

Notas de Lançamento de *Hora da Devastação*

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

Última modificação; 25 de abril de 2017

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A coleção *Hora da Devastação* contém 199 cards (15 terrenos básicos, 70 comuns, 60 incomuns, 42 raros e 12 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 10 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker de *Hora da Devastação*. Alguns boosters de *Hora da Devastação* contém um card da *Série Obra-prima* (ver abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 8 e 9 de julho de 2017

Fim de semana de draft: 15 e 16 de julho de 2017

Game Day: 5 e 6 de agosto de 2017

A coleção *Hora da Devastação* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta, 14 de julho de 2017. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas*, *Sombras em Innistrad*, *Lua Arcana*, *Kaladesh*, *Revolta do Éter*, *Amonkhet* e *Hora da Devastação*.

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

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

Série Obra-prima: Invocações de Amonkhet

Agora que o Faraó-Deus Nicol Bolas voltou a Amonkhet, todos os planos dele estão sendo postos em prática, incluindo a chegada de seus três deuses da destruição. Fisicamente exemplares e magicamente incomparáveis, esses deuses usurparão o lugar dos deuses das provas e atormentarão os cidadãos de Nactamon. Com a coleção *Invocações de Amonkhet*, você pode trazer todo esse poder para a partida, conjurando mágicas de tempos imemoriais de impressionante poder!

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

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

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

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

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

Cards dos destaques da história de *Hora da Devastação*

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

- 1º destaque da história: Hora da Revelação
- 2º destaque da história: Hora da Glória
- 3º destaque da história: Hora da Promessa
- 4º destaque da história: Hora da Eternidade
- 5º destaque da história: Hora da Devastação

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

Nova habilidade de palavra-chave: Eternizar

O Faraó-Deus garantiu que nem mesmo a morte impeça os habitantes de Amonkhet de continuar a servi-lo. No entanto, os que morrem mais gloriosamente recebem uma honra ainda maior: nascidos na morte, eles se erguerão, eternos. A nova habilidade eternizar permite que os mortos dignos continuem sua servidão como um dos Eternos de Nicol Bolas.

Combatente Incontestável

{U}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Eternizar {4}{U}{U} ({4}{U}{U}), *exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Humano Guerreiro preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

As regras oficiais para a habilidade eternizar são as seguintes:

702.128. Eternizar

702.128a Eternizar é uma habilidade ativada que funciona apenas enquanto o card com eternizar está em um cemitério. “Eternizar [custo]” significa “[Custo], exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia deste card, com a exceção de ser preto, ser 4/4, não ter custo de mana e ser um Zumbi além de seus outros tipos. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.”

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

* Se um card de criatura com eternizar for colocado em seu cemitério durante sua fase principal, você terá prioridade imediatamente depois. Você pode ativar a habilidade eternizar antes que qualquer jogador possa tentar exilá-lo, com Gancho da Condenação, por exemplo, se a ativação for válida.

* Uma vez que você tenha ativado uma habilidade eternizar, o card é imediatamente exilado. Os oponentes não podem tentar impedir a habilidade exilando o card com um efeito como o de Gancho da Condenação.

* A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características especificamente modificadas por eternizar. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ter sido colocado em seu cemitério.

* A ficha é um Zumbi além de seus outros tipos e é preta em vez de suas outras cores. Seu poder e resistência básicos são 4/4. Ela não tem custo de mana, e seu custo de mana convertido é igual a 0. Esses são valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

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

* Diversos cards têm um custo de eternizar que inclui "Descarte um card.". Você não pode descartar o card com eternizar para pagar o próprio custo porque o card precisa estar em seu cemitério para começar a ativar a habilidade eternizar.

Nova habilidade de palavra-chave: Afligir

Os guerreiros da horda de Nicol Bolas são cáusticos em todos os aspectos, especialmente os com a nova habilidade afligir. Afligir deixa seus oponentes sem saída: eles perderão pontos de vida bloqueando ou não.

Eterno Khenra

{1}{B}

Criatura — Zumbi Chacal Guerreiro

2/2

Afligir 1 (*Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 1 ponto de vida.*)

As regras oficiais para a habilidade afligir são as seguintes:

702.129. Afligir

702.129a Afligir é uma habilidade desencadeada. "Afligir N" significa "Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde N pontos de vida."

702.129b Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de afligir, cada uma é desencadeada separadamente.

* Se múltiplas criaturas bloqueiam uma criatura com afligir, afligir é desencadeada apenas uma vez.

* Afligir faz com que o jogador defensor perca pontos de vida; a habilidade não causa dano normal nem dano de combate.

* Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

* Afligir é resolvida antes que o dano de combate seja causado. Se essa perda de pontos de vida leva um jogador a 0 pontos de vida ou menos, aquele jogador perde o jogo imediatamente. Uma criatura bloqueadora com vínculo com a vida não causa dano de combate a tempo de salvar o jogador.

Retorno de ação de palavra-chave: Exaurir

Os guerreiros mais intrépidos de Amonkhet já lutaram pela glória em combate. Agora, eles lutam para sobreviver enquanto o impiedoso deserto varre as ruas de Nactamon. A ação de palavra-chave exaurir também aparece na coleção *Hora da Devastação* como custo para ativar habilidades.

Sucateiro Khenra

{2} {R}

Criatura — Chacal Guerreiro

2/3

Ameaçar

Você pode exaurir Sucateiro Khenra conforme ele ataca. Quando você faz isso, ele recebe +2/+0 até o final do turno. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

Cuidadora da Esperança

{1} {G}

Criatura — Humano Druida

2/2

{1}, {T}: Desvire o terreno alvo.

{1}, {T}, exaura Cuidadora da Esperança: Desvire dois terrenos alvo. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

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

* Alguns cards na coleção *Hora da Devastação* permitem que você exaura uma criatura como custo para ativar uma habilidade. Você pode exauri-lo para pagar aquele custo mesmo que já o tenha exaurido anteriormente no turno. Exauri-lo múltiplas vezes o manterá virado apenas durante a próxima etapa de desvirar.

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

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

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

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

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

Retorno de temas e mecânicas de *Amonkhet*

A coleção *Hora da Devastação* traz algumas mecânicas que retornam da coleção *Amonkhet*. Para obter mais informações sobre cards duplos com consequências, reciclar, marcadores -1/-1 e desencadeadores de descarte, veja as [Notas de Lançamento de Amonkhet](#).

Ciclo: Os deuses da destruição

O rito de sangue de Razaketh despertou os três deuses da destruição de sua hibernação, e agora essas monstruosidades emergem de sua necrópole para cumprir sua sinistra sina.

O Deus Escorpião

{3}{B}{R}

Criatura Lendária — Deus

6/5

Toda vez que uma criatura com um marcador -1/-1 morrer, compre um card.

{1}{B}{R}: Coloque um marcador -1/-1 em outra criatura alvo.

Quando O Deus Escorpião morrer, devolva-o para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

* Se esta criatura morrer, mas deixar seu cemitério antes do fim da próxima etapa final, ela permanecerá na nova zona.

* O “próxima etapa final” refere-se à próxima etapa final que ocorrer, não à etapa final do próximo turno. Se esta criatura morrer antes da etapa final de um turno (por exemplo, durante o combate), ela será devolvida à mão de seu dono no início da etapa final daquele turno.

Ciclo: A queda dos deuses das provas

As provas geraram a safra de Eternos de Nicol Bolas, conforme planejado. Agora, os deuses das provas estão destinados à morte nas mãos do Deus Escorpião, mas não cairão sem uma última demonstração de poder mágico. O efeito de cada um desses atos finais é tão poderoso que seus terrenos não são desvirados durante sua próxima etapa de desvirar.

Última Sentença de Bontu

{1}{B}{B}

Feitiço

Destrua todas as criaturas. Os terrenos que você controla não são desvirados durante sua próxima etapa de desvirar.

* Nenhum terreno que você controla será desvirado durante sua próxima etapa de desvirar, mesmo os terrenos que não estejam virados quando esta mágica for resolvida. Isso inclui terrenos que entrem no campo de batalha depois que esta mágica for resolvida.

* Se mais de uma mágica disser que os terrenos que você controla não serão desvirados durante sua próxima etapa de desvirar, todos os efeitos cessarão durante aquela etapa de desvirar. Você desvirará os terrenos que você controla durante sua etapa de desvirar subsequente.

Tema: Os desertos de Amonkhet

Sem a proteção da Hekma, os cidadãos de Nactamon são forçados a se aventurar nos ermos inóspitos. Você se juntará a eles e se apoderará das forças esquecidas que jazem sob as areias?

Ruínas de Ramunap

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione {R} à sua reserva de mana.

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

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

* Se um Deserto tiver uma habilidade com um custo de “Sacrifique um Deserto”, você pode sacrificar aquele Deserto para pagar o custo da própria habilidade.

Os Desertos não oferecem apenas seu próprio poder. Alguns cards na coleção *Hora da Devastação* ficam melhores se você controla um Deserto, ou até mesmo se tem um card de Deserto em seu cemitério!

Camelo Nefasto

{1} {B}

Criatura — Zumbi Camelo

2/1

Quando Camelo Nefasto morre, se você controla um Deserto ou há um card de Deserto em seu cemitério, o jogador alvo descarta um card.

* Se uma habilidade verificar se você controla um Deserto ou há um card de Deserto em seu cemitério, ter mais de um não importa. Controlar um é o mesmo que controlar cinco. Também não há bônus extra por controlar um e ter outro em seu cemitério.

* Para habilidades que são desencadeadas se você controla um Deserto ou há um card de Deserto em seu cemitério, uma condição precisa ser verdadeira conforme a habilidade é desencadeada e uma precisa ser verdadeira conforme a habilidade é resolvida. No entanto, a condição não precisa ser a mesma. Por exemplo, você pode sacrificar seu único Deserto depois de a habilidade ser desencadeada, mas antes de ela ser resolvida.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Acampamento dos Sobreviventes

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{T}, vire uma criatura desvirada que você controla: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

* Para ativar a última habilidade, você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma criatura sobre a qual você não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

Adaga dos Dignos

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0 e tem afligir 1. *(Toda vez que ela se torna bloqueada, o jogador defensor perde 1 ponto de vida.)*

Equipar {2} ({2}: *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

* Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de afligir, cada uma é desencadeada separadamente.

Adivinha das Dunas

{2} {G}

Criatura — Naga Clérigo

2/3

{1}, vire um Deserto desvirado que você controla: Você ganha 1 ponto de vida.

* Você não pode virar um único Deserto desvirado para pagar {1} e “Vire um Deserto desvirado que você controla.” ao mesmo tempo.

Ameaças Imaginárias

{2}{U}{U}

Mágica Instantânea

As criaturas que o oponente alvo controla atacam neste turno se estiverem aptas. Durante a próxima etapa de desvirar daquele jogador, as criaturas que ele controla não são desviradas.

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

* Nenhuma criatura que aquele jogador controle será desvirada durante a próxima etapa de desvirar dele, mesmo criaturas que não ataquem. Isso inclui criaturas que entrem no campo de batalha ou se tornem viradas depois que esta mágica for resolvida.

* Se o oponente exaurir quaisquer criaturas que ele controle, exaurir e o efeito de Ameaças Imaginárias que as impede de serem desviradas serão aplicados na mesma etapa de desvirar. Aquelas criaturas serão desviradas normalmente na etapa de desvirar subsequente do jogador.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes uma criatura que aquele jogador controle for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Anjo da Condenação

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/3

Voar, vigilância

{2}{W}, {T}: Exile outra criatura alvo. Devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

{2}{W}, {T}, exaura Anjo da Condenação: Exile outra criatura alvo até que Anjo da Condenação deixe o campo de batalha. (*Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.*)

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

* Se uma ficha de criatura é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

* Se Anjo da Condenação deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade ativada seja resolvida, a criatura alvo ainda será exilada. Aquele card voltará ao campo de batalha mesmo que Anjo da Condenação tenha deixado o campo de batalha antes da próxima etapa final.

* Se Anjo da Condenação deixar o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* O card exilado com a última habilidade de Anjo da Condenação volta ao campo de batalha imediatamente após Anjo da Condenação deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Virar Anjo da Condenação para ativar qualquer de suas habilidades enquanto ele estiver atacando não o remove do combate.

Apelar

{G}

Feitiço

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

//

Autoridade

{1}{W}

Feitiço

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

Vire até duas criaturas alvo que seus oponentes controlam. As criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

* O valor de X é determinado apenas conforme Apelar começa a ser resolvido. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas que você controla mudar.

* Você pode conjurar Autoridade sem escolher nenhuma criatura alvo. As criaturas que você controla ainda ganham vigilância até o final do turno. Todavia, se você escolher quaisquer alvos e cada um desses alvos deixar de ser válido antes que Autoridade seja resolvida, a mágica será anulada e suas criaturas não ganharão vigilância.

Aranha do Obelisco

{1}{B}{G}

Criatura — Aranha

1/4

Alcance

Toda vez que Aranha do Obelisco causar dano de combate a uma criatura, coloque um marcador -1/-1 naquela criatura.

Toda vez que você coloca um ou mais marcadores -1/-1 em uma criatura, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* A primeira habilidade desencadeada de Aranha do Obelisco coloca somente um marcador -1/-1 na criatura, não importa quanto dano de combate seja causado.

* Se Aranha do Obelisco causar dano de combate a uma criatura, mas a criatura não estiver no campo de batalha conforme a primeira habilidade for resolvida, provavelmente por Aranha do Obelisco já ter matado aquela criatura, aquela habilidade não colocará um marcador -1/-1 nela.

* Como o dano permanece marcado na criatura até ser removido conforme o turno termina, o marcador que a primeira habilidade desencadeada de Aranha do Obelisco coloca em uma criatura pode fazer com que o dano previamente marcado se torne letal.

* Se Aranha do Obelisco causar dano de combate a uma criatura ao mesmo tempo em que Aranha do Obelisco sofre dano letal, sua primeira habilidade desencadeada colocará um marcador -1/-1 na outra criatura. No entanto, como Aranha do Obelisco deixou o campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida, sua última habilidade não será desencadeada.

* Se você colocar um ou mais marcadores -1/-1 em cada uma de múltiplas criaturas ao mesmo tempo, a última habilidade de Aranha do Obelisco é desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Aranha do Obelisco faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Areias Infinitas

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{2}, {T}: Exile a criatura alvo que você controla.

{4}, {T}, sacrifique Areias Infinitas: Devolva cada card de criatura exilado com Areias Infinitas ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* A última habilidade de Areias Infinitas devolve somente cards de criatura exilados por aquele card. Se Areias Infinitas deixar o campo de batalha antes que você ative aquela habilidade, as criaturas exiladas ficarão perdidas nas dunas para sempre.

* Se você exilar uma criatura que não seja um card de criatura com a segunda habilidade de Areias Infinitas (como uma ficha de criatura ou um terreno que tenha se tornado uma criatura), a terceira habilidade não devolverá a ficha nem o card do exílio.

Arqueira Agitadora

{1}{R}

Criatura — Humano Arqueiro

2/1

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, Arqueira Agitadora causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* A habilidade de Arqueira Agitadora será resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Arqueira Agitadora faz com que ela cause um total de 2 pontos de dano à equipe adversária.

Ato de Heroísmo

{1}{W}

Mágica instantânea

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +2/+2 até o final do turno e pode bloquear uma criatura adicional neste turno.

* Você pode conjurar Ato de Heroísmo mesmo que a criatura alvo não seja capaz de bloquear imediatamente, por exemplo, porque você é o jogador atacante.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Ato de Heroísmo pode ter como alvo uma criatura desvirada. Ela ainda receberá +2/+2 e poderá bloquear uma criatura adicional.

* Os efeitos de Ato de Heroísmo são cumulativos. Se vários forem resolvidos tendo como alvo a mesma criatura, aquela criatura poderá bloquear aquela quantidade de criaturas adicionais neste turno.

Aviano Intrépido

{2}{W}

Criatura — Ave Guerreiro

2/1

Voar

Toda vez que Aviano Intrépido atacar, desvire a criatura alvo que você controla.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Aviano Intrépido, desvirar uma criatura virada e, então, atacar com aquela criatura.

A Vida Continua

{G}

Mágica Instantânea

Você ganha 4 pontos de vida. Se uma criatura morreu neste turno, em vez disso, você ganha 8 pontos de vida.

* Você não ganhará mais de 8 pontos de vida se mais de uma criatura tiver morrido neste turno.

* A Vida Continua só verifica se uma criatura morreu durante o turno conforme é resolvida .

Besouro da Pedreira

{4}{G}

Criatura — Inseto

4/5

Quando Besouro da Pedreira entra no campo de batalha, você pode devolver ao campo de batalha o card de terreno alvo de seu cemitério.

* A habilidade de Besouro da Pedreira não conta como jogar um terreno. Ela pode devolver um card de terreno ao campo de batalha mesmo que você já tenha jogado todos os terrenos que poderia neste turno.

Borrão de Lâminas

{1}{R}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador -1/-1 na criatura alvo. Borrão de Lâminas causa 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Borrão de Lâminas for resolvido, ele será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá. Borrão de Lâminas não causará dano a nenhum jogador.

Caçador Tenaz

{2}{G}{G}

Criatura — Crocodilo

4/4

Enquanto uma criatura tiver um marcador -1/-1, Caçador Tenaz terá vigilância e toque mortífero.

* Uma criatura com um marcador -1/-1 controlada por qualquer jogador satisfaz a condição da habilidade de Caçador Tenaz.

* Se Caçador Tenaz perder vigilância depois de atacar, ele permanecerá desvirado.

Cair da Perdição

{2}{B}

Feitiço

Escolha um —

- O oponente alvo exila uma criatura que ele controla.

- O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Exile aquele card.

* Se você escolher o primeiro modo de Cair da Perdição, o oponente alvo escolhe qual criatura exilar. Aquela criatura não é um alvo, de modo que uma criatura com resistência a magia pode ser exilada dessa forma.

* Se escolher o segundo modo de Cair da Perdição, você precisa exilar um card que não seja um terreno da mão daquele jogador se estiver apto. Se você não puder fazê-lo, mais provavelmente por a mão daquele jogador ter apenas cards de terreno, nada acontecerá. Aquele jogador não exilará uma criatura que ele controle.

Campeã do Flagelo Solar

{2}{W}

Criatura — Humano Mago

2/3

Quando Campeã do Flagelo Solar entra no campo de batalha, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

Eternizar — {2}{W}{W}, descarte um card. (*{2}{W}{W}, descarte um card, exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Humano Mago preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

* A quantidade de pontos de vida que você ganha é determinada conforme a habilidade desencadeada de Campeã do Flagelo Solar é resolvida. Os jogadores podem responder à habilidade tentando alterar o poder de Campeã do Flagelo Solar.

* Se Campeã do Flagelo Solar deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você ganhará. Se o número for negativo, você não ganhará nem perderá nenhum ponto de vida.

Campeã do Raciocínio

{2}{U}

Criatura — Naga Mago

2/1

Quando Campeã do Raciocínio entra no campo de batalha, você pode comprar uma quantidade de cards igual ao seu poder. Se fizer isso, descarte dois cards.

Eternizar {5}{U}{U} (*{5}{U}{U}, exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Naga Mago preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

* Use o poder de Campeã do Raciocínio conforme a primeira habilidade é resolvida para determinar se quer usar a habilidade e quantos cards comprar se o fizer. Se usar a habilidade, você descarta dois cards independentemente de quantos cards comprar. Se Campeã do Raciocínio deixar o campo de batalha antes que aquela habilidade seja resolvida, use o último valor conhecido de seu poder.

Cilada

{2}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que um oponente controla.

* Se a criatura que você controla deixar o campo de batalha antes de Cilada ser resolvida, Cilada não terá efeito e nenhum dano será causado. Se, em vez disso, a criatura que um oponente controla deixar o campo de batalha, a criatura que você controla receberá +1/+0 mesmo que não vá causar nenhum dano.

Dádiva do Faraó-Deus

{7}

Artefato

No início do combate no seu turno, você pode exilar um card de criatura de seu cemitério. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, com a exceção de ser um Zumbi preto 4/4. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* A habilidade de Dádiva do Faraó-Deus não tem como alvo o card de criatura que você exilará. Você escolhe uma conforme a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe um card de criatura para exilar e o momento em que você cria a ficha.

* A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características que ela modifica especificamente. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ter sido colocado em seu cemitério.

* A ficha é um Zumbi em vez de seus outros tipos (diferentemente de Zumbis criados pela habilidade eternizar) e é preta em vez de suas outras cores. Seu poder e resistência são 4/4. Esses são valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

* Diferentemente das fichas criadas por uma habilidade eternizar, essa ficha tem o custo de mana e, portanto, o custo de mana convertido, do card que ela está copiando.

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

Deixar

{1}{W}

Mágica Instantânea

Devolva qualquer número de permanentes alvo que você possui para sua mão.

//

Acaso

{3}{R}

Feitiço

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

Descarte qualquer número de cards e depois compre uma quantidade correspondente de cards.

* Você é o dono de uma permanente se o card que a representa tiver começado o jogo no seu deck, ou se for uma ficha que entrou no campo de batalha sob seu controle. Deixar pode ter como alvo uma permanente que você possua, mas não controle.

Demônio do Apocalipse

{4}{B}{B}

Criatura — Demônio

/

Voar

O poder e a resistência de Demônio do Apocalipse são ambos iguais ao número de cards em seu cemitério.

No início de sua manutenção, vire Demônio do Apocalipse, a menos que você sacrifique outra criatura.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Demônio do Apocalipse funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

Derrota de Nissa

{2}{G}

Feitiço

Destrúa a Floresta, o encantamento verde ou o planeswalker verde alvo. Se aquela permanente era uma planeswalker Nissa, compre um card.

* A maioria dos terrenos não básicos que produzem mana verde não é de Florestas. Por exemplo, Deserto do Indômito não é uma Floresta. Alguns terrenos não básicos (como Arvoredo Resguardado da coleção *Amonkhet*) têm tipos de terreno básico impressos e podem ser Florestas.

Deserto Hostil

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{2}, exile um card de terreno de seu cemitério: Deserto Hostil torna-se uma criatura 3/4 do tipo Elemental até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Se Deserto Hostil se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem virá-lo para gerar mana.

Destemida de Rhonas

{1} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Você pode exaurir Destemida de Rhonas conforme ela ataca. Quando você faz isso, ela recebe +1/+1 até o final do turno e não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou inferior a 2 neste turno. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia uma Destemida de Rhonas exaurida, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Destemida de Rhonas se torne desbloqueada.

Djeru, de Olhos Abertos

{3} {W} {W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

4/3

Vigilância

Quando Djeru, de Olhos Abertos, entra no campo de batalha, você pode procurar um card de planeswalker em seu grimório, revelá-lo, colocá-lo na sua mão e depois embaralhar seu grimório.

Se uma fonte for causar dano a um planeswalker que você controla, previna 1 ponto daquele dano.

* Se múltiplas fontes causariam dano a um ou mais planeswalkers que você controla ao mesmo tempo (por exemplo, várias criaturas atacantes), 1 ponto de dano de cada uma daquelas fontes a cada um daqueles planeswalkers é prevenido.

Dunas dos Mortos

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

Quando Dunas dos Mortos for colocada no cemitério vinda do campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* A segunda habilidade de Dunas dos Mortos não permite que você a sacrifique quando quiser. Você precisa encontrar outro modo de colocar Dunas dos Mortos no cemitério.

* Se sacrificar Dunas dos Mortos para pagar o custo de ativação de uma habilidade, você criará a ficha de Zumbi antes que aquela habilidade seja resolvida.

Égua-solar Adornada

{3}{W}{W}

Criatura — Cavalo

5/5

Os outros Cavalos que você controla têm indestrutível.

No início de cada etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura branca 5/5 do tipo Cavalo.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Se outro Cavalo que você controla tiver sofrido dano letal e mais tarde no turno Égua-solar Adornada deixar o campo de batalha, aquele Cavalo será destruído.

* A habilidade desencadeada de Égua-solar Adornada não será desencadeada a menos que você tenha ganho pontos de vida neste turno antes do início de sua etapa final. A condição não pode ser satisfeita por outra habilidade desencadeada que faça com que você ganhe pontos de vida durante aquela etapa final.

* A habilidade desencadeada de Égua-solar Adornada verifica apenas se você ganhou pontos de vida no turno, mesmo que Égua-solar Adornada não tenha estado no campo de batalha quando isso aconteceu. Ela não verifica o quanto você ganhou, se você também perdeu, e nem mesmo se você perdeu mais pontos de vida do que ganhou.

Enigmorfo

{1}{U}

Encantamento

Toda vez que conjura uma magia que não seja de criatura, você pode fazer com que Enigmorfo se torne uma criatura 3/3 do tipo Esfinge com voar além de seus outros tipos até o final do turno.

{2}{U}: Use vidência 1.

* A primeira habilidade de Enigmorfo é resolvida antes da magia que a desencadeou, mas depois que os alvos dela sejam escolhidos. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada. Isso significa que, se uma magia afetar cada criatura, ou cada criatura que você controle, ela afetará Enigmorfo se você escolher fazer com que Enigmorfo se torne uma criatura, mas uma magia não pode ter Enigmorfo como alvo se precisar de uma “criatura alvo”.

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

Encorajamento de Nissa (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{G}

Feitiço

Procure em seu grimório e cemitério um card com o nome Floresta, um card com o nome Behemoth Espinheiro e um card com o nome Nissa, Maga da Gênese. Revele aqueles cards, coloque-os em sua mão e, em seguida, embaralhe seu grimório.

* Você pode encontrar qualquer um ou todos os cards listados em Encorajamento de Nissa. Você pode até mesmo não encontrar nenhum, mas isso não seria lá muito encorajador.

* Encorajamento de Nissa não pode ser usado para encontrar um card com o tipo de terreno Floresta que não tenha também o nome Floresta (como Arvoredo Resguardado da coleção *Amonkhet*).

Escavadora de Ramunap

{2}{G}

Criatura — Naga Clérigo

2/3

Você pode jogar cards de terreno de seu cemitério.

* Escavadora de Ramunap não altera os momentos em que você poderia jogar aqueles cards de terreno. Você ainda pode jogar um único terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando você tem prioridade e a pilha está vazia.

* Escavadora de Ramunap não permite que você ative habilidades ativadas (como reciclar) de cards de terreno em seu cemitério.

Espelho das Miragens

{3}

Artefato

{2}: Espelho das Miragens torna-se uma cópia do artefato, da criatura, do encantamento ou do terreno alvo até o final do turno.

* Uma vez que a habilidade de Espelho das Miragens seja resolvida, ele não terá mais essa habilidade.

* Espelho das Miragens copia os valores impressos da permanente alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copiará marcadores naquela permanente nem efeitos que tenham alterado seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante. Em especial, ele não copiará efeitos que tenham feito a permanente alvo se tornar uma criatura.

* Se Espelho das Miragens copiar uma permanente que esteja copiando alguma outra coisa, ele se tornará o que quer que o alvo esteja copiando.

* Se você ativar a habilidade de Espelho das Miragens múltiplas vezes em um turno em resposta a ela mesma, cada vez que uma dessas habilidades for resolvida, ela sobrescreverá o que quer que Espelho das Miragens esteja copiando. Espelho das Miragens terminará como cópia da permanente alvo da última habilidade a ser resolvida. Quando o turno terminar, todas as ocorrências da habilidade expirarão ao mesmo tempo.

* Se um efeito começar a se aplicar a Espelho das Miragens antes que ele se torne uma cópia de outra permanente, aquele efeito continuará a se aplicar. Por exemplo, se Espelho das Miragens for ativado duas vezes em resposta a ele mesmo tendo como alvo Hipopótamo Enfurecido e depois Walla-d'areia Franjado, a habilidade que ele tem enquanto é cópia de Walla-d'areia Franjado poderá ser ativada e seu efeito continuará a se aplicar enquanto Espelho das Miragens for cópia de Hipopótamo Enfurecido.

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

* Se Espelho das Miragens se tornar uma cópia de uma permanente lendária que você controla, você colocará uma delas no cemitério. O mesmo vale se ele se tornar uma cópia de uma criatura planeswalker que você controla (como um Gideon das Provas que tenha se tornado uma criatura).

* Se Espelho das Miragens se tornar uma cópia de uma Aura, ele é colocado no cemitério de seu dono, a menos que já esteja de alguma forma anexado a um objeto ou jogador adequado. Se ele se tornar uma cópia de um Equipamento e estiver anexado a uma criatura, ele será solto quando se tornar novamente um artefato que não seja um Equipamento.

Esplendor Avassalador

{6} {W} {W}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

As criaturas que o jogador encantado controla perdem todas as habilidades e têm poder e resistência básicos 1/1. O jogador encantado não pode ativar habilidades que não sejam habilidades de mana ou habilidades de lealdade.

* Esplendor Avassalador substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência de uma criatura alvo. Qualquer efeito que especifique poder ou resistência e se aplique a uma criatura depois que Esplendor Avassalador for anexado ao controlador dela sobrescreverá este efeito. Por exemplo, o Enigmorfo do jogador encantado se tornará uma criatura 3/3 se o jogador conjurar uma mágica que não seja de criatura.

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência das criaturas, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou resistência.

* Se um efeito conceder a uma criatura uma habilidade depois de Esplendor Avassalador ter se tornado anexado a seu controlador, aquela criatura não perderá aquela habilidade.

* Se uma permanente que não seja uma criatura se tornar uma criatura, ela perderá todas as habilidades que tenha. No entanto, se o efeito que torna aquela permanente uma criatura lhe conceder uma habilidade, ela continuará a ter aquela habilidade. Por exemplo, o Enigmorfo do jogador encantado terá voar uma vez que se torne uma criatura.

* Se uma criatura entrar no campo de batalha sob o controle do jogador encantado, quaisquer habilidades do tipo “quando [esta criatura] entra no campo de batalha” não serão desencadeadas. No entanto, quaisquer “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” se aplicarão.

* Se Esplendor Avassalador deixar o campo de batalha ao mesmo tempo que uma criatura que o jogador encantado controla, quaisquer habilidades do tipo “quando [esta criatura] [morre ou deixa o campo de batalha]” daquela criatura não serão desencadeadas.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito].” Algumas palavras-chave de habilidade (como equipar e eternizar) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “no”) de permanentes que não sejam criaturas não são afetadas pela última habilidade de Esplendor Avassalador.

* Uma habilidade de mana ativada é aquela que gera mana quando é resolvida, e não aquela que custa mana para ativar. Uma habilidade de lealdade é uma habilidade de um planeswalker cujo custo especifica quantos marcadores de lealdade adicionar ou remover.

* Embora o jogador encantado ainda possa ativar habilidades de mana e habilidades de lealdade, as criaturas que aquele jogador controle normalmente não terão nenhuma dessas habilidades para serem ativadas.

Eterna Manticora

{3}{R}{R}

Criatura — Zumbi Manticora

5/4

Afligir 3 (*Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 3 pontos de vida.*)

Eterna Manticora ataca a cada combate se estiver apta.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Eterna Manticora estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, você não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ela também não precisará atacar nesse caso.

Eterno Ammit

{2}{B}

Criatura — Zumbi Crocodilo Demônio

5/5

Afligir 3 *(Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 3 pontos de vida.)*

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, coloque um marcador -1/-1 em Eterno Ammit.

Toda vez que Eterno Ammit causar dano de combate a um jogador, remova todos os marcadores -1/-1 dele.

* A habilidade do meio de Eterno Ammit será resolvida antes da mágica que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Eterno das Duras Verdades

{2}{U}

Criatura — Zumbi Clérigo

1/3

Afligir 2 *(Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 2 pontos de vida.)*

Toda vez que Eterno das Duras Verdades atacar e não for bloqueado, compre um card.

* Uma habilidade que seja desencadeada quando algo “ataca e não é bloqueado” é desencadeada na etapa de declaração de bloqueadores, depois de os bloqueadores terem sido declarados, se (1) aquela criatura estiver atacando e (2) nenhuma criatura tiver sido declarada para bloqueá-la. Ela será desencadeada mesmo que a criatura tenha sido colocada no campo de batalha atacando em vez de ter sido declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes.

Eterno Incendiário

{3}{R}

Criatura — Zumbi Chacal Clérigo

1/4

Afligir 4 *(Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 4 pontos de vida.)*

Toda vez que Eterno Incendiário ataca e não é bloqueado, você pode conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço de sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Uma habilidade que seja desencadeada quando algo “ataca e não é bloqueado” é desencadeada na etapa de declaração de bloqueadores, depois de os bloqueadores terem sido declarados, se (1) aquela criatura estiver atacando e (2) nenhuma criatura tiver sido declarada para bloqueá-la. Ela será desencadeada mesmo que a criatura tenha sido colocada no campo de batalha atacando em vez de ter sido declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes.

* A segunda habilidade de Eterno Incendiário é resolvida antes de o dano de combate ser causado, e você precisa conjurar uma mágica naquele momento se quiser conjurá-la sem pagar seu custo de mana. Você pode conjurar um feitiço durante a etapa de declaração de bloqueadores dessa forma.

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

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

Ferroada Letal

{2}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Ferroada Letal, coloque um marcador -1/-1 em uma criatura que você controla. Destrua a criatura alvo.

* Se não controlar nenhuma criatura nem puder colocar nenhum marcador -1/-1 em qualquer criatura que você controle, você não poderá conjurar Ferroadada Letal.

Fiel do Faraó-Deus

{W}

Criatura — Humano Mago

0/4

Toda vez que você conjura uma magia azul, preta ou vermelha, você ganha 1 ponto de vida.

* Se conjurar uma magia que tenha duas dessas cores ou mais, você ganhará somente 1 ponto de vida.

* A habilidade desencadeada de Fiel do Faraó-Deus será resolvida antes da magia que a desencadeou. A habilidade será resolvida mesmo que a magia seja anulada.

Fúria Infindável de Hazoret

{4}{R}{R}

Feitiço

Embaralhe seu grimório. Em seguida, exile os quatro cards do topo. Você pode conjurar qualquer número de cards que não sejam terrenos com custo de mana convertido igual ou inferior a 5 dentre eles sem pagar seus custos de mana. Os terrenos que você controla não são desvirados durante sua próxima etapa de desvirar.

* Cada magia individual que você conjurar desta forma precisa ter custo de mana convertido igual ou inferior a 5. O custo de mana convertido total pode ser maior.

Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você embaralha seu grimório e o momento em que você exila os quatro cards do topo.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Entretanto, você pode pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, você precisa pagá-los para conjurar o card.

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

* Se quaisquer habilidades forem desencadeadas conforme você conjura qualquer desses cards, elas não serão colocadas na pilha até que você tenha terminado de conjurá-los. Elas serão resolvidas antes de qualquer uma daquelas magias.

* Se conjurar algum daqueles cards, você o fará como parte da resolução de Fúria Infindável de Hazoret. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno.

* Se uma magia que você conjurar dessa forma tiver como alvo outra magia, ela pode ter como alvo uma magia que você conjurou antes durante a resolução de Fúria Infindável de Hazoret. Ela também pode ter como alvo Fúria Infindável de Hazoret, mas Fúria Infindável de Hazoret será colocada em seu cemitério logo depois e o alvo da magia deixará de ser válido.

Garras do Deserto

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Garras do Deserto entra no campo de batalha, se você controla um Deserto ou há um card de Deserto em seu cemitério, você ganha 3 pontos de vida.

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

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “no”) não são afetadas pela última habilidade de Garras do Deserto.

Golpe Perfurante

{2} {R} {R}

Feitiço

Golpe Perfurante causa 5 pontos de dano à criatura alvo. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

O efeito de substituição de Golpe Perfurante exilará a criatura alvo se ela morreria neste turno por qualquer razão, e não apenas devido a dano letal. Ela se aplica à criatura alvo mesmo se Golpe Perfurante não lhe causar dano (devido a um efeito de prevenção) ou se Golpe Perfurante causar dano a outra criatura (devido a um efeito de redirecionamento).

Graça Salvadora

{1} {W}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura que você controla

Quando Graça Salvadora entra no campo de batalha, todo dano que seria causado neste turno a você e a permanentes que você controla é, em vez disso, causado à criatura encantada.

A criatura encantada recebe +0/+3.

* A habilidade de Graça Salvadora não tem efeito no dano causado anteriormente no turno.

* Se Graça Salvadora deixar o campo de batalha durante o turno no qual sua habilidade desencadeada for resolvida, o dano continuará a ser redirecionado para a criatura que ela encantava antes de deixar o campo de batalha. Se a criatura à qual Graça Salvadora estava anexada não estiver no campo de batalha ou não for uma criatura no momento em que o dano seria causado, este não será redirecionado.

* É possível direcionar para a criatura encantada um dano maior que sua resistência, contanto que esse dano seja todo causado ao mesmo tempo (como o dano de combate).

* O efeito de redirecionamento de Graça Salvadora não altera a fonte do dano nem se o dano causado é dano de combate.

* Se você fizer com que mais de uma Graça Salvadora entre no campo de batalha em um turno, todo o dano que seria causado ao mesmo tempo a você e/ou permanentes que você controla é causado a uma das criaturas encantadas à sua escolha. Ele não é causado a todas, e você não pode dividi-lo entre elas.

* Se um dano que não seja de combate seria causado a um planeswalker que você controla, o efeito de redirecionamento de planeswalker e o de Graça Salvadora se aplicarão na ordem que você escolher. Contudo, não importa em qual ordem você escolha aplicá-los, aquele dano será causado à criatura encantada.

Hidra de Ramunap

{3} {G}

Criatura — Cobra Hidra

3/3

Vigilância, alcance, atropelar

Hidra de Ramunap recebe +1/+1 enquanto você controlar um Deserto.

Hidra de Ramunap recebe +1/+1 enquanto houver um card de Deserto em seu cemitério.

* Diferentemente de outros cards nesta coleção, que verificam se você controla um Deserto ou se há um card de Deserto em seu cemitério, as habilidades de Hidra de Ramunap recompensam você por satisfazer ambas as condições. Se controlar um ou mais Desertos e tiver um ou mais cards de Deserto no cemitério, você receberá +2/+2.

Hora da Devastação

{3} {R} {R}

Feitiço

Todas as criaturas perdem indestrutível até o final do turno. Hora da Devastação causa 5 pontos de dano a cada criatura e cada planeswalker que não tenha o tipo Nicol Bolas.

* As criaturas com indestrutível que entrarem no campo de batalha depois que Hora da Devastação for resolvida ainda terão indestrutível.

* Uma vez que Hora da Devastação comece a ser resolvida, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que a resolução tenha terminado. Em especial, os jogadores não podem tentar conceder indestrutível novamente a uma criatura para salvá-la do dano.

Hora da Eternidade

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

Feitiço

Exile X cards de criatura alvo do seu cemitério. Para cada card exilado dessa forma, crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, com a exceção de ser um Zumbi preto 4/4.

* Cada ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características que ela modifica especificamente. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto que o card era antes de ter sido colocado em seu cemitério.

* As fichas são Zumbis em vez de seus outros tipos (diferentemente de Zumbis criados por uma habilidade eternizar) e são pretas em vez de suas outras cores. Seu poder e resistência são 4/4. Esses são valores copiáveis das fichas que outros efeitos podem copiar.

* Diferentemente das fichas criadas por uma habilidade eternizar, essas fichas têm o custo de mana e, portanto, o custo de mana convertido, dos cards que elas estão copiando.

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

Hora da Glória

{3} {B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Se aquela criatura era um Deus, seu controlador revela a própria mão e exila dela todos os cards com o mesmo nome que aquela criatura.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Hora da Glória for resolvida, a mágica inteira será anulada. Nenhum jogador revelará a própria mão nem exilará cards dela.

Hora da Promessa

{4} {G}

Feitiço

Procure até dois cards de terreno em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe seu grimório. Em seguida, se você controlar três ou mais Desertos, crie duas fichas de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* Quando Hora da Promessa verificar o número de Desertos que você controla, isso inclui quaisquer Desertos que você tenha encontrado anteriormente com Hora da Promessa.

Hora da Revelação

{3} {W} {W} {W}

Feitiço

Hora da Revelação custa {3} a menos para ser conjurada se houver no campo de batalha dez ou mais permanentes que não sejam terrenos.

Destrua todas as permanentes que não sejam terrenos.

* Você determina o custo para conjurar Hora da Revelação antes de pagar qualquer parte dele. Por exemplo, se as únicas permanentes que não sejam terrenos no campo de batalha forem Tezzeret, o Maquinador, e nove Células de Etherium que ele lhe deu, Hora da Revelação custa {W} {W} {W} para ser conjurada. Você pode sacrificar três Células de Etherium para pagar esse custo, mesmo que não haja mais dez ou mais permanentes que não sejam terrenos depois que você gerar {W} {W} {W}.

Horda Amaldiçoada

{3} {B}

Criatura — Zumbi

3/3

{1} {B}: O Zumbi atacante alvo ganha indestrutível até o final do turno. *(Dano e efeitos que dizem “destrua” não o destroem. Se a sua resistência for igual ou inferior a 0, ela ainda será colocada no cemitério de seu dono.)*

* A habilidade de Horda Amaldiçoada pode ter ela mesma como alvo enquanto ela estiver atacando.

* O Zumbi alvo ganha indestrutível pelo restante do turno, mesmo depois que deixar de ser uma criatura atacante.

Inteligência do Enxame

{6} {U}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma magia instantânea ou um feitiço, você pode copiar aquela magia. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Inteligência do Enxame pode copiar qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.

* Inteligência do Enxame pode copiar a magia mesmo que ela seja anulada antes que a habilidade desencadeada de Inteligência do Enxame seja resolvida.

* 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 Inteligência do Enxame) não serão desencadeadas.

* 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 mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como Tormento de Granizo Flamejante), a cópia terá o mesmo valor de X.

* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Piro-hélice de Chandra), a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam).

* O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, efeitos baseados em quaisquer custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos para a mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Irromper

{R}

Feitiço

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

Compre um card.

Irromper afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvido. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão atropelar.

Khenra Abala-terra

{1}{R}

Criatura — Chacal Guerreiro

2/1

Ímpeto

Quando Khenra Abala-terra entra no campo de batalha, a criatura alvo com poder menor ou igual ao poder de Khenra Abala-terra não pode bloquear neste turno.

Eternizar {4}{R}{R} (*{4}{R}{R}*), *exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Chacal Guerreiro preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

* O poder da criatura alvo é verificado quando você a escolhe como alvo da habilidade de Khenra Abala-terra e quando aquela habilidade é resolvida. Uma vez que a habilidade seja resolvida, se o poder da criatura aumentar ou o de Khenra Abala-terra diminuir, a criatura ainda estará inapta a bloquear.

* Mágicas, habilidades e habilidades desencadeadas não podem aumentar o poder de Khenra Abala-terra antes que você tenha que escolher um alvo para sua habilidade. Habilidades estáticas, como a de Senhora dos Amaldiçoados, aumentarão seu poder a tempo de permitir que você tenha uma criatura maior como alvo.

Khenra Resiliente

{1}{G}

Criatura — Chacal Mago

2/2

Quando Khenra Resiliente entra no campo de batalha, você pode fazer com que a criatura alvo receba +X/+X até o final do turno, sendo X o poder de Khenra Resiliente.

Eternizar {4}{G}{G} (*{4}{G}{G}*), *exile este card de seu cemitério: Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi Chacal Mago preto 4/4 sem custo de mana. Eternize somente como um feitiço.*)

* O valor de X é determinado somente conforme a habilidade desencadeada de Khenra Resiliente é resolvida. Uma vez que isso aconteça, o valor de X não será alterado posteriormente no turno, mesmo que o poder de Khenra Resiliente seja alterado.

* Se Khenra Resiliente deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.

* Se o poder de Khenra Resiliente for negativo quando sua habilidade desencadeada for resolvida, X será considerado como 0. (Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.)

Levar

{1}{G}

Feitiço

Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham atropelar e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre um card.”.

//

Desespero

{1}{B}

Feitiço

Consequências

Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham ameaçar e “Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, aquele jogador descarta um card.”.

* Se você resolver múltiplos Levar ou Desespero em um turno, suas criaturas terão aquele número de ocorrências da habilidade desencadeada adequada. Cada ocorrência é desencadeada separadamente.

* Ocorrências múltiplas de atropelar ou ameaçar são redundantes.

* Levar e Desespero afetam somente criaturas que você controla no momento em que cada um é resolvido. Criaturas que você comece a controlar mais tarde no turno não ganharão a habilidade de palavra-chave nem a habilidade desencadeada.

Lição Trágica

{2}{U}

Mágica Instantânea

Compre dois cards. Em seguida, descarte um card, a menos que você devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono.

* Você não escolhe qual terreno devolver para a mão de seu dono ou se, em vez disso, irá descartar um card, até ver os dois cards que você comprou.

Lutar

{2}{R}

Mágica Instantânea

Lutar causa à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de terrenos que você controla.

//

Sobrevivência

{1}{G}

Feitiço

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

Cada jogador embaralha o próprio cemitério no próprio grimório.

* Se um jogador não tiver cards no cemitério quando Sobrevivência for resolvida, aquele jogador simplesmente embaralha o próprio grimório.

Magmaroth

{3}{R}

Criatura — Elemental

5/5

No início de sua manutenção, coloque um marcador -1/-1 em Magmaroth.

Toda vez que você conjurar uma magia que não seja de criatura, remova um marcador -1/-1 de Magmaroth.

* A segunda habilidade de Magmaroth é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a magia seja anulada.

Manifestação Vil

{1}{B}

Criatura — Horror

0/4

Manifestação Vil recebe +1/+0 para cada card com reciclar em seu cemitério.

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

* A primeira habilidade de Manifestação Vil conta apenas os cards com habilidades reciclar em seu cemitério. Ela não verifica se eles foram reciclados ou não para chegar lá.

* A primeira habilidade de Manifestação Vil só se aplica enquanto esta está no campo de batalha. Em todas as outras zonas seu poder é 0.

Miriarca Majestosa

{4}{G}

Criatura — Quimera

/

O poder e a resistência de Miriarca Majestosa são ambos iguais ao dobro do número de criaturas que você controla. No início de cada combate, Miriarca Majestosa ganha voar até o final do turno se você controla uma criatura com voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, alcance, atropelar e vigilância.

* Miriarca Majestosa recebeu uma pequena errata para esclarecer sua funcionalidade. O texto do Oráculo correto encontra-se acima.

* A primeira habilidade de Miriarca Majestosa aplica-se em todas as zonas. Enquanto está no campo de batalha, ela conta a si mesma, de modo que será sempre no mínimo 2/2.

* A segunda habilidade de Miriarca Majestosa é desencadeada no início de cada combate, não apenas do combate no seu turno, independentemente das criaturas que você controla terem ou não uma das habilidades listadas.

* As habilidades que Miriarca Majestosa ganha são determinadas conforme a habilidade é resolvida. Elas não serão alteradas se todas as outras criaturas que tenham a habilidade deixarem o campo de batalha nem se criaturas entrarem no campo de batalha ou ganharem habilidades.

* Se uma criatura ganhar uma das habilidades listadas antes que a habilidade desencadeada de Miriarca Majestosa seja resolvida, por exemplo, devido a outra habilidade que tenha sido desencadeada no início do combate, Miriarca Majestosa ganhará aquela habilidade.

* Múltiplas ocorrências de qualquer das habilidades que Miriarca Majestosa possa ganhar são redundantes.

Múmia Desenrolada

{1}{W}{B}

Criatura — Zumbi

2/3

{1}{W}: O Zumbi atacante alvo ganha vínculo com a vida até o final do turno.

{1}{B}: O Zumbi atacante alvo ganha toque mortífero até o final do turno.

* As habilidades de Múmia Desenrolada podem ter ela mesma como alvo enquanto ela estiver atacando.

* O Zumbi alvo ainda terá vínculo com a vida ou toque mortífero mesmo depois do combate, quando deixar de ser uma criatura atacante.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida e toque mortífero são redundantes.

Neheb, o Eterno

{3}{R}{R}

Criatura Lendária — Zumbi Minotauro Guerreiro

4/6

Afligir 3 (*Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde 3 pontos de vida.*)

No início de sua fase principal pós-combate, adicione {R} a sua reserva de mana para cada 1 ponto de vida que seus oponentes perderam neste turno.

* O dano causado ao jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.

* Por ser desencadeada no início de uma fase, a última habilidade de Neheb não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser anulada por efeitos que interajam com habilidades desencadeadas, como a de Obstrucionista Ágil.

* Você recebe uma fase principal pós-combate mesmo que nenhuma criatura tenha atacado durante o turno. A última habilidade de Neheb será desencadeada.

* Se um oponente perder pontos de vida, mas Neheb deixar o campo de batalha antes do início de sua fase principal pós-combate, sua última habilidade não será desencadeada.

* A habilidade de Neheb só verifica quantos pontos de vida os oponentes perderam durante o turno, e não o quanto o total de pontos de vida deles diminuiu em comparação ao início do turno. Por exemplo, se um oponente perdeu 2 pontos de vida e em seguida ganhou 8 pontos de vida antes de sua fase principal pós-combate, você adicionará {R}{R} a sua reserva de mana.

* Se um oponente perder pontos de vida e subsequentemente perder o jogo antes de sua fase principal pós-combate, a última habilidade de Neheb contará aquela perda de pontos de vida.

* Se você de alguma forma tiver mais de duas fases principais em um turno, cada fase principal depois da primeira será uma fase principal pós-combate, e a última habilidade de Neheb será desencadeada no início de cada uma delas.

Nicol Bolas, Faraó-Deus

{4}{U}{B}{R}

Planeswalker — Nicol Bolas

7

+2: O oponente alvo exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card que não seja um terreno. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.

+1: Cada oponente exila dois cards da própria mão.

-4: Nicol Bolas, Faraó-Deus, causa 7 pontos de dano ao oponente alvo ou a uma criatura alvo que um oponente controle.

-12: Exile cada permanente que seus oponentes controlam que não seja um terreno.

* Os cards exilados pela primeira e pela segunda habilidade de Nicol Bolas são exilados com a face voltada para cima.

Você pode conjurar o card exilado pela primeira habilidade de Nicol Bolas naquele turno mesmo que Nicol Bolas não esteja mais no campo de batalha ou sob o seu controle.

* Conjurar o card exilado com a primeira habilidade de Nicol Bolas segue as regras normais de tempo para conjurar aquele card. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Se você não conjurar o card exilado pela primeira habilidade de Nicol Bolas naquele turno, ele permanecerá exilado.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Entretanto, você pode pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, você precisa pagá-los para conjurar o card.

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

* Durante a resolução da segunda habilidade de Nicol Bolas, cada oponente escolhe quais cards exilar da própria mão. Qualquer oponente com dois ou menos cards exila a mão inteira.

* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixar o jogo, todos os cards que aquele jogador possui também o fazem. Se você deixar o jogo, quaisquer cards de mágica ou permanentes que você controle pela primeira habilidade de Nicol Bolas são exilados.

Nicol Bolas, o Enganador (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{5}{U}{B}{R}

Planeswalker — Nicol Bolas

5

+3: Cada oponente perde 3 pontos de vida, a menos que aquele jogador sacrifique uma permanente que não seja um terreno ou descarte um card.

-3: Destrua a criatura alvo. Compre um card.

-11: Nicol Bolas, o Enganador, causa 7 pontos de dano a cada oponente. Você compra sete cards.

* Durante a resolução da primeira habilidade de Nicol Bolas, seu oponente escolhe um card a ser descartado sem revelá-lo, escolhe uma permanente que não seja um terreno para ser sacrificada ou escolhe não fazer nenhum dos dois. Em seguida, aquele jogador descarta aquele card, sacrifica aquela permanente ou perde 3 pontos de vida. Seu oponente sempre pode escolher perder 3 pontos de vida, mesmo que tenha cards para descartar ou permanentes que não sejam terrenos para sacrificar.

* Em um jogo com vários participantes, cada oponente, na ordem dos turnos, faz a escolha para a primeira habilidade de Nicol Bolas e, depois, todas as ações ocorrem simultaneamente. Os oponentes saberão das escolhas feitas pelos oponentes anteriores ao fazer as próprias escolhas, embora um card escolhido para ser descartado dessa forma não seja revelado até ser descartado.

* Se o alvo da segunda habilidade de Nicol Bolas deixar de ser válido, a habilidade será anulada e você não comprará um card. Se aquele alvo for válido, mas não puder ser destruído, provavelmente por ter indestrutível, você ainda comprará um card.

* Se a terceira habilidade de Nicol Bolas fizer com que cada oponente tenha 0 pontos de vida ou menos, mas também fizer com que você tente comprar mais cards do que tiver em seu grimório, o jogo termina empatado.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Nicol Bolas faz com que ambos os oponentes sacrifiquem uma permanente que não seja um terreno, descartem um card ou percam 3 pontos de vida. Ela pode fazer com que a equipe adversária perca 6 pontos de vida. A última habilidade dele sempre fará com que você cause

14 pontos de dano à equipe adversária, embora você ainda compre somente sete cards.

Nissa, Maga da Gênese (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{5}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

5

+2: Desvire até duas criaturas alvo e até dois terrenos alvo.

−3: A criatura alvo recebe +5/+5 até o final do turno.

−10: Olhe os dez cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de criatura e/ou terreno dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Nissa com menos de quatro alvos. Por exemplo, você pode ter como alvo uma criatura e dois terrenos, ou nenhuma criatura e dois terrenos. Você pode até mesmo não escolher nenhum alvo.

* Enquanto a última habilidade de Nissa estiver sendo resolvida, todas as criaturas e terrenos colocados no campo de batalha dessa forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.

Obstrucionista Ágil

{2}{U}

Criatura — Ave Mago

3/1

Lampejo

Voar

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

Quando reciclar Obstrucionista Ágil, anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você não controla.

* O texto das habilidades ativadas geralmente tem a forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave de habilidade, como equipar e eternizar, são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

* As habilidades desencadeadas usam as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”. Elas são muitas vezes escritas na forma “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas palavras-chave de habilidade, como destreza e afligir, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “no/na” em seu texto explicativo.

* Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.

* Habilidades de mana não podem ser alvo. Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e desencadeia uma habilidade de mana ativada.

* As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.

Oco

{5}

Criatura Artefato — Golem

4/4

Oco custa {2} a menos para ser conjurado para cada card que você reciclou ou descartou neste turno.
Reciclar {2} ({2}, *descarte este card: Compre um card.*)

* O custo de Oco é reduzido mesmo que os cards que você reciclou ou descartou não estejam em seu cemitério.

* Uma vez que você tenha descartado três cards, Oco custa {0} para ser conjurado. Ele não terá um mínimo de {1} nem custará uma quantidade negativa de mana.

* A primeira habilidade de Oco não lhe dá permissão para descartar cards. Você precisará de outro efeito que instrua ou permita que você os descarte.

O Deus Escaravelho

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Deus

5/5

No início de sua manutenção, cada oponente perde X pontos de vida e você usa vidência X, sendo X o número de Zumbis que você controla.

{2}{U}{B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de ser um Zumbi preto 4/4.

Quando O Deus Escaravelho morrer, devolva-o para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

* O número de Zumbis que você controla é contado conforme a primeira habilidade de O Deus Escaravelho é resolvida. Os jogadores podem tentar mudar esse número em resposta à habilidade (por exemplo, ativando a segunda habilidade).

* A ficha copia exatamente o que estava impresso no card original e nada mais, exceto as características que ela modifica especificamente. Ela não copia nenhuma informação sobre o objeto do card antes de ter sido colocado no cemitério de seu dono.

* A ficha é um Zumbi em vez de seus outros tipos (diferentemente de Zumbis criados pela habilidade eternizar) e é preta em vez de suas outras cores. Seu poder e resistência são 4/4. Esses são valores copiáveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

* Diferentemente das fichas criadas por uma habilidade eternizar, essa ficha tem o custo de mana e, portanto, o custo de mana convertido, do card que ela está copiando.

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

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade do Deus Escaravelho faz com que a equipe adversária perca uma quantidade de pontos de vida igual a das vezes o número de Zumbis que você controla, embora você use vidência somente um número de vezes igual ao de Zumbis que você controla.

O Deus Escorpião

{3}{B}{R}

Criatura Lendária — Deus

6/5

Toda vez que uma criatura com um marcador -1/-1 morrer, compre um card.

{1}{B}{R}: Coloque um marcador -1/-1 em outra criatura alvo.

Quando O Deus Escorpião morrer, devolva-o para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

* Você comprará somente um card quando uma criatura com mais de um marcador -1/-1 morrer.

* Se uma criatura com um marcador -1/-1 morrer ao mesmo tempo que O Deus Escorpião, você comprará um card. O mesmo vale para o caso de O Deus Escorpião morrer com um marcador -1/-1.

O Deus Gafanhoto

{4}{U}{R}

Criatura Lendária — Deus

4/4

Voar

Toda vez que você comprar um card, crie uma ficha de criatura azul e vermelha 1/1 do tipo Inseto com voar e ímpeto.

{2}{U}{R}: Compre um card e depois descarte um card.

Quando O Deus Gafanhoto morrer, devolva-o para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

* Se uma magia ou habilidade fizer com que você coloque cards na mão sem usar especificamente “compre”, “compra” ou “comprar”, a primeira habilidade de O Deus Gafanhoto não será desencadeada.

Perdição Iminente

{2}{R}

Encantamento

Perdição Iminente entra no campo de batalha com um marcador de perdição.

Toda vez que você conjura uma magia com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de perdição em Perdição Iminente, Perdição Iminente causa uma quantidade equivalente de dano à criatura ou ao jogador alvo.

Em seguida, coloque um marcador de perdição em Perdição Iminente.

* A habilidade desencadeada de Perdição Iminente é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a magia seja anulada.

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

* A quantidade de dano que a habilidade desencadeada de Perdição Iminente causa é o número de marcadores que tinha conforme a habilidade foi desencadeada. Por exemplo, se você conjurar Choque e depois responder à segunda habilidade desencadeada de Perdição Iminente com um segundo Choque, ambas as habilidades farão com que Perdição Iminente cause 1 ponto de dano, e Perdição Iminente terminará com 3 marcadores de perdição.

Rato da Ruína

{1}{B}

Criatura — Rato

1/1

Toque mortífero

Quando Rato da Ruína morrer, exile o card alvo do cemitério de um oponente.

* Se Rato da Ruína morrer ao mesmo tempo que outra criatura, provavelmente por terem estado em combate juntos, sua habilidade desencadeada pode exilar esse outro card.

Razão

{U}

Feitiço

Vidência 3.

//

Acreditar

{4}{G}

Feitiço

Consequências

Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo no campo de batalha se for um card de criatura. Se não for, coloque-o em sua mão.

* Com Acreditar, você coloca o card do topo de seu grimório em sua mão se não colocá-lo no campo de batalha por qualquer motivo, por exemplo, por não ser um card de criatura, ou por você simplesmente não querer colocá-lo no campo de batalha.

* Se não colocar o card do topo de seu grimório no campo de batalha, você não o revela antes de colocá-lo em sua mão.

Recusar

{3}{R}

Mágica Instantânea

Recusar causa dano ao controlador da mágica alvo igual ao custo de mana convertido daquela mágica.

//

Cooperar

{2}{U}

Mágica Instantânea

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

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

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

* Cooperar pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, 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 mágica não serão desencadeadas.

* Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.

* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

* Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.

* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como Tormento de Granizo Flamejante), a cópia terá o mesmo valor de X.

* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Piro-hélice de Chandra), a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam).

* O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, efeitos baseados em quaisquer custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos para a mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Reduzir

{1}{B}

Feitiço

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

//

Pó

{3}{W}

Feitiço

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

Exile qualquer número de criaturas alvo que tenham marcadores -1/-1.

* Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para dar a ela dois marcadores -1/-1.

* Se uma das criaturas alvo de Pó perder seus marcadores -1/-1, deixar o campo de batalha ou de alguma outra forma se tornar um alvo não válido antes que a mágica seja resolvida, ela não será exilada, mas os alvos válidos restantes serão exilados.

Reivindicadora Ávida (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{2}{G}

Criatura — Humano Druida

2/2

{T}: Adicione {G} ou {U} à sua reserva de mana. Se você controla uma planeswalker Nissa, você ganha 2 pontos de vida.

* Você pode ativar a habilidade de Reivindicadora Ávida mesmo que não tenha em que gastar aquele mana. Você ainda ganhará 2 pontos de vida se controlar uma Planeswalker chamada Nissa.

* A habilidade de Reivindicadora Ávida é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Você adicionará imediatamente o mana à sua reserva de mana e ganhará 2 pontos de vida, se aplicável.

Ruínas de Ramunap

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione {R} à sua reserva de mana.

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

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Ruínas de Ramunap faz com que ela cause um total de 4 pontos de dano à equipe adversária.

Samut, a Testada

{2}{R}{G}

Planeswalker — Samut

4

+1: Até uma criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno.

-2: Samut, a Testada, causa 2 pontos de dano divididos a sua escolha entre uma ou duas criaturas e/ou jogadores alvo.

-7: Procure até dois cards de criatura e/ou planeswalker em seu grimório, coloque-os no campo de batalha e, em seguida, embaralhe seu grimório.

* Você divide o dano conforme ativa a segunda habilidade de Samut, não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme ativa a habilidade, você escolhe se quer que ela cause 2 pontos de dano a um único alvo ou 1 ponto de dano a cada um de dois alvos.

* Se a segunda habilidade de Samut tem dois alvos e um deixa de ser um alvo válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, não 2.

* Enquanto a última habilidade de Samut estiver sendo resolvida, todas as criaturas e planeswalkers colocados no campo de batalha dessa forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.

Sanidade Corroída

{2}{U}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início de cada etapa final, o jogador encantado coloca os X cards do topo do grimório dele no próprio cemitério, sendo X o número de cards colocado naquele cemitério de qualquer lugar neste turno.

* A habilidade de Sanidade Corroída conta o número de cards colocados no cemitério do jogador encantado durante o turno, mesmo que Sanidade Corroída não tenha estado no campo de batalha no momento em que aqueles cards foram colocados lá e mesmo que os cards tenham deixado o cemitério.

* O valor de X é determinado somente conforme a habilidade de Sanidade Corroída é resolvida. Por exemplo, se três Auras de Sanidade Corroída forem anexadas a um jogador que tinha quatro cards no cemitério neste turno, X será quatro para a primeira habilidade a ser resolvida, oito para a segunda e dezesseis para a terceira.

Sarcófago Abandonado

{3}

Artefato

Você pode conjurar do seu cemitério cards com reciclar que não sejam terrenos.

Se um card com reciclar seria colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar e não foi reciclado, em vez disso, exile-o.

* Uma permanente que seja uma ficha com reciclar irá para seu cemitério antes de deixar de existir. Ela não será exilada. Da mesma forma, uma permanente que não seja uma ficha que tenha perdido reciclar enquanto estava no campo de batalha também irá para o cemitério.

* Se reciclar um card de mágica instantânea, você pode conjurá-lo a partir do cemitério imediatamente, antes que qualquer jogador possa realizar qualquer ação. Se fizer isso, a mágica será resolvida antes da habilidade reciclar. Se reciclar um card que não seja de mágica instantânea e não tenha lampejo, você não poderá conjurá-lo até que a habilidade reciclar tenha sido resolvida.

* Sarcófago Abandonado não lhe dá permissão para fazer nada com aqueles cards, exceto conjurá-los. Por exemplo, você não pode reciclar cards que não sejam de terreno com reciclar a partir de seu cemitério.

Soberano do Bando

{2}{G}

Criatura — Felino

2/2

Soberano do Bando recebe +1/+1 para cada outro Felino que você controla.

{oW}, {oT}, exaura Soberano do Bando: Crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Felino com vínculo com a vida. *(Uma criatura exaurida não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar.)*

* Já que o dano permanece marcado em criaturas até que seja removido ao final do turno, o dano que Soberano do Bando receber em combate pode se tornar letal caso outros Felinos que você controla deixem o campo de batalha posteriormente no turno.

Sobreviventes Resolutos

{1}{R}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Você pode exaurir Sobreviventes Resolutos conforme ele ataca. (*Ele não será desvirado durante sua próxima etapa de desvirar.*)

Toda vez que você exaure uma criatura, Sobreviventes Resolutos causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Sobreviventes Resolutos faz com que ele cause um total de 2 pontos de dano à equipe adversária e você ganhe 1 ponto de vida.

Solenidade

{2} {W}

Encantamento

Os jogadores não podem receber marcadores.

Marcadores não podem ser colocados em artefatos, criaturas, encantamentos ou terrenos.

* Solenidade não remove nenhum marcador que os jogadores ou permanentes já tenham.

* Solenidade impede que marcadores sejam colocados em um artefato, uma criatura, um encantamento ou um terreno conforme ele entra no campo de batalha, assim como impede que marcadores sejam colocados neles posteriormente.

* Se o custo de uma habilidade ou o custo adicional de uma mágica exigir a colocação de marcadores em um artefato, uma criatura, um encantamento ou um terreno, aquele custo não poderá ser pago. Se uma mágica ou habilidade que seja resolvida disser que um jogador pode colocar marcadores em um desses objetos, aquele jogador não pode escolher fazê-lo.

* Se um efeito de substituição permitir que um jogador modifique ou substitua um evento colocando marcadores em um artefato, uma criatura, um encantamento ou um terreno, aquele jogador pode aplicar aquele efeito de substituição. Não serão colocados marcadores no objeto, mas, se o evento original for inteiramente substituído (como em uma aplicação do efeito de substituição de Mago Escarificador de Almas), o evento original não acontecerá.

* Se um artefato, uma criatura, um encantamento ou um terreno entraria no campo de batalha com marcadores ao mesmo tempo em que Solenidade entra no campo de batalha, Solenidade não impede que se ganhe esses marcadores.

Soltar o Bestiário

{X} {G} {G}

Feitiço

Procure em seu grimório até X cards de criatura com nomes diferentes que tenham custo de mana convertido X, revele-os, coloque-os em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

* Se você conjurar Soltar o Bestiário com X = 0, você procurará em seu grimório e o embaralhará, mas não será capaz de encontrar nenhum card.

* Para cards em seu grimório com {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Talha-ossos Saqueador

{2} {B}

Criatura — Zumbi Minotauro

3/3

Talha-ossos Saqueador não pode bloquear, a menos que você controle outro Zumbi.

* O fato de você controlar ou não outro Zumbi é verificado apenas conforme você declara os bloqueadores. Talhassos Saqueador não deixará de bloquear se você deixar de controlar outro Zumbi depois disso.

* O outro Zumbi não precisa bloquear.

Território dos Necrófagos

Terreno — Deserto

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana.

{2}, {T}, sacrifique um Deserto: Exile todos os cards de todos os cemitérios.

* O Deserto sacrificado estará em seu cemitério para ser exilado pela última habilidade de Território dos Necrófagos.

Tormento de Escaravelhos

{3} {B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

No início da manutenção do jogador encantado, aquele jogador perde 3 pontos de vida, a menos que sacrifique uma permanente que não seja um terreno ou descarte um card.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Tormento de Escaravelhos é resolvida, o jogador encantado escolhe um card para ser descartado sem revelá-lo, escolhe uma permanente que não seja um terreno para ser sacrificada ou escolhe não fazer nenhum dos dois. Em seguida, aquele jogador descarta aquele card, sacrifica aquela permanente ou perde 3 pontos de vida. O jogador sempre pode escolher perder 3 pontos de vida, mesmo que tenha cards para descartar ou permanentes que não sejam terrenos para sacrificar.

Tormento de Granizo Flamejante

{X} {B} {B}

Feitiço

Repita o seguinte processo X vezes. Cada oponente perde 3 pontos de vida, a menos que aquele jogador sacrifique uma permanente que não seja um terreno ou descarte um card.

* Se X for 0, Tormento de Granizo Flamejante é resolvido sem efeito.

* Durante a resolução de Tormento de Granizo Flamejante, seu oponente escolhe um card a ser descartado sem revelá-lo, escolhe uma permanente que não seja um terreno para ser sacrificada ou escolhe não fazer nenhum dos dois. Em seguida, aquele jogador descarta aquele card, sacrifica aquela permanente ou perde 3 pontos de vida. Depois, ele repete esse processo se ainda não o tiver completado X vezes. Seu oponente sempre pode escolher perder 3 pontos de vida, mesmo que tenha cards para descartar ou permanentes que não sejam terrenos para sacrificar.

* Cada repetição desse processo é feita separadamente. Se um oponente sacrificar uma criatura com uma habilidade que seja desencadeada quando outra criatura morre, por exemplo, ela verá criaturas sacrificadas antes dela, mas não verá as sacrificadas depois.

* Ações baseadas no estado não são verificadas entre repetições deste processo, de modo que o estado do jogo pode ser pouco usual enquanto se faz a escolha. Por exemplo, um jogador pode sacrificar uma criatura e depois sacrificar uma Aura que estava anexada àquela criatura.

* Em um jogo com vários participantes, cada oponente na ordem dos turnos faz a própria escolha uma vez, depois todas as ações ocorrem simultaneamente e, em seguida, repete-se o processo se este ainda não tiver sido completado

X vezes. Os oponentes saberão das escolhas feitas pelos oponentes anteriores ao fazer as próprias escolhas, embora um card escolhido para ser descartado dessa forma não seja revelado até ser descartado.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Tormento de Granizo Flamejante faz com que ambos os oponentes sacrifiquem uma permanente que não seja um terreno, descartem um card ou percam 3 pontos de vida X vezes. Ele pode fazer com que a equipe adversária perca 6 pontos de vida a cada vez.

Tormento de Veneno

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Coloque três marcadores -1/-1 na criatura alvo. Seu controlador perde 3 pontos de vida, a menos que sacrifique outra permanente que não seja um terreno ou descarte um card.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Tormento de Veneno for resolvido, a mágica inteira será anulada. O controlador da criatura não será atormentado.

* Como ações baseadas no estado não são realizadas enquanto Tormento de Veneno está sendo resolvido, a criatura alvo ainda está no campo de batalha enquanto seu controlador é atormentado. Se aquela criatura tiver uma Aura anexada a ela, aquela Aura pode ser sacrificada.

* Durante a resolução de Tormento de Veneno, o controlador da criatura escolhe um card a ser descartado sem revelá-lo, escolhe uma permanente que não seja um terreno para ser sacrificada ou escolhe não fazer nenhum dos dois. Em seguida, aquele jogador descarta aquele card, sacrifica aquela permanente ou perde 3 pontos de vida. O jogador sempre pode escolher perder 3 pontos de vida, mesmo que tenha cards para descartar ou permanentes que não sejam terrenos para sacrificar.

Última Misericórdia de Oketra

{1} {W} {W}

Feitiço

Seu total de pontos de vida torna-se igual ao seu total de pontos de vida inicial. Os terrenos que você controla não são desvirados durante sua próxima etapa de desvirar.

* Para que seu total de pontos de vida se torne seu total de pontos de vida inicial (normalmente 20), você ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 4 quando Última Misericórdia de Oketra é resolvida, ela fará com que você ganhe 16 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 25 conforme ela for resolvida, ela fará com que você perca 5 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com este efeito.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Última Misericórdia de Oketra faz com que o total de pontos de vida da equipe se torne o total de pontos de vida inicial da equipe (normalmente 30), mas somente você de fato ganha ou perde pontos de vida.

Última Palavra de Kefnet

{2} {U} {U}

Feitiço

Ganhe o controle do artefato, da criatura ou do encantamento alvo. Os terrenos que você controla não são desvirados durante sua próxima etapa de desvirar.

* O efeito de mudança de controle de Última Palavra de Kefnet dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza.

* Caso a permanente alvo não seja mais um alvo válido no momento em que Última Palavra de Kefnet for resolvida, a mágica inteira será anulada. Seus terrenos serão desvirados normalmente durante sua próxima etapa de desvirar.

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

* Em uma partida com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards pertencentes a ele também deixam o jogo, e quaisquer efeitos que deem ao jogador o controle de permanentes terminam imediatamente.

Unesh, Soberano Crioefinge

{4} {U} {U}

Criatura Lendária — Esfinge

4/4

Voar

As mágicas de Esfinge que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que Unesh, Soberano Crioefinge, ou outra Esfinge entrar no campo de batalha sob seu controle, revele os quatro cards do topo de seu grimório. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Coloque um monte na sua mão e o outro em seu cemitério.

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

* A habilidade de redução de custo de Unesh não reduzirá o custo de conjuração dele mesmo.

* Você (não seu oponente) escolhe qual monte colocar em sua mão e qual colocar no seu cemitério.

* Um monte pode não ter cards. Se este for o caso, você escolhe se deseja colocar todos os cards revelados na sua mão ou no seu cemitério.

* Em jogos com vários participantes, você escolhe um oponente para separar os cards quando a habilidade é resolvida. Isso não tem aquele oponente como alvo. Já que os cards são revelados, todos os jogadores podem vê-los e dar sugestões.

Ventos Contrários

{2} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {1} para cada card em seu cemitério.

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

* Conte o número de cards no seu cemitério conforme Ventos Contrários é resolvido para determinar a quantidade de mana que o controlador da mágica alvo deverá pagar para impedir que a mágica seja anulada. Ventos Contrários ainda estará na pilha neste momento e não será considerado na contagem.

Vespa do Amargo Fim (*somente no Deck de Planeswalker*)

{1} {B}

Criatura — Inseto Horror

2/1

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica de planeswalker de Nicol Bolas, você pode sacrificar Vespa do Amargo Fim. Se fizer isso, destrua a criatura alvo.

* Você escolhe um alvo para a habilidade desencadeada de Vespa do Amargo Fim imediatamente após conjurar uma mágica de planeswalker de Nicol Bolas, mas não pode escolher sacrificar ou não Vespa do Amargo Fim até que a

habilidade seja resolvida. Se a criatura deixar de ser um alvo válido, a habilidade inteira será anulada e você não poderá sacrificar Vespa do Amargo Fim.

Vizir dos Ungidos

{3}{U}

Criatura — Humano Clérigo

2/4

Quando Vizir dos Ungidos entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com eternizar ou embalsamar, colocar aquele card em seu cemitério e, em seguida, embaralhar seu grimório.

Toda vez que você ativar uma habilidade eternizar ou embalsamar, compre um card.

* Se ativar uma habilidade eternizar ou embalsamar, você comprará um card antes que a habilidade seja resolvida, mas depois de você pagar todos os custos da habilidade. Se uma habilidade eternizar exigir um descarte para ser ativada, você precisará de outro card disponível para descartar.

Vorme Vasculhador

{5}{G}{G}

Criatura — Vorme

7/7

Atropelar

Quando Vorme Vasculhador entrar no campo de batalha, use vidência 3, depois revele o card do topo de seu grimório. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card.

* Uma vez que a habilidade desencadeada de Vorme Vasculhador comece a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar outra ação até que a resolução tenha terminado. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar seu grimório depois de você usar vidência, mas antes de você revelar o card do topo do grimório.

* Para cards em seu grimório com {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* O custo de mana convertido de um card duplo é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades.

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