

1/3

{2} {U}: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

- Ativar a habilidade de Adepto de Criptoparede depois de uma criatura ser bloqueada não faz com que aquela criatura seja desbloqueada.

Agente de Haazda

{W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Toda vez que Agente de Haazda e ao menos duas outras criaturas ataquem, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado com vínculo com a vida.

- Depois que a habilidade de Agente de Haazda tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando a habilidade é resolvida.

Agente Sanguinário

{1} {B} {B}

Criatura — Vampiro Assassino

3/1

Vínculo com a vida

Quando Agente Sanguinário entra no campo de batalha, você pode exilar o card alvo de um cemitério.

Toda vez que você usar vigiar, se Agente Sanguinário estiver em seu cemitério, você pode pagar 3 pontos de vida. Se fizer isso, devolva Agente Sanguinário para sua mão.

- Se você vigiar e colocar Agente Sanguinário em seu cemitério conforme o fizer, a habilidade dele será desencadeada depois que você tenha terminado de vigiar.
- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe pagar 3 pontos de vida e o momento em que você devolve Agente Sanguinário para sua mão.

Ajudante de Vraska (*somente no Deck de Planeswalker*)

{1} {B} {G}

Criatura — Zumbi Soldado

3/3

Quando Ajudante de Vraska morre, se você controla uma planeswalker Vraska, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder de Ajudante de Vraska.

- A quantidade de pontos de vida ganha é igual ao poder de Ajudante de Vraska em sua última existência no campo de batalha.
- Se o poder de Ajudante de Vraska era negativo, você não perderá nem ganhará pontos de vida.
- Se você não controlar uma planeswalker Vraska conforme a habilidade desencadeada de Ajudante de Vraska for resolvida, possivelmente por Vraska ter deixado o campo de batalha ao mesmo tempo que Ajudante de Vraska, você não ganhará pontos de vida.

Apresar

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla. (*Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.*)

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

Aprontar para Batalha

{W}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

- Você não pode escolher a mesma criatura como alvo duas vezes para fazê-la ganhar dois marcadores +1/+1.

Aranha do Chocadouro

{5} {G} {G}

Criatura — Aranha

5/7

Alcance

Necronutrimento — Quando conjurar esta mágica, revele os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério. Você pode colocar no campo de batalha um card de permanente verde dentre eles com custo de mana convertido igual ou inferior a X. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade de Aranha do Chocadouro é desencadeada conforme você a conjura, e aquela habilidade é resolvida antes da mágica. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se um card no seu grimório tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Um card de terreno que gera mana verde, mesmo uma Floresta, normalmente não tem cor.

Armadilha Seletiva

{X} {U}

Feitiço

Devolva X criaturas alvo do tipo de criatura à sua escolha para as mãos de seus donos.

- Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como "Vampiro Cavaleiro", mas escolher "Vampiro" é suficiente para permitir que você tenha um Vampiro Cavaleiro como alvo. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos; nem supertipos, como lendário; nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.

Arpoador Kraul

{1} {G}

Criatura — Inseto Guerreiro

3/2

Alcance

Necronutrimento — Quando Arpoador Kraul entrar no campo de batalha, escolha até uma criatura alvo com voar que você não controla. Arpoador Kraul recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério. Em seguida, você pode fazer com que Arpoador Kraul lute com aquela criatura.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade necronutrimento é resolvida. Se o número de cards de criatura em seu cemitério mudar posteriormente no turno, Arpoador Kraul não será afetado.

- Você escolhe o alvo da habilidade desencadeada (ou escolhe que ela não terá alvos) conforme ela vai para a pilha, mas escolhe se as criaturas lutam ou não conforme a habilidade é resolvida.
- Se você escolher um alvo e a criatura alvo não for um alvo válido quando a habilidade de Arpoador Kraul tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e Arpoador Kraul não receberá +X/+0. Se a criatura for um alvo válido, mas Arpoador Kraul não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.
- Se você não escolher uma criatura alvo, Arpoador Kraul simplesmente receberá +X/+0 até o final do turno.

Assalto Sônico

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Vire a criatura alvo. Assalto Sônico causa 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

Recarregar (Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.)

- Assalto Sônico pode ter uma criatura virada como alvo. A criatura não poderá ser virada de novo, mas Assalto Sônico causará 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura de qualquer modo.
- Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Assalto Sônico, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano.

Assassina Ochran

{1}{B}{G}

Criatura — Elfo Assassino

1/1

Toque mortífero

Todas as criaturas aptas a bloquear Assassina Ochran o fazem.

- Lembre-se de que uma fonte com toque mortífero precisa causar dano a uma criatura para que aquela criatura seja destruída. Se cinco criaturas bloquearem Assassina Ochran enquanto o poder dela ainda for 1, somente uma delas (à escolha do controlador de Assassina Ochran) sofrerá dano e será destruída. Você terá de aumentar o poder de Assassina Ochran para destruir mais de uma criatura.
- Se uma criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear Assassina Ochran por qualquer motivo (como estar virada), ela não bloqueará Assassina Ochran. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura bloqueie Assassina Ochran, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela também não precisará bloquear naquele caso.

Aurélia, Exemplo da Justiça

{2} {R} {W}

Criatura Lendária — Anjo

2/5

Voar

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

No início do combate no seu turno, escolha até uma criatura alvo que você controla. Até o final do turno, aquela criatura recebe +2/+0 e ganha atropelar, se for vermelha, e vigilância, se for branca.

- A última habilidade de Aurélia é resolvida antes da escolha dos atacantes.
 - A criatura alvo ganha atropelar e vigilância se for vermelha e branca. Ela ganha +2/+0 apenas uma vez, mesmo que seja vermelha e branca e mesmo que não seja nem vermelha nem branca.
 - Depois que a última habilidade de Aurélia tiver sido resolvida, a criatura manterá quaisquer bônus que tenha recebido daquela habilidade mesmo que suas cores mudem.
-

Aurora da Esperança

{1} {W}

Encantamento

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.

{3} {W}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo

Soldado com vínculo com a vida.

- A primeira habilidade de Aurora da Esperança é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Rumores Pravos ou 3 pontos de vida de Calafrio Rastejante.
 - Você não pode pagar {2} várias vezes para comprar mais de um card a cada vez em que a habilidade de Aurora da Esperança for resolvida.
 - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Aurora da Esperança será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.
 - Se você ganha uma quantidade de pontos de vida "para cada" alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, e a primeira habilidade de Aurora da Esperança é desencadeada uma só vez.
 - Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
-

Besouro da Carapaça de Ferro

{1} {G}

Criatura — Inseto

1/1

Quando Besouro da Carapaça de Ferro entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

- Você pode escolher Besouro da Carapaça de Ferro como alvo da própria habilidade.
-

Calafrio Rastejante

{3} {B}

Feitiço

Calafrio Rastejante causa 3 pontos de dano a cada oponente e você ganha 3 pontos de vida.

Quando Calafrio Rastejante é colocado em seu cemitério vindo de seu grimório, você pode exilá-lo. Se fizer isso, Calafrio Rastejante causará 3 pontos de dano a cada oponente e você ganhará 3 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Calafrio Rastejante faz com que a equipe oponente perca 6 pontos de vida e você ganhe 3 pontos de vida.
 - Erratum: O card "Calafrio Rastejante" recebeu erratum em português. O card foi impresso erroneamente na coleção como "Calafrio Incapacitante".
-

Camaradagem

{4} {G} {W}

Feitiço

Você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X o número de criaturas que você controla. As criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

- A segunda parte do efeito de Camaradagem só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1.
-

Campanha de Desinformação

{1} {U} {B}

Encantamento

Quando Campanha de Desinformação entra no campo de batalha, você compra um card e cada oponente descarta um card.

Toda vez que você usar vigiar, devolva Campanha de Desinformação para a mão de seu dono.

- A última habilidade de Campanha de Desinformação só será desencadeada se ela estiver no campo de batalha. Ela não será devolvida do seu cemitério.
-

Campeão Ledev

{1}{G}{W}

Criatura — Elfo Cavaleiro

2/2

Toda vez que Campeão Ledev ataca, você pode virar qualquer número de criaturas desviradas que você controla. Campeão Ledev recebe +1/+1 até o final do turno para cada criatura virada dessa forma.

{3}{G}{W}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado com vínculo com a vida.

- Para a primeira habilidade de Campeão Ledev, as criaturas a serem viradas são escolhidas conforme a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe a criatura para virar e o momento em que o poder e a resistência de Campeão Ledev são aumentados.
- Criaturas atacantes com vigilância podem ser viradas para a primeira habilidade de Campeão Ledev. Se o próprio Campeão Ledev tiver vigilância, ele também pode ser virado dessa forma. Essas criaturas não são removidas do combate.
- As criaturas que tenham passado ao seu controle neste turno podem ser viradas para a primeira habilidade de Campeão Ledev.
- Você só pode virar criaturas dessa forma conforme a habilidade desencadeada de Campeão Ledev está sendo resolvida. Você não pode virar mais criaturas posteriormente no combate para conceder +1/+1 novamente.

Campo Eletrostático

{1}{R}

Criatura — Barreira

0/4

Defensor

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, Campo Eletrostático causa 1 ponto de dano a cada oponente.

- A habilidade desencadeada de Campo Eletrostático é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade desencadeada de Campo Eletrostático faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Capitã do Fogo Genuíno

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

Criatura — Humano Cavaleiro

4/3

Mentor (Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.)

Toda vez que Capitã do Fogo Genuíno sofre dano, ela causa a mesma quantidade de dano ao jogador alvo.

- A última habilidade de Capitã do Fogo Genuíno será desencadeada mesmo que ela sofra dano letal. Por exemplo, se ela sofrer dano de uma criatura 7/7 que ela esteja bloqueando, a habilidade dela será desencadeada e Capitã do Fogo Genuíno causará 7 pontos de dano ao jogador alvo.
 - Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Capitã do Fogo Genuíno sofre dano, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada ir para a pilha.
-

Ceifador da Meia-noite

{2} {B}

Criatura — Zumbi Cavaleiro

3/2

Toda vez que uma criatura que não seja ficha que você controla morre, Ceifador da Meia-noite causa 1 ponto de dano a você e você compra um card.

- A habilidade de Ceifador da Meia-noite é desencadeada quando ela morre se ela não for uma ficha.
 - Se Ceifador da Meia-noite morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controle que não sejam fichas, a habilidade de Ceifador da Meia-noite será desencadeada para cada uma delas.
-

Centípedo Espinhal

{2} {B}

Criatura — Inseto

3/2

Quando Centípedo Espinhal morrer, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Se outra criatura que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo que Centípedo Espinhal, ambas serão destruídas ao mesmo tempo. Aquela criatura não pode receber um marcador da habilidade de Centípedo Espinhal a tempo de ser salva.
-

Chance de Glória

{1} {R} {W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla ganham indestrutível.

Jogue um turno extra após este. No início da etapa final daquele turno, você perde o jogo.

- Se de alguma forma você pular o turno extra que Chance de Glória lhe dá ou pular a etapa final daquele turno, a habilidade desencadeada retardada jamais será desencadeada.
 - O primeiro efeito de Chance de Glória só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no jogo não ganharão indestrutível.
 - As criaturas que você controla ganham indestrutível indefinidamente. Se você achar uma forma de não perder o jogo durante seu próximo turno, elas continuarão a ser indestrutíveis enquanto permanecerem no campo de batalha.
-

Chefe-de-guerra da Legião

{2} {R}

Criatura — Goblin Soldado

2/2

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin. A ficha ganha ímpeto até o final do turno e ataca neste combate se estiver apta.

- Se a ficha não puder atacar por qualquer motivo (como se tornar virada), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Ciclope Errático

{3} {R}

Criatura — Ciclope Xamã

0/8

Atropelar

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, Ciclope Errático recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o custo de mana convertido daquela magia.

- Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana convertido, inclua o valor escolhido para X quando determinar o custo de mana convertido daquela magia.
- A habilidade desencadeada de Ciclope Errático é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Clarim Ensurdecedor

{1} {R} {W}

Feitiço

Escolha um ou ambos —

- Clarim Ensurdecedor causa 3 pontos de dano a cada criatura.
 - As criaturas que você controla ganham vínculo com a vida até o final do turno.
- O segundo modo de Clarim Ensurdecedor só afeta criaturas que você controla no momento em que ele é resolvido. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão vínculo com a vida.
 - Uma criatura que você controle que sofra dano letal do primeiro modo de Clarim Ensurdecedor ainda estará no campo de batalha para ganhar vínculo com a vida com o segundo modo antes de morrer.
-

Colecionador de Peles

{G}

Criatura — Elfo Guerreiro

1/1

Toda vez que outra criatura que você controla entrar no campo de batalha ou morrer, se o poder daquela criatura for maior que o de Colecionador de Peles, coloque um marcador +1/+1 em Colecionador de Peles.

Enquanto Colecionador de Peles tiver três ou mais marcadores +1/+1, ele terá atropelar.

- Para determinar se a primeira habilidade de Colecionador de Peles é desencadeada quando uma criatura entra no campo de batalha, use o poder da criatura após a aplicação de quaisquer habilidades estáticas (como a de Trostani em Desacordo) que modifiquem seu poder.
- Para determinar se a primeira habilidade de Colecionador de Peles é desencadeada quando uma criatura morre, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha.
- Se uma criatura com poder igual ou inferior ao poder de Colecionador de Peles entrar no campo de batalha ou morrer, a primeira habilidade de Colecionador de Peles não será desencadeada. Você não pode tentar aumentar o poder daquela criatura nem diminuir o poder de Colecionador de Peles para receber um marcador.
- Conforme a primeira habilidade de Colecionador de Peles é resolvida, se o poder da criatura que entra deixar de ser maior que o de Colecionador de Peles, ou o poder de Colecionador de Peles tiver sido aumentado e for igual ou superior ao da criatura que morreu, Colecionador de Peles não receberá um marcador +1/+1. Em especial, isso significa que se Colecionador de Peles ainda for uma criatura 1/1 e duas criaturas 2/2 morrerem, ele só receberá um marcador +1/+1 conforme a primeira habilidade desencadeada é resolvida, e seu poder será alto demais para receber um marcador conforme a segunda habilidade for resolvida.
- Se a criatura que entra deixar o campo de batalha enquanto a habilidade de Colecionador de Peles estiver na pilha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar se Colecionador de Peles recebe ou não um marcador +1/+1.
- Se o poder de Colecionador de Peles se tornar inferior a 0, uma criatura com poder igual a 0 (ou com poder inferior a 0, mas ainda superior ao de Colecionador de Peles) que entre no campo de batalha ou morra fará com que a primeira habilidade dele seja desencadeada.
- Se Colecionador de Peles sofrer dano letal ao mesmo tempo que uma criatura com poder superior que você controla, eles são destruídos ao mesmo tempo. Colecionador de Peles não receberá um +1/+1 adicional da própria habilidade a tempo de ser salvo.

Conivente

{2} {u/b} {u/b}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com poder igual ou inferior a 2.

//

Concoctante

{3} {U} {B}

Feitiço

Use vigiar 3, depois devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

- O efeito de Conivente dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se o poder da criatura se tornar maior depois que Conivente tiver sido resolvido.
- O card de criatura que você devolve com Concoctante pode ser um que você tenha acabado de vigiar e colocar em seu cemitério.
- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você vigia e o momento em que você devolve um card de criatura para o campo de batalha.

Dádiva do Poder

{4} {G} {G}

Mágica Instantânea

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

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

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

- Você pode escolher a mesma criatura como alvo diversas vezes, uma vez que Dádiva do Poder diz “criatura alvo” múltiplas vezes. Você pode conceder +3/+3 a cada uma de três criaturas diferentes, +6/+6 a uma criatura e +3/+3 a outra ou +9/+9 a uma única criatura.

Delator Sussurrador

{1} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

1/3

Toda vez que você usa vigiar pela primeira vez em cada turno, Delator Sussurrador causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

- Se você vigiar antes de Delator Sussurrador entrar no campo de batalha, vigiar novamente durante aquele turno não fará com que a habilidade dele seja desencadeada.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Delator Sussurrador faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Derrubada Engenhosa

{2} {U} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um ou ambos —

- Vire a criatura alvo.
 - A criatura alvo recebe -2/-4 até o final do turno.
- Os dois modos de Derrubada Engenhosa podem ter a mesma criatura ou duas criaturas diferentes como alvo.

Descoberta

{1} {u/b}

Feitiço

Use vigiar 2, depois compre um card. *(Para usar vigiar 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

//

Desarticulação

{3} {U} {B}

Mágica Instantânea

Cada oponente devolve uma permanente que ele controla que não seja um terreno com o maior custo de mana convertido dentre as permanentes que ele controla para a mão de seu dono e depois descarta um card.

- Se um oponente só controlar terrenos no momento em que Desarticulação for resolvida, aquele jogador não vai devolver nenhuma permanente para a própria mão. Ainda assim, ele vai descartar um card.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Conforme Desarticulação é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, aquele oponente) escolhe uma permanente que não seja um terreno que ele controle com o custo de mana mais alto dentre os daquelas permanentes e, depois, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as permanentes escolhidas são devolvidas ao mesmo tempo. Em seguida, na mesma ordem, cada oponente escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e, então, os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

Devorador de Sonhos

{4} {U} {U}

Criatura — Esfinge Pesadelo

4/3

Lampejo

Voar

Quando Devorador de Sonhos entrar no campo de batalha, use vigiar 4. Quando fizer isso, você poderá devolver a permanente alvo que não seja terreno que um oponente controla para a mão de seu dono. *(Para usar vigiar 4, olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- A habilidade desencadeada de Devorador de Sonhos vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, depois que você tiver vigiado, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e você escolherá uma permanente alvo que não seja um terreno para ser devolvida para a mão de seu dono. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois você escolhe o alvo depois de ter vigiado.
 - A habilidade desencadeada reflexiva de Devorador de Sonhos é desencadeada mesmo que você tenha menos de quatro cards para vigiar em seu grimório.
-

Diabinho de Fogo

{1} {R}

Criatura — Elemental

1/3

Atropelar

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, Diabinho de Fogo recebe +1/+0 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Diabinho de Fogo é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Dispersão de Ral *(somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Você pode procurar em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Ral, Invocador de Tempestades, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Dispersão de Ral, a magia não será resolvida. Você não procurará Ral, Invocador de Tempestades.

Dissolução do Pensamento

{U} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card.

Vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

- Você usa vigiar 1 mesmo que o oponente não descarte um card, por exemplo, por não ter nenhum card na mão.

Dragonautas Minúsculos

{1} {U} {R}

Criatura — Fada Mago

1/3

Voar

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou feitiço, Dragonautas Minúsculos recebe +2/+0 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Dragonautas Minúsculos é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
-

Dragonete Fagulhante

{U} {U} {R} {R}

Criatura — Dragonete

*/4

Voar

O poder de Dragonete Fagulhante é igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço que você possui no exílio e em seu cemitério.

Quando Dragonete Fagulhante entrar no campo de batalha, compre um card.

- Se quaisquer cards exilados que você controla estiverem com a face voltada para baixo, eles não têm nenhuma característica. Se normalmente forem mágicas instantâneas ou feitiços, eles não serão contados.
- A habilidade que define o poder de Dragonete Fagulhante funciona em todas as zonas.

Eletromante Goblin

{U} {R}

Criatura — Goblin Mago

2/2

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

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- O efeito de Eletromante Goblin só reduz o mana genérico no custo total da mágica.

Emmara, Alma do Acordo

{G} {W}

Criatura Lendária — Elfo Clérigo

2/2

Toda vez que Emmara, Alma do Acordo, for virada, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado com vínculo com a vida.

- A habilidade de Emmara é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Emmara sempre que quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-la, como atacar.
- Para que a habilidade seja desencadeada, Emmara precisa passar de fato de desvirada a virada. Se um efeito tentar virar Emmara, mas ela já estiver virada naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

Empesteiro

{2} {B}

Criatura — Humano Xamã

3/2

Quando Empesteiro entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura ou um planeswalker. Cada jogador que não estiver apto descarta um card.

- Conforme a habilidade de Empesteiro é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura ou planeswalker que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, na mesma ordem, cada jogador que não pôde sacrificar uma permanente escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e, então, os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.
- Cada jogador escolhe uma permanente a sacrificar dentre as criaturas e planeswalkers que ele controla. Você não escolhe que tipo de permanente qualquer outro jogador tem que sacrificar.
- Empesteiro pode ser a criatura que seu controlador sacrifica para a própria habilidade. Não faça como Empesteiro. Use sempre equipamento de proteção pessoal ao realizar trabalhos perigosos.

Encantador de Feras

{2} {G} {G}

Criatura — Elfo Druida

2/3

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

- A habilidade desencadeada de Encantador de Feras é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Esmagar o Contrabando

{3} {W}

Mágica Instantânea

Escolha um ou ambos —

- Exile o artefato alvo.
- Exile o encantamento alvo.

- Se você escolheu ambos os modos e um dos alvos de Esmagar o Contrabando deixou de ser um alvo válido, ainda assim o outro é exilado.

Estatimago de Ral (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {U} {R}

Criatura — Viashino Mago

3/3

Atropelar (Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)

Toda vez que Estatimago de Ral ataca, se você controla um planeswalker Ral, Estatimago de Ral recebe +1/+0 para cada card em sua mão até o final do turno.

- O número de cards em sua mão só é verificado conforme a habilidade desencadeada de Estatimago de Ral é resolvida. Se aquele número mudar posteriormente no turno, seu poder não será afetado.
- O fato de você controlar ou não um planeswalker Ral é verificado quando a habilidade é desencadeada e quando ela é resolvida. Depois de ter sido resolvida enquanto você controla um planeswalker Ral, Estatimago de Ral permanece com o bônus pelo restante do turno mesmo que você perca seu planeswalker.

Etrata, a Silenciadora

{2} {U} {B}

Criatura Lendária — Vampiro Assassino

3/5

Etrata, a Silenciadora, não pode ser bloqueada.

Toda vez que Etrata causar dano de combate a um jogador, exile a criatura alvo que aquele jogador controla e coloque um marcador de golpe naquele card. Aquele jogador perde o jogo se for dono de três ou mais cards exilados com marcadores de golpe. O dono de Etrata embaralha Etrata no próprio grimório.

- Se o jogador não controlar nenhuma criatura, a habilidade de Etrata não será resolvida. Etrata permanece no campo de batalha e seu dono não a embaralha no próprio grimório. O mesmo vale se a criatura alvo não for um alvo válido quando a habilidade de Etrata tentar ser resolvida.
- Se Etrata deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, ela permanecerá em sua nova zona e o dono de Etrata embaralhará o próprio grimório.
- Se a habilidade de Etrata exilar uma ficha de criatura, esta não contará para determinar se há três cards exilados com marcadores de golpe.
- O dono de Etrata a embaralha no próprio grimório conforme a habilidade desencadeada é resolvida, independentemente de quantos cards estejam no exílio e de se o jogador perderá ou não o jogo.
- Em um jogo de Commander, se Etrata for sua comandante, você pode colocá-la na zona de comando conforme a habilidade dela é resolvida. Ainda assim, você vai embaralhar seu grimório.

Expansão

{u/r} {u/r}

Mágica Instantânea

Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 4. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

//

Explosão

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

Mágica Instantânea

Explosão causa X pontos de dano a qualquer alvo. O jogador alvo compra X cards.

- Expansão pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço com o custo de mana convertido adequado, e não somente uma com alvos.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana convertido, inclua o valor escolhido para X quando determinar o custo de mana convertido daquela mágica.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você

não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Fogo Devastador), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.
- Se um dos dois alvos de Explosão deixar de ser válido, o outro será afetado adequadamente.

Fantasma dos Laços Mentais

{U}

Criatura — Espírito

2/2

Defensor

Toda vez que você usar vigiar, coloque um marcador +1/+1 em Fantasma dos Laços Mentais.

Enquanto Fantasma dos Laços Mentais tiver três ou mais marcadores +1/+1, ele poderá atacar como se não tivesse defensor.

- Você coloca apenas um marcador +1/+1 em Fantasma dos Laços Mentais a cada vez em que vigia, independentemente de quantos cards olhou quando vigiou.
- Depois que Fantasma dos Laços Mentais tiver atacado, remover marcadores +1/+1 dele não o removerá do combate.

Fator de Risco

{2} {R}

Mágica Instantânea

O oponente alvo pode fazer com que Fator de Risco cause 4 pontos de dano a ele. Se aquele jogador não o faz, você compra três cards.

Recarregar (*Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.*)

- Se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que Fator de Risco tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará três card.
-

Fênix Arco-lume

{3} {R}

Criatura — Fênix

3/2

Voar, ímpeto

No início do combate no seu turno, se você conjurou três ou mais mágicas instantâneas e/ou feitiços neste turno, devolva Fênix Arco-lume de seu cemitério para o campo de batalha.

- Como o início da etapa de combate é antes da declaração de atacantes, você pode atacar com Fênix Arco-lume durante o mesmo combate em que ela volta ao campo de batalha.

Ferida Necrótica

{B}

Mágica Instantânea

Necronutrimento — A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade necronutrimento é resolvida. Se o número de cards de criatura em seu cemitério mudar posteriormente no turno, a criatura alvo não será afetada.
- O efeito de substituição de Ferida Necrótica exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos a qualquer momento, não apenas imediatamente após Ferida Necrótica ser resolvida.
- Se você não tiver nenhum card de criatura em seu cemitério, ainda assim a criatura alvo recebe -0/-0 e é exilada se morreria neste turno.

Ferox Immunocouro

{2} {G} {G}

Criatura — Besta

6/6

Resistência a magia

Você não pode conjurar mágicas que não sejam de criatura.

{2}: Ferox Immunocouro perde todas as habilidades até o final do turno. Qualquer jogador pode ativar esta habilidade.

Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte Ferox Immunocouro, coloque-o no campo de batalha em vez de colocá-lo em seu cemitério.

- A habilidade ativada de Ferox Immunocouro só pode ser ativada enquanto ele está no campo de batalha. Os jogadores não podem, por exemplo, ativá-la para tentar impedir que seu efeito de substituição o coloque no campo de batalha.
- Depois que a habilidade ativada de Ferox Immunocouro tiver sido resolvida, ele poderá ganhar novas habilidades. Ele não perderá aquelas habilidades.

- Depois que Ferox Imunocouro tiver perdido sua habilidade ativada que faz com que ele perca as próprias habilidades, aquela habilidade não poderá ser ativada novamente até que o turno tenha terminado.

Filhote de Dragão Avérneo

{4} {R}

Criatura — Dragão

3/3

Voar

Toda vez que Filhote de Dragão Avérneo ataca, ele causa 1 ponto de dano à criatura alvo que o jogador defensor controla.

- Se uma criatura ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças a habilidade desencadeada de Filhote de Dragão Avérneo só pode ter como alvo uma criatura controlada pelo jogador que este está atacando. Ela não pode ter como alvo uma criatura controlada pelo colega de equipe daquele jogador.

Fios Cortados

{1} {B}

Feitiço

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

Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada. Destrua a criatura alvo que um oponente controla.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- A quantidade de pontos de vida ganha é igual à resistência da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Fios Cortados tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida.
- Se uma criatura alvo for um alvo válido, mas não puder ser destruída, provavelmente por ter indestrutível, ainda assim você vai ganhar pontos de vida.

Flor

{g/w}

Feitiço

Procure um card de Floresta ou Planície básica em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório.

//

Florescer

{4} {G} {W}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +2/+2 até o final do turno.

- Florescer afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não receberão +2/+2.

Força das Massas

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno para cada criatura que você controla.

- Erratum: O card "Força das Massas" recebeu erratum em português. O card foi impresso erroneamente na coleção como "Poder da Massa", enquanto sua tradução oficial, usada em ROE e ORI, é "Força das Massas". Este FAQ usa sua versão original.
- O bônus é determinado conforme Força das Massas é resolvida. Ele não é alterado se o número de criaturas que você controla muda mais tarde no turno.
- Se você tiver como alvo de Força das Massas uma criatura que você controla, lembre-se de contá-la quando determinar o bônus.

Frenesi Experimental

{3} {R}

Encantamento

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

Você pode jogar o card do topo de seu grimório.

Você não pode jogar cards da sua mão.

{3} {R}: Destrua Frenesi Experimental.

- Frenesi Experimental lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
 - Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjurar o card no topo de seu grimório, você não poderá olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
 - Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu grimório.
 - Você pode jogar um card de terreno do topo de seu grimório se tiver jogadas de terreno restantes no turno.
 - Ainda assim, você vai pagar todos os custos de uma mágica que conjurar do seu grimório, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.
 - Você não pode conjurar mágicas nem jogar terrenos da sua mão, mas pode realizar outras ações com aqueles cards (como descartá-los para ativar suas habilidades de reciclar ou impulso sanguíneo).
-

Gigante Abre-claros

{4} {R} {W}

Criatura — Gigante Soldado

5/5

Vigilância

Toda vez que Gigante Abre-claros ataca, ele causa 1 ponto de dano a cada criatura que o jogador defensor controla.

- Se uma criatura ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Gigante Abre-claros causa 1 ponto de dano a cada criatura controlada pelo jogador que ele está atacando. As criaturas do outro jogador oponente não são afetadas.

Glaive do Pacto das Guildas

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+0 para cada Portão que você controla e tem vigilância e ameaçar. *(Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

Equipar {3} ({3}: *Anexe-o à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- A criatura equipada tem vigilância e ameaçar mesmo que você não controle nenhum Portão.

Goblin Turrão

{1} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

2/1

Toda vez que Goblin Turrão bloqueia ou é bloqueado por uma criatura, Goblin Turrão causa 1 ponto de dano àquela criatura.

- A habilidade desencadeada é desencadeada uma vez para cada criatura bloqueando ou sendo bloqueada por Goblin Turrão. A habilidade é resolvida e causa dano àquela criatura antes que o dano de combate seja causado. Se aquele dano destruir todas as criaturas que estiverem bloqueando Goblin Turrão, Goblin Turrão não será desbloqueado.

Golpe Desdenhoso

{1} {U}

Mágica Instantânea

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

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

Guarda-costas Wojek

{2} {R}

Criatura — Humano Soldado

3/3

Mentor (*Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.*)

Guarda-costas Wojek não pode atacar nem bloquear sozinho.

- Se você controlar mais de um Guarda-costas Wojek, ambos poderão atacar ou bloquear, mesmo que nenhuma outra criatura ataque nem bloqueie.
- Embora Guarda-costas Wojek não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Guarda-costas Wojek pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla. Da mesma forma, outras criaturas bloqueadoras não precisam bloquear a mesma criatura que Guarda-costas Wojek bloquear.
- Depois que tiver atacado ou bloqueado, Guarda-costas Wojek permanecerá no combate mesmo que você não controle mais outra criatura atacante ou bloqueadora.
- Se um efeito diz que Guarda-costas Wojek ataca ou bloqueia se estiver apto e você controlar outra criatura capaz de atacar ou bloquear, você precisa atacar ou bloquear com Guarda-costas Wojek e outra criatura.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Guarda-costas Wojek pode atacar ou bloquear com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla esteja atacando ou bloqueando.

Hédera do Pórtico

{G}

Criatura — Planta Barreira

0/3

Defensor

{2}, {T}, sacrifique uma criatura com defensor: Compre um card.

- Você pode sacrificar Hédera do Pórtico para pagar o custo de sua própria habilidade.
- Se você sacrificar uma criatura bloqueadora, a criatura atacante que ela bloqueava não será desbloqueada. A menos que ela tenha atropelar ou tenha outras criaturas bloqueadoras, aquela criatura atacante não causará dano de combate.

Hélice de Lava

{1} {R}

Feitiço

Hélice de Lava causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exila-a.

- O efeito de substituição de Hélice de Lava exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal. Ele é aplicado à criatura alvo mesmo que Hélice de Lava não cause dano a ela (devido a um efeito de prevenção).

Hipótese Fulminante

{3} {U} {R}

Mágica Instantânea

Compre dois cards. Em seguida, você pode descartar um card que não seja um terreno. Quando você faz isso,

Hipótese Fulminante causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

- Hipótese Fulminante vai para a pilha sem alvo. Enquanto aquela mágica está sendo resolvida, você pode descartar um card. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe uma criatura alvo para atribuir dano. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois você escolhe o alvo depois de ter comprado dois cards.

Indrik Afetuoso

{5} {G}

Criatura — Besta

4/4

Quando Indrik Afetuoso entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele lute contra a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.)*

- Você escolhe o alvo da habilidade desencadeada conforme ela vai para a pilha, mas escolhe se as criaturas lutam ou não conforme a habilidade é resolvida.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Indrik Afetuoso tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se Indrik Afetuoso não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Inseto-espião Dimir

{U} {B}

Criatura — Inseto

1/1

Voar

Ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

Toda vez que você usar vigiar, coloque um marcador +1/+1 em Inseto-espião Dimir.

- Você coloca apenas um marcador +1/+1 em Inseto-espião Dimir a cada vez em que vigia, independentemente de quantos cards olhou quando vigiou.
-

Instruções de Missão

{U} {U}

Mágica Instantânea

Use vigiar 2. Depois, escolha um card de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério. Você pode conjurar aquele card neste turno. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o. *(Para usar vigiar 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- O card de mágica instantânea ou feitiço que você escolhe pode ser um que você tenha acabado de vigiar e colocar em seu cemitério.
- Instruções de Missão não altera o momento em que você pode conjurar o card escolhido. Por exemplo, se você escolher um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Instruções de Missão ainda está na pilha enquanto você escolhe um card de feitiço em seu cemitério. Sua Instruções de Missão não pode dar a você aquela mesma Instruções de Missão.
- Se você conjurar uma mágica dessa forma e aquele card for exilado, ele será considerado um novo objeto na zona em que for colocado. Ele não será exilado se for colocado em seu cemitério posteriormente no turno.

Integridade

{r/w}

Mágica Instantânea

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

//

Intervenção

{2} {R} {W}

Mágica Instantânea

Intervenção causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Intervenção tentar se resolvida, a mágica não será resolvida. Você não ganhará 3 pontos de vida.

Inverter

{u/r}

Mágica Instantânea

Permute o poder e a resistência de cada uma de até duas criaturas alvo.

//

Inventar

{4} {U} {R}

Mágica Instantânea

Procure em seu grimório um card de mágica instantânea e/ou um card de feitiço, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

- Se você escolher dois alvos, Inverter permuta o poder e a resistência de uma criatura e permuta o poder e a resistência de outra criatura. Ele não permuta o poder de uma criatura com o de outra.
- Efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se você conjura Inverter tendo como alvo uma criatura 1/2 e concede a ela +2/+0 posteriormente no turno, ela é uma criatura 2/3, e não uma criatura 4/1.
- Enquanto resolve Inventar, você pode não colocar nenhum card, colocar um card de magia instantânea, colocar um card de feitiço ou colocar um card de magia instantânea e um card de feitiço em sua mão.

Ionizar

{1} {U} {R}

Mágica Instantânea

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

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

Izoni dos Mil Olhos

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

Criatura Lendária — Elfo Xamã

2/3

Necronutrimento — Quando Izoni dos Mil Olhos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta e verde 1/1 do tipo Inseto para cada card de criatura em seu cemitério.

{B} {G}, sacrifique outra criatura: Você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- Você pode ativar a última habilidade de Izoni enquanto a habilidade de necronutrimento dela está na pilha. Isso aumentará o número de fichas de Inseto que você criará.

Ladra da Sanidade

{1} {U} {B}

Criatura — Espectro

2/2

Voar

Toda vez que Ladra da Sanidade causar dano de combate a um jogador, olhe os três cards do topo do grimório daquele jogador, exile um deles com a face voltada para baixo e, em seguida, coloque o restante no cemitério daquele jogador. Você poderá olhá-lo e conjurá-lo enquanto ele permanecer exilado, e poderá gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquela mágica.

- O efeito de Ladra da Sanidade não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Um efeito que instrui você a “conjurar” um card não permite que você jogue um terreno.
- Você pode conjurar o card exilado mesmo se Ladra da Sanidade deixar o campo de batalha ou deixar de estar sob o seu controle. Se outro jogador ganhar o controle de Ladra da Sanidade, aquele jogador não poderá conjurar o card exilado.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controla pelo efeito de Ladra da Sanidade são exilados, e qualquer dos cards exilados com a face voltada para baixo permanecem indefinidamente com a face voltada para baixo. Nenhum jogador pode olhá-los.

Lanterna Cromática

{1}

Artefato

Os terrenos que você controla têm: “{T}: Adicione um mana de qualquer cor.”

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Os terrenos que você controla não perdem nenhuma das outras habilidades que tenham. Eles também não ganham nem perdem quaisquer tipos de terreno.

Lazav, o Multifário

{U} {B}

Criatura Lendária — Metamorfo

1/3

Quando Lazav, o Multifário, entrar no campo de batalha, use vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério.)*

{X}: Lazav, o Multifário, torna-se uma cópia do card de criatura alvo em seu cemitério com custo de mana convertido X, à exceção de seu nome ser Lazav, o Multifário, ser lendária além de seus outros tipos e ter esta habilidade.

- Lazav copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características específicas que ele modifica. Ele não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ser colocado em seu cemitério.
- Quaisquer efeitos que se aplicavam a Lazav antes de ele se tornar uma cópia de outro card continuarão a se aplicar depois que ele tenha se tornado uma cópia. O mesmo vale para quaisquer marcadores que estejam em Lazav.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Como Lazav não está entrando no campo de batalha quando se torna uma cópia de um card, nenhuma habilidade dos tipos “Quando esta criatura entra no campo de batalha” e “Esta criatura entra no campo de batalha com” se aplicará.

- Se o card copiado tem uma habilidade que só pode ser ativada uma vez por turno, copiar aquele card uma segunda vez permitirá que você ative uma nova ocorrência daquela habilidade.

Levante no Submundo

{2} {B} {G}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham toque mortífero até o final do turno. A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.)*

- Lembre-se de que uma fonte com toque mortífero precisa causar dano, mas não necessariamente dano de combate, para destruir outra criatura. Contanto que a criatura que você controla a lutar tenha poder superior a 0 (e o dano não seja prevenido), a criatura que você não controla a lutar será destruída.
- Se uma das duas criaturas alvo não for um alvo válido no momento em que Levante no Submundo tentar ser resolvido, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano. As criaturas que você controla vão ganhar toque mortífero mesmo assim.
- Se nenhuma das duas criaturas alvo for um alvo válido no momento em que Levante no Submundo tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhuma criatura causará dano nem ganhará toque mortífero.
- A primeira parte do efeito de Levante no Submundo só afeta criaturas que você controla no momento em que ele é resolvido. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão toque mortífero.

Lich do Reino Subterrâneo

{3} {B} {G}

Criatura — Zumbi Elfo Xamã

4/3

Se você compraria um card, em vez disso, olhe os três cards do topo de seu grimório e depois coloque um deles em sua mão e os restantes em seu cemitério.

Pague 4 pontos de vida: Lich do Reino Subterrâneo ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o.

- Se um efeito instruir você a comprar múltiplos cards, as compras serão realizadas e substituídas pela habilidade de Lich do Reino Subterrâneo uma de cada vez. Isso significa que, se estiver comprando dois cards, você olhará os três cards do topo de seu grimório, colocará um em sua mão, os outros dois em seu cemitério e, em seguida, repetirá o processo com os próximos três cards do topo de seu grimório.
 - A primeira habilidade de Lich do Reino Subterrâneo é aplicada mesmo que você tenha menos de três cards em seu grimório. Se não tem cards em seu grimório, você não pode perder o jogo por tentar comprar de um grimório vazio.
 - Você pode ativar a última habilidade de Lich do Reino Subterrâneo mesmo que ele já esteja virado. Ele não pode ser virado novamente, mas ganha indestrutível mesmo assim.
-

Loxodonte Venerado

{4} {W}

Criatura — Elefante Clérigo

4/4

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

Quando Loxodonte Venerado entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que o convocou.

- Você não pode virar uma quantidade de criaturas maior que a necessária para pagar o custo total dele a fim de convocar Loxodonte Venerado. Isso significa que normalmente até cinco criaturas podem convocá-lo.

Luz da Legião

{4} {W} {W}

Criatura — Anjo

5/5

Voar

Mentor *(Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.)*

Quando Luz da Legião morrer, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura branca que você controla.

- Se outra criatura branca que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo em que Luz da Legião, ambas serão destruídas ao mesmo tempo. Aquela criatura não receberá um marcador da habilidade de Luz da Legião a tempo de ser salva.

Maga da Guilda da Casa

{U} {B}

Criatura — Humano Mago

2/2

{1} {U}, {T}: A criatura alvo não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

{2} {B}, {T}: Use vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- A primeira habilidade de Maga da Guilda da Casa 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.
-

Maga da Guilda da Legião

{R} {W}

Criatura — Humano Mago

2/2

{5} {R}, {T}: Maga da Guilda da Legião causa 3 pontos de dano a cada oponente.

{2} {W}, {T}: Vire outra criatura alvo.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Maga da Guilda da Legião faz com que a equipe oponente perca 6 pontos de vida.

Maga da Guilda da Liga

{U} {R}

Criatura — Humano Mago

2/2

{3} {U}, {T}: Compre um card.

{X} {R}, {T}: Copie a magia instantânea ou o feitiço alvo que você controla com custo de mana convertido X.

Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana convertido, inclua o valor escolhido para X quando determinar o custo de mana convertido daquela magia.
 - A segunda habilidade de Maga da Guilda da Liga pode copiar qualquer magia instantânea ou feitiço que você controle, não apenas uma com alvos.
 - A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.
 - Se você copia uma magia, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da magia original.
 - A cópia terá os mesmos alvos que a magia que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
 - Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
 - Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Fogo Devastador), a cópia terá o mesmo valor de X.
 - Se a magia teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para magias que distribuem marcadores.
 - O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
-

Mago Parte-raio

{U} {R}

Criatura — Vedalkeano Mago

2/2

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou feitiço que tenha apenas Mago Parte-raio como alvo, se você controlar uma ou mais outras criaturas que aquela magia poderia ter como alvo, escolha uma daquelas criaturas. Copie aquela magia. A cópia tem a criatura escolhida como alvo.

- A habilidade é desencadeada toda vez que você conjura uma magia instantânea ou feitiço que tenha como alvo apenas Mago Parte-raio e nenhum outro objeto ou jogador, e somente se você controlar outra criatura que aquela magia poderia ter como alvo. Se você conjurar uma magia instantânea ou feitiço que tenha múltiplos alvos e Mago Parte-raio for escolhido como alvo em cada escolha de alvo, a habilidade de Mago Parte-raio será desencadeada.
- Se você não controlar outra criatura que a magia possa ter como alvo conforme a habilidade desencadeada de Mago Parte-raio for resolvida, você não copiará aquela magia.
- Se Mago Parte-raio deixar o campo de batalha ou deixar de ser um alvo válido para a magia que fez com que a habilidade fosse desencadeada, ainda assim aquela magia será copiada.
- Se você copia uma magia, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da magia original.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade de Mago Parte-raio) não serão desencadeadas.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Armadilha Seletiva), a cópia terá o mesmo valor de X.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela magia original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Em alguns raros casos, a magia original pode ter outra criatura como alvo, mas a cópia não pode (provavelmente por um efeito ter modificado as características da magia original na pilha, mas não modificar as da cópia). Se a cópia não puder ter a criatura escolhida como alvo, a cópia não será criada.

Minotauro do Bairro da Fundação

{2} {R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

2/3

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, a criatura alvo que um oponente controla não pode bloquear neste turno.

- Resolver a habilidade desencadeada de Minotauro do Bairro da Fundação depois de uma criatura ter bloqueado não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou seja desbloqueada.
- A habilidade desencadeada de Minotauro do Bairro da Fundação é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Místico dos Murmúrios

{3} {U}

Criatura — Humano Mago

1/5

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo

Ave Ilusão com voar.

- A habilidade desencadeada de Místico dos Murmúrios é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Mofão

{7} {B} {G}

Criatura — Fungo Zumbi

6/6

Necronutrimento — Esta magia custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de criatura em seu cemitério.

Quando Mofão entrar no campo de batalha, devolva ao campo de batalha o card de terreno alvo de seu cemitério.

- Se um efeito permitir que você conjure Mofão do seu cemitério, sua habilidade necronutrimento não contará ele mesmo. Ele já estará na pilha quando você determinar o custo total da conjuração.
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo (como a habilidade necronutrimento de Mofão). O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Monumento Rampante

{4}

Criatura Artefato — Clérigo

0/0

Atropelar

Monumento Rampante entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.

Toda vez que você conjurar uma magia multicolorida, coloque um marcador +1/+1 em Monumento Rampante.

- A habilidade desencadeada de Monumento Rampante é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
-

Necrolisco do Submundo

{3} {B}

Criatura — Zumbi Lagarto

3/3

{1}, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Necrolisco do Submundo. Ele ganha ameaçar até o final do turno. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

Niv-Mizzet, Parun

{U} {U} {U} {R} {R} {R}

Criatura Lendária — Dragão Mago

5/5

Esta magia não pode ser anulada.

Voar

Toda vez que você compra um card, Niv-Mizzet, Parun, causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Toda vez que um jogador conjura uma magia instantânea ou um feitiço, você compra um card.

- Se um efeito instrui você a comprar múltiplos cards, a primeira habilidade desencadeada de Niv-Mizzet é desencadeada aquele número de vezes. Você escolhe os alvos para aquelas habilidades depois de ter comprado todos os cards.
- Se uma magia ou habilidade fizer com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o termo "comprar", a primeira habilidade desencadeada de Niv-Mizzet não será desencadeada.
- A segunda habilidade desencadeada de Niv-Mizzet é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada. Isso faz com que sua primeira habilidade desencadeada seja desencadeada, e aquela habilidade também é resolvida antes da magia.
- Os jogadores podem conjurar magias e ativar habilidades depois de a segunda habilidade desencadeada de Niv-Mizzet ser resolvida, mas antes da resolução da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, o card que você comprar pode ser capaz de anular aquela magia.

Olhar Pétreo de Vraska *(somente no Deck de Planeswalker)*

{4} {B} {G}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência dela. Você pode procurar um card com o nome Vraska, Górgona Régia, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- A quantidade de pontos de vida ganha é igual à resistência da criatura destruída em sua última existência no campo de batalha. Se ela não foi destruída (provavelmente por ter indestrutível), você ganha uma

quantidade de pontos de vida igual à resistência dela conforme ela existe naquele momento no campo de batalha.

- Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Olhar Pétreo de Vraska, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida nem procurará Vraska, Górgona Régia.

Onda Cosmotrônica

{3} {R}

Feitiço

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

- Pelo fato de o efeito de Onda Cosmotrônica não alterar as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por seu segundo efeito é constantemente atualizado. Criaturas que passem ao controle de um oponente posteriormente no turno não podem bloquear.

Pacificadora Centaura

{1} {G} {W}

Criatura — Centauro Clérigo

3/3

Quando Pacificadora Centaura entra no campo de batalha, cada jogador ganha 4 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Pacificadora Centaura faz com que cada equipe ganhe 8 pontos de vida.

Pesquisa do Mente de Fogo

{U} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, coloque um marcador de carga em Pesquisa do Mente de Fogo.

{1} {U}, remova dois marcadores de carga de Pesquisa do Mente de Fogo: Compre um card.

{1} {R}, remova cinco marcadores de carga de Pesquisa do Mente de Fogo: Ela causa 5 pontos de dano a qualquer alvo.

- A habilidade desencadeada de Pesquisa do Mente de Fogo é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
-

Pintora de Marca d'Alma
{2} {B} {B}
Criatura — Humano Xamã
2/3

Necronutrimento — Quando Pintora de Marca d'Alma entra no campo de batalha, a criatura alvo ganha ameaçar e recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade necronutrimento é resolvida. Se o número de cards de criatura em seu cemitério mudar posteriormente no turno, a criatura alvo não será afetada.
- Se não houver cards de criatura em seu cemitério, a criatura alvo só ganha ameaçar até o final do turno.

Preço da Fama
{3} {B}
Mágica Instantânea
Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura lendária.
Destrua a criatura alvo.
Vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)*

- O custo de mana convertido de Preço da Fama é 4, mesmo que este custe {2} a menos para ser conjurado.
- Você vigiará antes de resolver quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela morte da criatura alvo.
- Preço da Fama pode ter como alvo uma criatura que seja indestrutível. Ela não será destruída, mas você vigiará.

Quasiduplicata
{1} {U} {U}
Feitiço
Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.
Recarregar *(Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.)*

- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.
- Se a criatura copiada está copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura esteja copiando.

- Se a própria criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Quasiduplicata copia as características originais da ficha conforme determinadas pelo efeito que a criou.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Raio do Farol

{1}{U}{R}

Feitiço

Raio do Farol causa à criatura alvo dano igual ao número total de cards de mágica instantânea ou feitiço que você possui no exílio e em seu cemitério.

Recarregar (*Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.*)

- Raio do Farol ainda está na pilha enquanto você conta seus cards de mágica instantânea ou feitiço no cemitério e no exílio. Ele não conta a si mesmo.
- Se quaisquer cards exilados que você controla estiverem com a face voltada para baixo, eles não têm nenhuma característica. Se normalmente forem mágicas instantâneas ou feitiços, eles não serão contados.

Ral, Invocador de Tempestades (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{U}{R}

Planeswalker Lendário — Ral

4

+1: Compre um card.

−2: Ral, Invocador de Tempestades, causa 3 pontos de dano divididos à sua escolha entre um, dois ou três alvos.

−7: Compre sete cards. Ral, Invocador de Tempestades, causa 7 pontos de dano a cada criatura que seus oponentes controlam.

- Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para a segunda habilidade de Ral, a divisão original do dano continuará a valer: o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.

Ral, Vice-rei Izzet

{3}{U}{R}

Planeswalker Lendário — Ral

5

+1: Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o restante em seu cemitério.

−3: Ral, Vice-rei Izzet, causa à criatura alvo dano igual ao número total de cards de mágica instantânea ou feitiço que você possui no exílio e em seu cemitério.

−8: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, este emblema causa 4 pontos de dano a qualquer alvo e você compra dois cards”.

- Se você só tiver um card em seu grimório, a primeira habilidade de Ral o coloca em sua mão. Nada é colocado em seu cemitério.
- Se quaisquer cards exilados que você controla estiverem com a face voltada para baixo, eles não têm nenhuma característica. Se normalmente forem mágicas instantâneas ou feitiços, eles não serão contados para a segunda habilidade de Ral.
- O emblema criado pela última habilidade de Ral é incolor. O dano que ele causa é de uma fonte incolor.
- A habilidade desencadeada do emblema de Ral é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se a permanente alvo ou o jogador alvo deixar de ser um alvo válido para a habilidade desencadeada do emblema de Ral, a habilidade não será resolvida. Você não comprará dois cards.

Rebaixamento

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Rebaixamento não afeta habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).

Resposta

{r/w} {r/w}

Mágica Instantânea

Resposta causa 5 pontos de dano à criatura atacante ou bloqueadora alvo.

//

Ressurgimento

{3} {R} {W}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham iniciativa e vigilância até o final do turno. Após esta fase principal, há uma fase adicional de combate seguida por uma fase principal adicional.

- Ressurgimento afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não ganharão iniciativa nem vigilância.
- Se você conjurar Ressurgimento quando não for uma fase principal (por exemplo, com a habilidade de Adepta de Onimagia), as criaturas que você controla ganharão iniciativa e vigilância, mas não haverá uma fase adicional de combate nem uma fase principal adicional. Se você conjurá-lo durante a fase principal de seu oponente, haverá fases adicionais de combate e principal, mas aquele jogador atacará durante aquela fase de combate, e não você.

Ritual da Fuligem

{2} {B} {B}

Feitiço

Destrúa todas as criaturas com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Rumores Pravos

{B}

Feitiço

Rumores Pravos causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Cada oponente descarta um card e depois coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Você ganha 1 ponto de vida.

- Conforme Rumores Pravos é resolvido, ele causa 1 ponto de dano a cada oponente; em seguida, o próximo oponente na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, aquele oponente) escolhe um card da própria mão sem revelá-lo; depois, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo. Em seguida, cada oponente coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério ao mesmo tempo. Por fim, você ganha 1 ponto de vida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Rumores Pravos faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida, cada um daqueles jogadores descarta um card e coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério e, por fim, você ganha 1 ponto de vida.

Sabotagem Sinistra

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo.

Vigiar 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.)*

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Sabotagem Sinistra. A mágica não será anulada quando Sabotagem Sinistra for resolvida, mas você vai usar vigiar 1 de qualquer modo.

Salteadores Gulgari

{3} {G}

Criatura — Elfo Guerreiro

0/0

Ímpeto

Necronutrimento — Salteadores Gulgari entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada card de criatura em seu cemitério.

- Se você devolver Salteadores Gulgari de seu cemitério para o campo de batalha, sua habilidade necronutrimento contará ele mesmo.

Segredos Afogados

{1} {U}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica azul, o jogador alvo coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Segredos Afogados precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade seja desencadeada. Conjurá-lo não desencadeará sua própria habilidade.
- A habilidade desencadeada de Segredos Afogados é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Segredos do Mausoléu

{1} {B}

Mágica Instantânea

Necronutrimento — Procure em seu grimório um card preto com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de cards de criatura em seu cemitério, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

- Um card de terreno que gera mana preto, mesmo um Pântano, normalmente não tem cor.
- Se um card no seu grimório tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

Sentinela da Câmara

{X}

Artefato Criatura — Constructo

0/0

Sentinela da Câmara entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada cor de mana gasta para conjurá-lo.

{X}, {T}, remova X marcadores +1/+1 de Sentinela da Câmara: Ela causa X pontos de dano a qualquer alvo.

{W}{U}{B}{R}{G}: Devolva Sentinela da Câmara de seu cemitério para sua mão.

- Você pode escolher qualquer valor para X conforme conjura Sentinela da Câmara. O valor escolhido para X não afeta diretamente o número de marcadores +1/+1 com que Sentinela da Câmara entra no campo de batalha, mas permite que você pague mais mana e, assim, gaste mais cores de mana para conjurá-lo.
- Se um efeito permitir que você gaste mana como se fosse de qualquer cor para conjurar Sentinela da Câmara, você só considerará o mana de fato gasto para determinar quantos marcadores ela receberá.
- Mana incolor não dará outro marcador +1/+1 a Sentinela da Câmara. Incolor não é uma cor.
- Se Sentinela da Câmara entrar no campo de batalha sem ser conjurada, ela não receberá nenhum marcador +1/+1.

- Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia de Sentinela da Câmara, considere quanto mana foi gasto para conjurar aquela criatura para determinar com quantos marcadores +1/+1 ela entra no campo de batalha.
- O valor de X escolhido quando você ativa a primeira habilidade ativada de Sentinela da Câmara não precisa ser o mesmo valor de X que você escolha quando a conjura.

Sentir

{b/g} {b/g}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

//

Sentido

{4} {B} {G}

Feitiço

Você pode colocar dois marcadores +1/+1 em uma criatura que você controla. Em seguida, todas as criaturas recebem -4/-4 até o final do turno.

- Sentido não tem como alvo a criatura que receberá marcadores +1/+1. Você pode conjurá-lo mesmo que não controle nenhuma criatura.
- Sentido só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que ele é resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -4/-4.

Soco Gravítico

{3} {R}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder ao jogador alvo.

Recarregar *(Você pode conjurar este card de seu cemitério descartando um card além de pagar seus outros custos. Depois, exile este card.)*

- Se a criatura alvo ou o jogador alvo não for um alvo válido conforme Soco Gravítico tentar ser resolvido, a criatura não causará dano.

Tajic, Fio da Legião

{1} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/2

Ímpeto

Mentor *(Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.)*

Previna todo o dano que não seja de combate que seria causado a outras criaturas que você controla.

{R} {W}: Tajic, Fio da Legião, ganha iniciativa até o final do turno.

- Se Tajic e outras criaturas que você controla sofreriam dano letal que não seja de combate ao mesmo tempo, o dano que seria causado a suas outras criaturas é prevenido.

Tempestade do Milênio

{4} {U} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, copie-a para cada outra magia instantânea ou feitiço que você conjurou neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- As magias conjuradas por você que tenham sido anuladas foram efetivamente conjuradas e portanto, vão adicionar cópias quando a habilidade de Tempestade do Milênio for resolvida para magias posteriores no turno.
- Se um efeito instruir você a conjurar múltiplas magias, elas serão conjuradas uma de cada vez em qualquer ordem.
- A habilidade de Tempestade do Milênio copiará qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
- As cópias são criadas mesmo que a magia que fez com que a habilidade de Tempestade do Milênio fosse desencadeada tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. As cópias são resolvidas antes da magia original.
- As cópias terão os mesmos alvos que a magia que estão copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, as cópias terão o mesmo valor de X.
- Se a magia teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para magias que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- As cópias que a habilidade de Tempestade do Milênio cria são criadas na pilha, de modo que não são "conjuradas". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a habilidade da própria Tempestade do Milênio) não serão desencadeadas.

Tomar Coragem

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura atacante que você controla.

- Você pode conjurar Tomar Coragem mesmo que não controle nenhuma criatura atacante, por exemplo, por não ser sequer o seu turno. A criatura alvo recebe +2/+2, mesmo sem que você ganhe pontos de vida.
- Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Tomar Coragem, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida.

Traição Mnemônica

{1} {U} {B}

Feitiço

Exile todos os cards dos cemitérios de todos os oponentes. Você pode conjurar aqueles cards neste turno e gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquelas mágicas. No início da próxima etapa final, se quaisquer daqueles cards permanecerem exilados, devolva-os aos cemitérios de seus donos. Exile Traição Mnemônica.

- Você não pode jogar cards de terreno dessa forma.
- Traição Mnemônica não altera o momento em que você pode conjurar os cards exilados. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Se você conjurar uma mágica dessa forma e aquele card for exilado, ele será considerado um novo objeto. Traição Mnemônica não permite mais que você a conjure. Ela permanece no exílio quando a habilidade desencadeada retardada de Traição Mnemônica é resolvida.
- Somente os cards que permanecem no exílio são devolvidos para os cemitérios de seus donos. Por exemplo, uma mágica de permanente conjurada dessa forma permanecerá no campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controle devido a Traição Mnemônica serão exiladas. Se você deixar o jogo antes que a habilidade desencadeada retardada de Traição Mnemônica seja resolvida, os cards permanecerão exilados.

Tribunal do Conclave

{3} {W}

Encantamento

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

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

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

- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

Troféu do Assassino

{B} {G}

Mágica Instantânea

Destrua a permanente alvo que um oponente controla.

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

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Troféu do Assassino tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador procurará no próprio grimório.
- Se a permanente alvo for um alvo válido, mas não for destruída, provavelmente por ter indestrutível, seu controlador poderá procurar no próprio grimório.
- Se o controlador da permanente não procurar no próprio grimório, ele não embaralhará o próprio grimório.

Trol do Ossuário

{1} {B} {G}

Criatura — Trol

4/4

Atropelar

No início de sua manutenção, exile um card de criatura de seu cemitério. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em Trol do Ossuário. Caso contrário, sacrifique-o. {B} {G}, descarte um card de criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Trol do Ossuário.

- Você não pode escolher não exilar um card de criatura do seu cemitério se tiver um para exilar.
- Você pode ativar a última habilidade de Trol do Ossuário durante sua manutenção antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida.
- Como sua etapa de manutenção é depois de sua etapa de desvirar, seus terrenos estarão desvirados para ajudar a ativar a última habilidade de Trol do Ossuário durante sua manutenção. No entanto, como sua etapa de manutenção é antes de sua etapa de compra, você ainda não terá comprado o card daquele turno.

Trostani em Desacordo

{3} {G} {W}

Criatura Lendária — Driade

1/4

As outras criaturas que você controla recebem +1/+1.

Quando Trostani em Desacordo entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Soldado com vínculo com a vida.

No início de sua etapa final, cada jogador ganha o controle de todas as criaturas que possui.

- O dono de uma ficha é o jogador que a criou.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outras criaturas que você controla pode se tornar letal se Trostani deixar o campo de batalha durante aquele turno.
- Se uma criatura tiver uma habilidade que é desencadeada no início de cada etapa final e a habilidade de Trostani fizer com que você ganhe o controle daquela criatura, a habilidade da criatura ainda é controlada pelo ex-controlador daquela criatura. Se a criatura tem uma habilidade que é desencadeada no início de sua etapa final, aquela habilidade não é desencadeada quando você ganha o controle da criatura.

Unir Escudos

{3} {G} {W}

Mágica Instantânea

Desvire todas as criaturas que você controla. Elas ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno. *(Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes. O dano e os efeitos que dizem “destrua” não as destroem.)*

- As criaturas desviradas que você controla não podem ser desviradas novamente, mas elas vão ganhar resistência a magia e indestrutível apesar disso.

Utopia Urbana

{1} {G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Utopia Urbana entrar no campo de batalha, compre um card.

O terreno encantando tem “{T}: Adicione um mana de qualquer cor.”

- O terreno encantado não perderá nenhuma outra habilidade que tenha. Ele também não ganhará nem perderá nenhum tipo de terreno.

Vapóreo em Fuga

{1} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Toda vez que você conjurar uma mágica vermelha, se Vapóreo em Fuga tiver menos de três marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 em Vapóreo em Fuga.

Remova três marcadores +1/+1 de Vapóreo em Fuga:

Adicione {R} {R} {R}.

- Vapóreo em Fuga precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade seja desencadeada. Conjurá-lo não desencadeará sua própria habilidade.
- A habilidade desencadeada de Vapóreo em Fuga é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

- Se Vapóreo em Fuga tiver três ou mais marcadores +1/+1 depois que você terminar de pagar por uma mágica vermelha, a habilidade dele não será desencadeada. Se ele tiver três ou mais marcadores +1/+1 conforme sua habilidade desencadeada é resolvida, ele não receberá um marcador +1/+1.

Vapores Mefíticos

{2} {B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -1/-1 até o final do turno.

Vigiar 2. (*Olhe os dois cards do topo do seu grimório.*

Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)

- A criaturas que morrerão após receber -1/-1 ainda estarão no campo de batalha enquanto você vigia. Elas não serão colocadas nos cemitérios de deus donos até que Vapores Mefíticos termine de ser resolvido. Se quaisquer de suas habilidades forem desencadeadas por vigiar, aquelas habilidades serão desencadeadas, mas só serão resolvidas depois que as criaturas tiverem deixado o campo de batalha.
- Vapores Mefíticos só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -1/-1.

Vascolejador do Rizoma

{2} {B} {G}

Criatura — Fungo Zumbi

2/2

Necronutrimento — Vascolejador do Rizoma entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao número de cards de criatura em seu cemitério.

- Se você devolver Vascolejador do Rizoma de seu cemitério para o campo de batalha, sua habilidade necronutrimento contará ele mesmo.

Vigilância Reforçada

{1} {U}

Encantamento

Você pode olhar dois cards adicionais a cada vez que usar vigiar.

Exile Vigilância Reforçada: Embaralhe seu cemitério em seu grimório.

- Os cards adicionais que você olha devido à habilidade de Vigilância Reforçada fazem parte do que você vigia. Você pode colocar aqueles cards em seu cemitério ou de volta no topo em qualquer ordem juntamente com os outros.
- Se você controlar uma segunda Vigilância Reforçada, ambos os efeitos serão aplicados e você poderá olhar quatro cards adicionais. Se você controlar uma terceira Vigilância Reforçada, poderá olhar seis cards adicionais, e assim por diante.
- A última habilidade de Vigilância Reforçada só pode ser ativada enquanto ela estiver no campo de batalha.

Vingadora Espada Veloz

{R} {W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Golpe duplo, vigilância, atropelar

- Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de combate de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.

Visita Divina

{3} {W} {W}

Encantamento

Se uma ou mais fichas de criatura seriam criadas sob o seu controle, em vez disso, é criada aquela quantidade de fichas de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância.

- As características da ficha são inteiramente substituídas por uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância. Ela não tem nenhuma das habilidades com as quais a ficha teria sido criada. Qualquer outra coisa especificada no efeito que cria a ficha (como se ela está virada, atacando, "Aquele ficha ganha ímpeto" ou "Exile aquela ficha no final do combate") ainda será aplicada.
- Se você criar uma ficha que não seja de criatura, mas que será uma criatura conforme entrar no campo de batalha, por exemplo, por um efeito como o de Marcha das Máquinas, o efeito de Visita Divina não se aplicará à criação daquela ficha. (Isto porque o efeito de Visita Divina modifica como as fichas são criadas, e o efeito de Marcha das Máquinas não se aplica até que você considere como as fichas estão entrando no campo de batalha.)
- Se um efeito altera sob o controle de quem a ficha seria criada, aquele efeito é aplicado antes do efeito de Visita Divina.

Visita Mortífera

{3} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo.

Vigiar 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório.*

Depois, coloque qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem.)

- Você vigiará antes de resolver quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela morte da criatura alvo.
 - Visita Mortífera pode ter como alvo uma criatura que seja indestrutível. Ela não será destruída, mas você vigiará.
-

Vívido Reviver

{4} {G}

Feitiço

Devolva até três cards multicoloridos alvo de seu cemitério para a sua mão. Exile Vívido Reviver.

- Se alguns, mas não todos, os alvos de Vívido Reviver deixarem de ser válidos, os alvos restantes são devolvidos para a sua mão e Vívido Reviver será exilado. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, Vívido Reviver não será resolvido e será colocado em seu cemitério.

Vorme Vigorespóreo

{5} {G}

Criatura — Vorme

6/4

Necronutrimento — Quando Vorme Vigorespóreo entra no campo de batalha, a criatura alvo ganha vigilância e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério.

Vorme Vigorespóreo não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade necronutrimento é resolvida. Se o número de cards de criatura em seu cemitério mudar posteriormente no turno, a criatura alvo não será afetada.
- Se não houver cards de criatura em seu cemitério, a criatura alvo só ganha vigilância até o final do turno.
- Se Vorme Vigorespóreo ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.

Vraska, Rainha Golgari

{2} {B} {G}

Planeswalker Lendário — Vraska

4

+2: Você pode sacrificar outra permanente. Se fizer isso, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

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

−9: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, aquele jogador perde o jogo.”

- Você escolhe sacrificar ou não uma permanente (e qual sacrificar) enquanto a primeira habilidade de Vraska está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe qual permanente sacrificar e o momento em que você a sacrifica.
 - As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
 - Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Xamã Lumispórea

{B} {G}

Criatura — Elfo Xamã

3/1

Quando Xamã Lumispórea entrar no campo de batalha, coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Você pode colocar um card de terreno de seu cemitério no topo de seu grimório.

- O card de terreno que você coloca no topo de seu grimório pode ser um que você tenha acabado de colocar em seu cemitério.

Zoológico Horripilante

{3} {B} {B}

Feitiço

Escolha em seu cemitério um card de criatura com custo de mana convertido 1. Em seguida, faça o mesmo com cards de criatura com custo de mana convertido 2 e 3.

Devolva aqueles cards ao campo de batalha.

- Zoológico Horripilante não tem como alvos os cards a serem devolvidos. Você os escolhe conforme ele está sendo resolvido. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você faz cada escolha e o momento em que os devolve ao campo de batalha.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se você não tiver em seu cemitério um card de criatura com um custo de mana convertido, precisará seguir para o próximo custo.
- Todos os cards devolvidos entram no campo de batalha ao mesmo tempo.

Magic: The Gathering, Magic, Guildas de Ravnica, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominária, Decks de Planeswalker e os nomes e símbolos das guildas são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países.
©2018 Wizards.