

Notas de lançamento de *Kaladesh*

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

Última modificação em 9 de agosto de 2016

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 *Kaladesh* contém 264 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 15 terrenos básicos) que aparecem em boosters, mais 10 cards disponíveis apenas nos Decks de Planeswalker de *Kaladesh*. Alguns boosters de *Kaladesh* contêm um card da série Obra-prima (ver abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 24 e 25 de setembro de 2016

Fim de semana de lançamento: 30 de setembro a 2 de outubro de 2016

Game Day: 22 e 23 de outubro de 2016

A coleção *Kaladesh* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 30 de setembro de 2016. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas*, *Sombras em Innistrad*, *Lua Arcana* e *Kaladesh*.

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: *Invenções de Kaladesh*

A série Obra-prima, que começou com *Expedições de Zendikar*, continua com *Invenções de Kaladesh*!

Os melhores e mais brilhantes de *Kaladesh* se reuniram na Feira dos Inventores para exibir suas inovações. Essas *Invenções de Kaladesh* são impressionantes e trazem artefatos empolgantes da história de **Magic** em uma moldura única de filigranas.

* Há 54 cards na coleção *Invenções de Kaladesh*. Os primeiros 30 desses cards aparecem em boosters de *Kaladesh*. Os 24 restantes aparecerão em boosters de *Revolta do Éter*. Os cards de *Invenções de Kaladesh* têm seu próprio símbolo de expansão.

* Os cards de *Invenções de Kaladesh* que aparecem em boosters de *Kaladesh* 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 *Invenções de Kaladesh* não são válidos em nenhum formato Construído em que não fossem válidos antes. Aparecer em boosters de *Kaladesh* não os torna válidos no formato Padrão.

* Os cards metalizados premium de *Invenções de Kaladesh* em inglês aparecem em boosters de todos os idiomas.

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

Nova mecânica: Energia

A magia funciona de forma um pouco diferente aqui em Kaladesh, alimentada por uma fonte de energia chamada éter. Por conta própria, um card pode lhe dar um ou mais marcadores de energia, que você pode, depois, gastar para alimentar suas habilidades. Se tiver vários desses cards juntos, você terá não apenas um estoque e tanto de energia, mas também uma gama de opções, permitindo que você canalize sua energia para o que quiser.

Rinoceronte Vigoroso

{2} {G}

Criatura — Rinoceronte

2/3

Quando Rinoceronte Vigoroso entra no campo de batalha, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

Toda vez que Rinoceronte Vigoroso ataca, você pode pagar {EE}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 nele.

* {E} é o símbolo da energia. Ele representa um marcador de energia.

* Os marcadores de energia são um tipo de marcador que o jogador pode ter. Eles não são associados a permanentes específicas. (Outros tipos de marcadores que os jogadores podem ter incluem veneno e experiência.)

* Acompanhe atentamente quantos marcadores de energia cada jogador tem. Você pode anotar em um papel, usar um dado ou qualquer método claro e de comum acordo.

* Se um efeito diz que você recebe um ou mais {E}, você recebe aquela quantidade de marcadores de energia. Para pagar um ou mais {E}, você perde aquela quantidade de marcadores de energia. Você não pode pagar mais marcadores de energia do que tem. Quaisquer efeitos que interajam com os marcadores que um jogador recebe, tem ou perde podem interagir com marcadores de energia.

* Os marcadores de energia não são mana. Eles não desaparecem conforme as etapas, fases e turnos terminam, e os efeitos que adicionam mana “de qualquer tipo” a sua reserva de mana não podem lhe dar marcadores de energia.

* Algumas habilidades desencadeadas determinam que você “pode pagar” uma certa quantidade de {E}. Você não pode pagar aquela quantidade múltiplas vezes para multiplicar o efeito. Você simplesmente escolhe pagar ou não aquela quantidade de {E} conforme a habilidade é resolvida, e nenhum jogador pode realizar ações para tentar deter o efeito da habilidade depois que você fizer essa escolha.

* Se uma habilidade desencadeada com um ou mais alvos determinar que você “pode pagar” alguma quantidade de {E}, e cada permanente que ela tiver como alvo tiver deixado de ser um alvo válido, a habilidade será anulada. Você não pode pagar nenhum {E}, mesmo que queira fazê-lo.

Nova mecânica: Veículos e Tripular

Graças aos engenhosos inventores de Kaladesh, você poderá preparar artefatos bastante poderosos em combate desde que designe algumas criaturas para manejá-los.

Expresso de Aradara

{5}

Artefato — Veículo

8/6

Ameaçar

Tripular 4 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 4: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

As regras oficiais para Veículos são as seguintes:

301.7. Alguns artefatos têm o subtipo “Veículo”. Veículos têm a habilidade tripular, que permite que eles se tornem criaturas artefato. Ver regra 702.121, “Tripular”.

301.7a Cada Veículo tem um poder e uma resistência impressos, mas só tem essas características se também for uma criatura. Ver regra 208.3.

301.7b Se um Veículo torna-se uma criatura, ele tem imediatamente seu poder e sua resistência impressos. Outros efeitos, incluindo o que o torna uma criatura, podem modificar esses valores ou defini-los como valores diferentes.

As regras oficiais para a habilidade de palavra-chave tripular são as seguintes:

702.121. Tripular

702.121a Tripular é uma habilidade ativada de cards de Veículo. “Tripular N” significa “Vire qualquer número de criaturas desviradas que você controla com total de poder igual ou superior a N: Esta permanente se torna uma criatura artefato até o final do turno.”

702.121b Uma criatura “tripula um Veículo” quando é virada para pagar o custo de ativação da habilidade tripular do Veículo.

702.121c Se um efeito determina que uma criatura “não pode tripular Veículos”, aquela criatura não pode ser virada para pagar o custo da habilidade tripular de um Veículo.

* Cada Veículo tem um poder e uma resistência impressos, mas um Veículo não é uma criatura. Se ele se tornar uma criatura (mais provavelmente por meio de sua habilidade tripular, embora a coleção *Kaladesh* inclua outros efeitos que permitem que ele se torne uma criatura), ele terá aquele poder e aquela resistência.

* Se um efeito faz com que um Veículo se torne uma criatura artefato com valores determinados de poder e resistência, aquele efeito substitui o poder e a resistência impressos do Veículo.

* Qualquer criatura desvirada que você controle pode ser virada para pagar um custo de tripular, mesmo uma que acabou de passar ao seu controle.

* Você pode virar mais criaturas que o necessário para ativar a habilidade tripular.

* Depois que um jogador anuncia que está ativando uma habilidade tripular, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a habilidade tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar interromper a habilidade alterando o poder de uma criatura ou removendo ou virando uma criatura.

* As criaturas que tripulam um Veículo não estão anexadas a ele nem se relacionam com ele de qualquer outra forma. Os efeitos que afetam o Veículo, como destruindo-o ou concedendo a ele um marcador +1/+1, não afetam as criaturas que o tripularam.

* Depois que um Veículo se torna uma criatura, ele se comporta exatamente como qualquer outra criatura artefato. Ele não pode atacar a menos que você o tenha controlado continuamente desde o início de seu turno, pode bloquear se estiver desvirado, pode ser virado para pagar o custo de tripular de um Veículo, e assim por diante.

* Veículo é um tipo de artefato, não um tipo de criatura. Um Veículo que esteja tripulado não tem qualquer tipo de criatura.

* Você pode ativar uma habilidade tripular de um veículo mesmo que ele já seja uma criatura artefato. Isso não tem efeito no veículo. Isso não altera seu poder nem sua resistência.

* Para que um Veículo esteja apto a atacar, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de atacantes começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para atacar com ele é durante o início da etapa de combate. Para que o Veículo esteja apto a bloquear, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de bloqueadores começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para bloquear com ele é durante a etapa de declaração de atacantes. Em ambos os casos, os jogadores podem realizar ações depois de a habilidade tripular ser resolvida, mas antes de o Veículo ter sido declarado como criatura atacante ou bloqueadora.

* Quando um Veículo se torna uma criatura, isso não conta como fazer uma criatura entrar no campo de batalha. A permanente já estava no campo de batalha; ela só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* Se uma permanente se tornar uma cópia de um Veículo, a cópia não será uma criatura, mesmo que o Veículo que ela esteja copiando tenha se tornado uma criatura artefato.

Novo termo de regras: Criar

“Criar” é um novo termo para um conceito antigo: o ato de colocar uma ficha no campo de batalha.

Bugigangueiro Mestre

{2}{W}

Criatura — Anão Artesão

3/2

Cada Servus e Tóptero que você controla recebe +1/+1.

{3}{W}: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

* Para criar uma ficha, coloque-a no campo de batalha sob o seu controle.

* Este novo termo não representa nenhuma alteração funcional nas fichas que você conhece. Nenhuma regra para fichas nem para colocá-las no campo de batalha está sendo alterada além das palavras usadas para apresentar esse conceito de jogo. O texto de cards mais antigos que criam fichas será atualizado.

Nova habilidade de palavra-chave: Fabricar

Kaladesh é um mundo de inventores. Forneça-lhes algumas peças e eles criarão quaisquer ferramentas necessárias para dada situação. A habilidade fabricar lhe dá a mesma flexibilidade.

Entusiasta de Armifício

{2}{B}

Criatura — Etergênito Artesão

0/1

Fabricar 2 *(Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores +1/+1 nela ou crie duas fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.)*

As regras oficiais para a habilidade fabricar são as seguintes:

702.122. Fabricar

702.122a Fabricar é uma habilidade desencadeada. “Fabricar N” significa “Quando esta permanente entra no campo de batalha, você pode colocar N marcadores +1/+1 nela. Se não fizer isso, crie N fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.”

702.122b Se uma permanente tiver múltiplas ocorrências de fabricar, cada uma é desencadeada separadamente.

* Você escolhe colocar marcadores +1/+1 na criatura ou criar fichas de Servus conforme a habilidade fabricar está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe o que fazer e o momento em que os marcadores são adicionados ou as fichas são criadas.

* Fabricar não faz com que a criatura com a habilidade entre no campo de batalha já com os marcadores +1/+1. Por exemplo, Entusiasta de Armifício entra no campo de batalha como uma criatura 0/1. Em seguida, sua habilidade fabricar vai para a pilha. Os jogadores podem realizar ações (como conjurar mágicas instantâneas) enquanto a habilidade está esperando para ser resolvida.

* Se você não puder colocar marcadores +1/+1 na criatura por qualquer motivo (por exemplo, se ela não estiver mais no campo de batalha), você simplesmente criará fichas de Servus.

Ciclo: Mecanotitãs

Os Mecanotitãs são cinco dos constructos mais impressionantes que os engenheiros de Kaladesh já construíram. Cada um deles é uma criatura artefato que exige mana colorido para ser conjurada e tem uma habilidade poderosa desencadeada quando entra no campo de batalha.

Mecanotitã Pernicioso

{4} {B} {B}

Criatura Artefato — Constructo

5/4

Ameaçar

Quando Mecanotitã Pernicioso entra no campo de batalha, você pode destruir outra criatura alvo. Se uma criatura é destruída desta forma, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a sua resistência.

* Cada Mecanotitã é uma criatura artefato que exige mana colorido para ser conjurada. Eles não são incolores — cada um é da mesma cor que o mana presente em seu custo de mana.

Ciclo: “Terrenos rápidos” de Kaladesh

A coleção *Kaladesh* inclui um ciclo de cinco terrenos que produzem duas cores de mana e entram no campo de batalha virados, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

Pátio Oculto

Terreno

Pátio Oculto entra no campo de batalha virado, a menos que você controle dois outros terrenos ou menos.

{T}: Adicione {W} ou {B} a sua reserva de mana.

* Se um desses terrenos for seu primeiro, segundo ou terceiro, ele entra no campo de batalha desvirado. Porém, se você controlar três ou mais outros terrenos, ele entra no campo de batalha virado.

* Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que um ou mais outros terrenos (devido a Metapaisagem ou Mundo Corrompido, por exemplo), ele não os leva em consideração ao determinar quantos outros terrenos você controla.

Nova apresentação: Cards dos destaques da história

Há muitos momentos importantes na história de *Kaladesh*, 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: Feira dos Inventores

2º destaque da história: Capturada pelo Consulado

3º destaque da história: Armadilha Inescapável

4º destaque da história: Confronto Fatídico

5º destaque da história: Golpe do Confisco

Os cards dos destaques da história da coleção *Kaladesh* 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.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Ambição de Tezzeret

{3}{U}{U}

Feitiço

Compre três cards. Se você não controlar nenhum artefato, descarte um card.

Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você compra três cards e o momento em que você descarta. Em especial, você não pode tentar colocar um artefato no campo de batalha usando os três cards que você comprou para evitar descartar.

Anjo Tecelão de Nuvens

{4}{W}{W}

Criatura — Anjo

4/4

Voar

Quando Anjo Tecelão de Nuvens entra no campo de batalha, você pode exilar outra criatura alvo que você controla. Depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* As Auras anexadas à criatura exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Eventuais marcadores na criatura exilada deixam de existir.

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

* A habilidade desencadeada de Anjo Tecelão de Nuvens pode ter outro Anjo Tecelão de Nuvens como alvo. Se isso acontecer, os dois Anjos podem entrar e sair do exílio quantas vezes você quiser antes que você escolha ter como alvo outra criatura ou não usar a habilidade desencadeada.

Armadilha Inescapável

{3}

Artefato

Armadilha Inescapável entra no campo de batalha virada.

Quando Armadilha Inescapável entra no campo de batalha, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

{T}, Pague {E}: Vire a criatura ou o planeswalker alvo. Suas habilidades ativadas não podem ser ativadas neste turno.

* 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.

* Depois que um jogador anuncia uma habilidade, Armadilha Inescapável não pode ser usada para prevenir a ativação. A última habilidade precisa ser ativada antes que aquele jogador ative aquela habilidade.

* Os jogadores podem responder à última habilidade de Armadilha Inescapável ativando uma habilidade da permanente alvo se as permissões de tempo daquela habilidade o permitirem.

* Depois que um planeswalker entra no campo de batalha o jogador ativo recebe prioridade e pode ativar uma habilidade daquele planeswalker antes que qualquer jogador possa ativar a última habilidade de Armadilha Inescapável.

* Um planeswalker virado pode ser atacado ou sofrer dano normalmente.

* Se a criatura virada se tornar desvirada de alguma forma, ela poderá atacar e bloquear normalmente, mas suas habilidades ainda não poderão ser ativadas neste turno.

Arrombador Punho-de-marreta

{3}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

4/2

Quando Arrombador Punho-de-marreta entra no campo de batalha, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

Toda vez que Arrombador Punho-de-marreta ataca, você pode pagar {E}. Se fizer isso, a criatura alvo não poderá bloquear neste turno.

* A criatura alvo não pode bloquear nenhuma criatura neste turno. O efeito não se restringe apenas à criatura poder ou não bloquear Arrombador Punho-de-marreta.

Arte de Saheeli

{4}{U}{U}

Feitiço

Escolha um ou ambos —

- Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato alvo.
- Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo, exceto que ela é um artefato além de seus outros tipos.

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

* Se você escolher o segundo modo, a ficha é um artefato além de seus outros tipos. Este é um valor copiável da ficha que outros efeitos podem copiar.

* Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente copiada for um Ego Alterado), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida esteja copiando.

* Se a permanente copiada for uma ficha, a ficha criada com Arte de Saheeli copiará as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funcionará.

* Se escolher ambos os modos, você pode ter como alvo uma única criatura artefato duas vezes e receber duas cópias daquela criatura artefato.

* Se você escolher ambos os modos, as fichas entram uma de cada vez. Assim, se a ficha criada pelo segundo modo tiver uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que um artefato entra no campo de batalha”, a ficha criada pelo primeiro modo já estará no campo de batalha e não fará com que aquela habilidade seja desencadeada.

* Nenhuma habilidade que seja desencadeada durante a resolução de Arte de Saheeli será colocada na pilha enquanto a habilidade de Arte de Saheeli não terminar de ser resolvida. Se a criação da primeira ficha fizer com que uma habilidade seja desencadeada, aquela habilidade poderá ter como alvo a segunda ficha, e vice versa.

Artesanato Durável

{1}{G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.

{5}{G}, Sacrifique Artesanato Durável: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

* Você não pode escolher pagar {1} ou não até que a habilidade desencadeada de Artesanato Durável esteja sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe pagar e o momento em que a criatura recebe um marcador +1/+1.

* Você pode pagar {1} apenas uma vez cada vez que a habilidade desencadeada de Artesanato Durável é resolvida. Você não pode pagar mais para colocar múltiplos marcadores +1/+1 em uma criatura.

Ás das Marchas

{1}{W}

Criatura — Anão Piloto

2/1

Iniciativa

Toda vez que Ás das Marchas tripula um Veículo, aquele Veículo ganha iniciativa até o final do turno.

* A habilidade desencadeada de Ás das Marchas é desencadeada quando este é virado para ativar uma habilidade tripular. Mesmo que Ás das Marchas deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, aquele Veículo ainda ganha iniciativa até o final do turno.

Assistente de Oficina

{3}

Criatura Artefato — Constructo

1/2

Quando Assistente de Oficina morrer, devolva outro card de artefato alvo de seu cemitério para sua mão.

* Se outro card de artefato for colocado em seu cemitério ao mesmo tempo que Assistente de Oficina, você pode tê-lo como alvo da habilidade desencadeada de Assistente de Oficina.

Ataque Inspirado

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

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

* O conjunto das criaturas afetadas por Ataque Inspirado é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+1.

Balista de Ataque

{5}

Artefato — Veículo

6/6

Toda vez que Balista de Ataque ataca, ela causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

Tripular 3 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

* A habilidade desencadeada de Balista de Ataque é resolvida antes que os bloqueadores sejam escolhidos. Uma criatura que tenha sofrido dano letal dessa forma não estará presente para bloquear.

Bugigangueiro Mestre

{2}{W}

Criatura — Anão Artesão

3/2

Cada Servus e Tóptero que você controla recebe +1/+1.

{3}{W}: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

* Uma criatura que seja tanto um Servus quanto um Tóptero recebe +1/+1, e não +2/+2.

Caçar os Fracos

{3}{G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Depois, aquela criatura luta com a criatura alvo que você não controla. (*Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.*)

* Você não pode conjurar Caçar os Fracos a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Caçar os Fracos for resolvido, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

* Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Caçar os Fracos tentar ser resolvido, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a outra criatura não for, você ainda colocará o marcador na criatura que você controla.

Capanga de Embraal

{1}{B}

Criatura — Humano Guerreiro

3/1

Capanga de Embraal entra no campo de batalha virado.

Capanga de Embraal terá ameaçar enquanto você controlar um artefato.

* Depois que uma criatura bloquear Capanga de Embraal, ganhar ameaçar não faz com que Capanga de Embraal se torne desbloqueado.

Capturada pelo Consulado

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você não controla

A criatura encantada não pode atacar.

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, se ela tiver um único alvo, altere o alvo para a criatura encantada se esta estiver apta.

* Quando anexa Capturada pelo Consulado a uma criatura de um oponente, você ainda controla Capturada pelo Consulado. Sua última habilidade é desencadeada toda vez que seus oponentes conjuram uma mágica com um único alvo, não quando um oponente do controlador da criatura conjura uma mágica com um único alvo.

* Quando um jogador conjura uma mágica de Aura, seu alvo é a criatura que ela encantar, e isso pode desencadear a última habilidade de Capturada pelo Consulado.

* Se uma mágica tem múltiplos alvos, ela não tem um único alvo ainda que o mesmo objeto seja escolhido como cada um dos alvos.

* Se a mágica não puder ter como alvo a criatura encantada, seu alvo permanecerá inalterado.

* Se houver mais de um Capturada pelo Consulado no campo de batalha, a habilidade desencadeada de cada um alterará o alvo se estiver apta. A última a ser resolvida determinará o que a mágica terá finalmente como alvo. Se um jogador controlar mais de um Capturada pelo Consulado, ele escolherá a ordem em que eles serão resolvidos. Se múltiplos jogadores controlarem aquelas Auras, o primeiro jogador na ordem dos turnos (a começar pelo controlador do turno) é aquele cuja habilidade desencadeada será resolvida por último.

Carruagem do Agricultor

{3}

Artefato — Veículo

5/5

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

Tripular 3 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

* Enquanto Carruagem do Agricultor não for uma criatura artefato, sua habilidade {T} poderá ser ativada se ele passou ao seu controle neste turno.

Centelha de Criatividade

{R}

Feitiço

Escolha uma criatura alvo. Exile o card do topo de seu grimório. Você pode fazer com que Centelha de Criatividade cause àquela criatura uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido do card exilado. Se não fizer isso, você poderá jogar aquele card até o final do turno.

Você não pode conjurar Centelha de Criatividade sem ter uma criatura como alvo. Se a criatura deixa de ser um alvo válido para Centelha de Criatividade, nenhum dos efeitos da mágica acontece. Você não exila o card do topo de seu grimório.

* Se um card no exílio tem X em seu custo de mana, {X} é considerado como sendo 0.

* Se um card de terreno for exilado desta forma, você pode jogar aquele card de terreno até o final do turno se ainda tiver quaisquer jogadas de terreno disponíveis.

* Você precisa pagar todos os custos para conjurar o card exilado. Você pode pagar custos alternativos ou adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Centelha de Criatividade não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exilar um card de criatura sem lampejo, você poderá apenas conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Centelhas da Solda

{2}{R}

Mágica Instantânea

Centelhas da Solda causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X 3 mais o número de artefatos que você controla.

* Se você controla zero artefatos, Centelhas da Solda causa 3 pontos de dano à criatura alvo.

* O número de artefatos que você controla só é contado conforme Centelhas da Solda é resolvida.

Chave da Cidade

{2}

Artefato

{T}, Descarte um card: Até uma criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

Toda vez que Chave da Cidade é desvirada, você pode pagar {2}. Se fizer isso, compre um card.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Chave da Cidade sem ter uma criatura como alvo.

* Ativar a habilidade de Chave da Cidade tendo como alvo uma criatura que já está sendo bloqueada não fará com que ela se torne desbloqueada.

* A última habilidade de Chave da Cidade é desencadeada durante sua etapa de desvirar, mas é colocada na pilha ao mesmo tempo que as habilidades que são desencadeadas no início de sua etapa de manutenção. Mesmo que a habilidade de Chave da Cidade seja desencadeada primeiro, você pode colocá-la antes ou depois das habilidades que você controla e que são colocadas na pilha ao mesmo tempo.

* Você pode pagar {2} uma única vez a cada vez que a habilidade desencadeada de Chave da Cidade é resolvida. Você não pode pagar mais para comprar cards adicionais.

Chandra, Chama da Rebeldia

{2}{R}{R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode conjurar aquele card. Se não fizer isso, Chandra, Chama da Rebeldia, causará 2 pontos de dano a cada oponente.

+1: Adicione {R} {R} a sua reserva de mana.

-3: Chandra, Chama da Rebeldia, causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

-7: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica, este emblema causa 5 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.”

* Um efeito que instrua você a “conjurar” um card não permite que você jogue um terreno. Se o card exilado com a primeira habilidade de Chandra for um card de terreno, você não poderá jogá-lo. Chandra causará 2 pontos de dano a cada oponente.

* Se conjurar o card exilado, você o fará como parte da resolução da habilidade de Chandra. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Você paga os custos do card exilado se conjurá-lo. Você pode pagar custos alternativos como custos de emergir em vez do custo de mana do card.

* Habilidades de lealdade não podem ser habilidades de mana. A segunda habilidade de Chandra usa a pilha e pode ser anulada ou respondida de outra forma. Como todas as habilidades de lealdade, ela só pode ser ativada uma vez por turno, durante sua fase principal, quando a pilha está vazia e somente se nenhuma outra habilidade de lealdade do Planeswalker foi ativada neste turno.

* O emblema criado pela última habilidade de Chandra é incolor. O dano que ele causa é de uma fonte incolor.

* A habilidade do emblema de Chandra é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Chandra faz com que um total de 4 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Chandra, Pirogênia (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

5

+2: Chandra, Pirogênia, causa 2 pontos de dano a cada oponente.

-3: Chandra, Pirogênia, causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

-10: Chandra, Pirogênia, causa 6 pontos de dano ao jogador alvo e a cada criatura que ele controla.

* A última habilidade de Chandra, Pirogênia, não tem as criaturas como alvo. Uma criatura com resistência a magia que o jogador alvo controle sofrerá dano desta forma.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Chandra faz com que um total de 4 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Chefão do Contrabando

{U} {B}

Criatura — Etergênito Ladino

1/4

Vínculo com a vida

Toda vez que um artefato entrar no campo de batalha sob seu controle, use vidência 1.

* Se múltiplos artefatos entrarem no campo de batalha simultaneamente, você usará vidência 1 aquela quantidade de vezes. Você não olhará mais de um card de seu grimório a cada vez.

Colônia de Ornamentistas

{1}{B}

Criatura — Inseto

1/1

Colônia de Ornamentistas não pode bloquear.

No início de sua manutenção, coloque um marcador +1/+1 em Colônia de Ornamentistas e perca 1 ponto de vida.

* Você perde 1 ponto de vida mesmo que não possa colocar um marcador +1/+1 em Colônia de Ornamentistas, talvez por ela já ter deixado o campo de batalha em resposta a sua habilidade desencadeada.

Colosso de Serralheria

{11}

Criatura Artefato — Constructo

10/10

Colosso de Serralheria custa {X} a menos para ser conjurado, sendo X o custo de mana convertido total dos artefatos que você controla que não sejam criaturas.

Sacrifique dois artefatos: Devolva Colosso de Serralheria de seu cemitério para sua mão.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* O custo total para conjurar Colosso da Serralheria é determinado antes que você pague. Por exemplo, se você controlar três artefatos que não sejam criaturas com custo de mana convertido de 2 cada, incluindo um que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Colosso da Serralheria será {5}. Em seguida, você pode sacrificar o artefato quando ativar habilidades de mana logo antes de pagar o custo.

* Se o custo de mana convertido total dos artefatos que não sejam criaturas que você controla for igual ou superior a 11, Colosso da Serralheria custará {0} para ser conjurado.

* Depois que um jogador anuncia que está conjurando Colosso de Serralheria, nenhum jogador pode realizar ações para tentar alterar o número de artefatos que seu controlador controla antes que o custo da mágica seja determinado.

A última habilidade de Colosso da Serralheria só pode ser ativada se este estiver em seu cemitério.

Combustão Liberadora (*Somente nos Decks de Planeswalker*)

{4}{R}

Feitiço

Combustão Liberadora causa 6 pontos de dano à criatura alvo. Você pode procurar um card com o nome Chandra, Pirogênia, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido para Combustão Liberadora, a mágica é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não procura Chandra, Pirogênia.

Companheiro de Confiança

{1}{W}

Criatura — Hiena

3/2

Vigilância

Companheiro de Confiança não pode atacar sozinho.

* Companheiro de Confiança só pode ser declarado como atacante se outra criatura for declarada como atacante ao mesmo tempo. Depois que ele está atacando, remover a outra criatura não faz com que Companheiro de Confiança pare de atacar.

* Se você controlar mais de uma criatura que não pode atacar sozinha, elas podem atacar juntas, mesmo que nenhuma outra criatura ataque.

* Embora Companheiro de Confiança não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Companheiro de Confiança pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla.

* Se uma criatura que não pode atacar sozinha for obrigada a atacar se apta, seu controlador deve atacar com ela e com outra criatura se possível.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças Companheiro de Confiança pode atacar junto com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla ataque.

Conclusão Impecável

{3} {B} {B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Você ganha 1 ponto de vida para cada artefato que você controla.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido antes de Conclusão Impecável ser resolvida, a mágica é anulada. Você não ganha nenhum ponto de vida.

* O número de artefatos que você controla é contado apenas quando Conclusão Impecável é resolvida, depois que a criatura é destruída. Por exemplo, se você destrói um Guarda da Feira que exilou sua criatura artefato, a criatura artefato retorna e é contada ao se determinar quantos artefatos você controla.

Condições Arriscadas

{2} {B} {G}

Feitiço

As criaturas sem nenhum marcador recebem -2/-2 até o final do turno.

* Condições Arriscadas não verifica que tipo de marcador uma criatura tem. Seja +1/+1, -1/-1, carga ou destino, qualquer tipo de marcador faz com que uma criatura não seja afetada.

* O conjunto das criaturas afetadas por Condições Arriscadas é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que receberem um marcador posteriormente no turno continuarão a receber -2/-2. As criaturas que entrem no campo de batalha ou percam seus marcadores posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão -2/-2.

Confronto Fatídico

{2} {R} {R}

Mágica Instantânea

Confronto Fatídico causa uma quantidade de dano à criatura ou ao jogador alvo igual ao número de cards em sua mão. Descarte todos os cards em sua mão e depois compre uma quantidade equivalente de cards.

* O número de cards em sua mão é contado apenas conforme Confronto Fatídico é resolvido. Confronto Fatídico está na pilha neste momento, de modo que não é contado.

* Se o alvo de Confronto Fatídico deixa de ser um alvo válido, você não descarta sua mão e não compra nenhum card.

Construído para Arrebentar

{R}

Mágica Instantânea

A criatura atacante alvo recebe +3/+3 até o final do turno. Se ela for uma criatura artefato, ganhará atropelar até o final do turno.

* Uma criatura artefato ganha atropelar além de receber +3/+3, não como alternativa.

Construto Ansioso

{2}

Criatura Artefato — Constructo

2/2

Quando Construto Ansioso entra no campo de batalha, cada jogador pode usar vidência 1. *(Para usar vidência 1, olhe o card do topo de seu grimório. Depois, você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Conforme a habilidade desencadeada de Construto Ansioso é resolvida, primeiro o jogador controlador do turno usa vidência 1. Em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Cada jogador saberá das escolhas feitas por jogadores que escolheram antes deles.

Coragem Ornamental

{G}

Mágica Instantânea

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +1/+3 até o final do turno.

* Você pode conjurar Coragem Ornamental tendo como alvo uma criatura desvirada. Ela ainda receberá +1/+3 até o final do turno.

Cronômetro Perpétuo

{2}

Artefato

{T}: Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério.

{2}, Exile Cronômetro Perpétuo: Embaralhe qualquer número de cards alvo de seu cemitério em seu grimório.

* Você pode ativar a segunda habilidade de Cronômetro Perpétuo sem alvos apenas para embaralhar seu grimório. Se você escolher quaisquer alvos e todos deixarem de ser alvos válidos, a habilidade será anulada e você não embaralhará seu grimório.

Curiosidade Mórbida

{1} {B} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Curiosidade Mórbida, sacrifique um artefato ou uma criatura.

Compre uma quantidade de cards igual ao custo de mana convertido da permanente sacrificada.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Para determinar quantos cards comprar, use o custo de mana convertido da permanente imediatamente antes de tê-la sacrificado.

* Se um efeito copiar Curiosidade Mórbida, o controlador da cópia comprará o mesmo número de cards determinado pela original. Seu controlador não pode e não precisa sacrificar uma permanente.

Cultivadora de Lâminas

{3}{G}{G}

Criatura — Elfo Artesão

1/1

Fabricar 2 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores +1/+1 nela ou crie duas fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.*)

Toda vez que Cultivadora de Lâminas ataca, você pode fazer com que outras criaturas atacantes recebam +X/+X até o final do turno, sendo X o poder de Cultivadora de Lâminas.

* O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Cultivadora de Lâminas é resolvida. Ele não será alterado posteriormente, mesmo que seu poder seja alterado. Se Cultivadora de Lâminas não estiver mais no campo de batalha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.

* Você escolhe fazer ou não com que suas outras criaturas atacantes recebam +X/+X conforme a habilidade desencadeada de Cultivadora de Lâminas é resolvida, não conforme ela é colocada na pilha.

* Se o poder de Cultivadora de Lâminas se tornar negativo, sua última habilidade diminuirá o poder e a resistência. Por exemplo, se o poder de Cultivadora de Lâminas for -2, sua última habilidade dará -2/-2 (se você escolher dar +X/+X às criaturas).

Demônio dos Esquemas Sombrios

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

Criatura — Demônio

5/5

Voar

Quando Demônio dos Esquemas Sombrios entra no campo de batalha, todas as outras criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

Toda vez que outra criatura morre, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

{2}{B}, Pague {EEEE}: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle virado.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade desencadeada de Demônio dos Esquemas Sombrios é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que entram no campo de batalha posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornam criaturas posteriormente no turno não recebem -2/-2.

* A segunda habilidade desencadeada de Demônio dos Esquemas Sombrios é desencadeada toda vez que outra criatura morre por qualquer motivo, não apenas devido a sua primeira habilidade desencadeada.

* Se Demônio dos Esquemas Sombrios morrer ao mesmo tempo que outra criatura, sua segunda habilidade desencadeada será desencadeada.

* Se o dono de uma criatura deixar o jogo depois que você tenha colocado aquela criatura no campo de batalha com a última habilidade de Demônio dos Esquemas Sombrios, a criatura deixará o jogo com aquele jogador. Se você deixar o jogo antes daquele jogador, a criatura será exilada.

Depala, Piloto Exemplar

{1}{R}{W}

Criatura Lendária — Anão Piloto

3/3

Os outros Anões que você controla recebem +1/+1.

Cada Veículo que você controla receberá +1/+1 enquanto for uma criatura.

Toda vez que Depala, Piloto Exemplar, é virada, você pode pagar {X}. Se fizer isso, revele os X cards do topo de seu grimório, coloque todos os cards de Anão e Veículo dentre eles em sua mão e, em seguida, coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* A última habilidade de Depala, Piloto Exemplar, é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Depala quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-la, como atacar.

* Para que a habilidade seja desencadeada, Depala precisa passar de fato de desvirada a virada. Se um efeito tentar virar Depala, mas ela já estiver virada naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

Derretimento Etéreo

{1}{U}

Encantamento — Aura

Lampejo (*Você poderá conjurar esta mágica a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea.*)

Encantar criatura ou Veículo

Quando Derretimento Etéreo entra no campo de batalha, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

A permanente encantada recebe -4/-0.

* Se a criatura ou Veículo alvo deixar de ser um alvo válido enquanto Derretimento Etéreo estiver na pilha, Derretimento Etéreo será anulado. Ele não entrará no campo de batalha e você não receberá {EE}.

Desafio Dúbio

{3}{G}

Feitiço

Olhe os dez cards do topo de seu grimório, exile até dois cards de criatura dentre eles e, em seguida, embaralhe seu grimório. O oponente alvo pode escolher um dos cards exilados e colocá-lo no campo de batalha sob seu próprio controle. Coloque o restante no campo de batalha sob seu controle.

* Os cards de criatura são exilados com a face voltada para cima. Seu oponente pode vê-los enquanto decide se pega um ou não e qual.

* Você pode escolher exilar apenas um card de criatura. Se fizer isso, o oponente alvo escolherá quem recebe o card.

* Você pode escolher não exilar nenhum card de criatura, mesmo que haja um ou mais entre os dez cards de seu grimório.

* Os cards que você olha, mas não exila, jamais deixam seu grimório. Eles são embaralhados junto com o restante de seu grimório.

* Em uma partida com vários participantes, você precisa escolher o oponente alvo antes de olhar os dez cards e decidir o que exilar.

Desintegração Ilícita

{1}{B}{R}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Se você controla um artefato, Desintegração Ilícita causa 3 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido antes de Desintegração Ilícita ser resolvida, a mágica é anulada. Nenhum jogador sofre dano.

* Se a criatura é um alvo válido mas não é destruída por Desintegração Ilícita, provavelmente por ter indestrutível, Desintegração Ilícita ainda causa 3 pontos de dano ao controlador da criatura.

* O fato de você controlar ou não um artefato é verificado apenas conforme Desintegração Ilícita é resolvida, depois de a criatura ser destruída. Por exemplo, se você destrói um Guarda da Feira que exilou sua criatura artefato, Desintegração Ilícita causa 3 pontos de dano ao controlador do Guarda da Feira.

Destemida da Pista Oval

{3}{B}

Criatura — Humano Piloto

4/2

Toda vez que um artefato entra no campo de batalha sob seu controle, você pode devolver Destemida da Pista Oval de seu cemitério para sua mão.

* A habilidade de Destemida da Pista Oval só é desencadeada se esta já estiver em seu cemitério conforme um artefato entra no campo de batalha sob o seu controle.

Devorador Territorial

{3}{R}

Criatura — Gremlin

2/2

Atropelar

Toda vez que você recebe um ou mais {E} (*marcadores de energia*), Devorador Territorial recebe +2/+2 até o final do turno.

* Se você receber múltiplos {E} ao mesmo tempo, Devorador Territorial receberá apenas +2/+2 uma única vez, e não +2/+2 por {E}. Se você receber múltiplos {E} em diferentes momentos, a habilidade será desencadeada uma vez para cada um desses momentos.

Dovin Baan

{2}{W}{U}

Planeswalker — Dovin

3

+1: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo recebe -3/-0 e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

-1: Você ganha 2 pontos de vida e compra um card.

-7: Você recebe um emblema com “Seus oponentes não podem desvirar mais de duas permanentes durante suas etapas de desvirar”.

* A primeira habilidade de Dovin Baan pode ter como alvo qualquer criatura, e não apenas uma com uma habilidade ativada. Ela também pode ser ativada sem nenhuma criatura como alvo.

* 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.

* Um oponente afetado pelo emblema de Dovin Baan escolhe quais duas de suas permanentes desvirar, não você.

Eliminar a Concorrência

{4}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Eliminar a Concorrência, sacrifique X criaturas.
Destrua X criaturas alvo.

* Depois que você anuncia que está conjurando Eliminar a Concorrência, os jogadores não podem tentar remover criaturas que você gostaria de sacrificar.

* Se você de alguma forma conjurar Eliminar a Concorrência sem pagar seu custo de mana, você ainda escolherá um valor para X e sacrificará X criaturas.

Era da Inovação

{1}{U}

Encantamento

Toda vez que um artefato ou Artesão entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

Pague {EEEEEE}, sacrifique Era da Inovação: Compre três cards.

* Se uma criatura que seja tanto um artefato quanto um Artesão entrar no campo de batalha sob o seu controle, a habilidade desencadeada de Era da Inovação será desencadeada apenas uma vez.

* Você pode pagar {1} apenas uma vez cada vez que a primeira habilidade de Era da Inovação é resolvida. Você não pode pagar mais para receber mais de {EE}.

Escrutínio Rigoroso

{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card de criatura dela. Aquele jogador descarta aquele card.
Vidência 1.

* Você usa vidência 1 mesmo que aquele jogador não tenha um card de criatura para descartar.

Escultora de Sementes de Kujar

{1}{G}

Criatura — Elfo Druida

1/2

Quando Escultora de Sementes de Kujar entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

* Escultora de Sementes de Kujar pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada.

Esmurrador Eletrostático

{3}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Quando Esmurrador Eletrostático entra no campo de batalha, você recebe {EEE} (*três marcadores de energia*).

Pague {EEE}: Esmurrador Eletrostático recebe +X/+X até o final do turno, sendo X seu poder.

* O valor de X é determinado conforme a última habilidade de Esmurrador Eletrostático é resolvida.

* Se o poder de Esmurrador Eletrostático se tornar negativo, sua última habilidade diminuirá o poder e a resistência. Por exemplo, se o poder de Esmurrador Eletrostático é -2, sua última habilidade lhe dá -2/-2.

Estoque Confiscado

Terreno

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

{4}, {T}, Sacrifique Estoque Confiscado: Coloque os cinco cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Em seguida, você pode colocar um card de artefato de seu cemitério no topo de seu grimório.

* A habilidade de Estoque Confiscado não tem como alvo o card de artefato em seu cemitério. Você pode escolher um dos cinco cards que você colocou lá a partir de seu grimório.

Experimento Inconsequente

{3} {R}

Feitiço

Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de artefato. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Experimento Inconsequente causa a você uma quantidade de dano igual ao número de cards revelados desta forma.

* O número de cards revelado desta forma inclui o card de artefato que você colocou no campo de batalha.

* Depois que Experimento Inconsequente começa a ser resolvido, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação além das especificadas por Experimento Inconsequente até que este termine de ser resolvido.

* Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando um artefato entra no campo de batalha não são colocadas na pilha até que Experimento Inconsequente tenha terminado de ser resolvido.

* Se você não revela um card de artefato, você embaralha seu grimório em ordem aleatória e sofre uma quantidade de dano igual ao número de cards em seu grimório.

Extração de Essência

{1} {B} {B}

Mágica Instantânea

Extração de Essência causa 3 pontos de dano à criatura alvo e você ganha 3 pontos de vida.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Extração de Essência é anulada e você não ganha pontos de vida.

Fanática das Pistas

{1} {R}

Criatura — Humano Piloto

2/1

Ímpeto

Toda vez que Fanática das Pistas tripula um Veículo, aquele Veículo ganha ímpeto até o final do turno.

* A habilidade desencadeada de Fanática das Pistas é desencadeada quando esta é virada para ativar uma habilidade tripular. Mesmo que Fanática das Pistas deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, aquele Veículo ainda ganha ímpeto até o final do turno.

Feira dos Inventores

Terreno Lendário

No início de sua manutenção, se você controla três ou mais artefatos, você ganha 1 ponto de vida.

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

{4}, {T}, Sacrifique Feira dos Inventores: Procure um card de artefato em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e, em seguida, embaralhe seu grimório. Ative esta habilidade somente se você controlar três ou mais artefatos.

* Nenhum jogador pode realizar ações em um turno antes que a habilidade de Feira dos Inventores verifique se deve ser desencadeada. Se você não controla três ou mais artefatos, ela não é desencadeada.

* Se você controla três artefatos conforme a habilidade é resolvida, você ganha 1 ponto de vida. Os artefatos que você controla conforme a habilidade é resolvida não precisam ser os mesmos que você controlava conforme ela foi desencadeada. Se não controlar três artefatos naquele momento, você não ganhará pontos de vida.

* Quando você usa a habilidade ativada de Feira dos Inventores, o número de artefatos que você controla é verificado conforme você a ativa. Ele não é verificado novamente conforme a habilidade é resolvida.

Feito para Durar

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se for uma criatura artefato, ela ganha indestrutível até o final do turno. (*Dano e efeitos que dizem “destrua” não a destroem.*)

* Uma criatura artefato ganha indestrutível além de receber +2/+2, não como alternativa.

Ferramenteiro Exemplar

{W}

Criatura — Anão Artesão

1/1

No início do combate no seu turno, se você controla um artefato, Ferramenteiro Exemplar recebe +2/+1 até o final do turno. Se você controla três ou mais artefatos, ele também ganha iniciativa até o final do turno.

* Se você não controla nenhum artefato conforme sua fase de combate começa, a habilidade desencadeada de Ferramenteiro Exemplar não é desencadeada. Se você não controla nenhum artefato conforme a habilidade desencadeada é resolvida, ela não tem efeito.

* O fato de você controlar ou não três ou mais artefatos é verificado apenas conforme a habilidade desencadeada é resolvida.

Fieiros Elegantes

{4} {G} {G}

Criatura — Elfo Artesão

3/4

Fieiros Elegantes não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Fabricar 2 (*Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores +1/+1 nela ou crie duas fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.*)

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia Fieiros Elegantes, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Fieiros Elegantes se torne desbloqueado.

Flamitecelão Temerário

{1} {R}

Criatura — Humano Artífice

1/3

Toda vez que um artefato entra no campo de batalha sob seu controle, Flamitecelão Temerário causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças a habilidade de Flamitecelão Temerário faz com que um total de 2 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Fragmentalizar

{W}

Feitiço

Destrua o artefato ou encantamento alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 4.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

Fumigar

{3}{W}{W}

Feitiço

Destrua todas as criaturas. Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura destruída dessa forma.

* As criaturas destruídas desta forma contam para os pontos de vida ganhos mesmo que tenham sido colocadas em uma zona que não seja o cemitério.

* As criaturas com indestrutível não são destruídas desta forma.

Golpe do Confisco

{3}{U}{U}

Feitiço

Escolha o artefato ou a criatura alvo. Você recebe {EEEE} (*quatro marcadores de energia*) e, em seguida, pode pagar uma quantidade de {E} igual ao custo de mana convertido daquela permanente. Se fizer isso, ganhe o controle dela.

* Você escolhe o artefato ou criatura alvo conforme conjura Golpe do Confisco. Você não pode escolher pagar ou não certa quantidade de {E} até que Golpe do Confisco tenha sido resolvido. Se o alvo deixar de ser válido, Golpe do Confisco será anulado e você não receberá {EEEE}.

* Se o artefato ou criatura alvo tiver custo de mana convertido 0, você poderá escolher pagar zero e ganhar o controle dele.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana que o objeto.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono de uma permanente deixar o jogo depois que você tiver ganho o controle dela, a permanente deixará o jogo com aquele jogador. Se você deixar o jogo antes daquele jogador, o efeito de mudança de controle será encerrado.

Gonti, Senhor da Opulência

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Etergênito Ladino

2/3

Toque mortífero

Quando Gonti, Senhor da Opulência, entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo do grimório do oponente alvo, exile um deles com a face voltada para baixo e, em seguida, coloque o restante no fundo daquele grimório em ordem aleatória. Enquanto o card permanecer exilado, você poderá olhá-lo, conjurá-lo e gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurá-lo.

* Você pode olhar e conjurar aquele card (e gastar mana como se fosse de qualquer tipo para fazê-lo) mesmo que Gonti deixe o campo de batalha. Se outro jogador ganha o controle de Gonti, ele não pode olhar nem conjurar aquele card, mas você ainda pode fazer isso.

* Um efeito que instrui você a “conjurá-lo” um card não permite que você jogue um terreno.

* Você paga os custos do card exilado se o conjura. Você pode pagar custos alternativos como custos de emergir em vez do custo de mana do card.

* Gonti não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Conjurá-lo o card faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

* Se você deixa o jogo, o card permanece exilado com a face voltada para baixo indefinidamente. Nenhum jogador pode olhá-lo.

Guarda da Feira

{2} {W}

Criatura — Anão Soldado

1/3

Quando Guarda da Feira entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Guarda da Feira deixe o campo de batalha.

* Se Guarda da Feira deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* 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.

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

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

Guia de Ghirapur

{2} {G}

Criatura — Elfo Batedor

3/2

{2} {G}: A criatura alvo que você controla não pode ser bloqueada neste turno por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

* Depois que uma criatura atacante é bloqueada, ativar a habilidade de Guia de Ghirapur não faz com que ela se torne desbloqueada. Se uma criatura com poder igual ou superior a 3 tiver bloqueado uma criatura afetada pela habilidade de Guia de Ghirapur, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que a criatura atacante se torne desbloqueada.

Infiltrador das Torres

{2} {R}

Criatura — Humano Ladino

3/2

Toda vez que Infiltrador das Torres é virado, ele causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* Esta é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Infiltrador das Torres quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar.

* Para que a habilidade seja desencadeada, Infiltrador das Torres precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virá-lo, mas ele já estiver virado naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

Inspetor da Fundação

{3}

Criatura Artefato — Constructo

3/2

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

* Se uma mágica de artefato tem {X} em seu custo de mana, escolha o valor de X primeiro e, em seguida, reduza o custo em {1}. Por exemplo, um artefato que custe {X} com 4 escolhido como valor de X custará {3} para ser conjurado se você controlar Inspetor da Fundação.

* Depois que um jogador anuncia uma mágica de artefato, nenhum jogador pode realizar ações para tentar remover Inspetor da Fundação do campo de batalha antes que o custo daquela mágica esteja definido.

Invocações Metalúrgicas

{3} {U} {U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura artefato incolor X/X do tipo Constructo, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica.

{3} {U} {U}, Exile Invocações Metalúrgicas: Devolva todos os cards de mágica instantânea e feitiço de seu cemitério para sua mão. Ative esta habilidade somente se você controlar seis ou mais artefatos.

* Para uma mágica com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar seu custo de mana convertido. Por exemplo, Confronto Volitivo é uma mágica instantânea com custo de mana {X} {U}. Se você escolheu 2 como valor de X, Confronto Volitivo tem custo de mana convertido 3, e a habilidade de Invocações Metalúrgicas cria uma ficha 3/3.

* A primeira habilidade de Invocações Metalúrgicas é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.

* Se a primeira habilidade de Invocações Metalúrgicas for resolvida e a magia que fez com que ela fosse desencadeada tiver sido anulada, use o custo de mana convertido daquela magia em sua última existência na pilha para determinar o valor de X.

O número de artefatos que você controla só é verificado conforme você ativa a última habilidade de invocações Metalúrgicas. Ele não é verificado novamente conforme ela é resolvida.

Jurada de Armoria

{3}{G}

Criatura — Elfo Artesão

3/3

Quando Jurada de Armoria entrar no campo de batalha, compre um card para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* O número de criaturas que você controla com marcadores +1/+1 é contado apenas conforme a habilidade desencadeada de Jurada de Armoria é resolvida. Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada tentando alterar aquele número.

* A habilidade de Jurada de Armoria conta o número de criaturas, não o número de marcadores. Uma criatura com mais de um marcador +1/+1 não fará com que você compre mais de um card.

Kambal, Cônsul da Alocação

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/3

Toda vez que um oponente conjura uma magia que não seja de criatura, aquele jogador perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* A habilidade de Kambal é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.

* Uma magia que não seja de criatura é uma magia que não tem o tipo criatura. Uma magia de criatura artefato não é uma magia que não seja de criatura. Terrenos jamais são magias.

Liguem Seus Motores

{3}{R}

Feitiço

Os Veículos que você controla se tornam criaturas artefato até o final do turno. As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno.

* Os Veículos que você controla se tornam criaturas artefato até o final do turno e, em seguida, também ganham +2/+0 até o final do turno.

* O conjunto de Veículos e criaturas afetado por Liguem Seus Motores é determinado conforme a magia é resolvida. As criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno não receberão +2/+0 e Veículos que você comece a controlar posteriormente no turno não se tornarão automaticamente criaturas artefato e não receberão +2/+0.

Manobra Acrobática

{2} {W}

Mágica Instantânea

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

Compre um card.

* Depois que a criatura retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto, sem conexão com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá nenhuma habilidade adicional que pudesse ter antes de ser exilada. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

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

Maravilha do Sistema Eteráulico

{4}

Artefato Lendário

Toda vez que uma permanente que você controla é colocada em um cemitério, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

{T}, Pague {EEEEEE}: Olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar um card dentre eles sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* A primeira habilidade de Maravilha do Sistema Eteráulico é desencadeada toda vez que qualquer permanente que você controla é colocada em um cemitério a partir do campo de batalha, inclusive a própria Maravilha do Sistema Eteráulico e outras permanentes colocadas em um cemitério ao mesmo tempo que ela.

* As fichas que são sacrificadas ou destruídas são colocadas nos cemitérios de seus donos antes de deixarem de existir. Se você controlava a ficha, a primeira habilidade de Maravilha do Sistema Eteráulico será desencadeada.

* O card conjurado com a segunda habilidade de Maravilha do Sistema Eteráulico é conjurado a partir de seu grimório.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Sabotagem Incendiária, 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.

Maravilha Multiforme

{5}

Criatura Artefato — Constructo

3/3

Quando Maravilha Multiforme entra no campo de batalha, você recebe {EEE} (*três marcadores de energia*).

Pague {E}: Maravilha Multiforme ganha o que você escolher entre voar, vigilância ou vínculo com a vida, até o final do turno.

Pague {E}: Maravilha Multiforme recebe +2/-2 ou -2/+2 até o final do turno.

* Conforme você ativa uma das duas habilidades ativadas de Maravilha Multiforme, você precisa anunciar qual está ativando. No entanto, você não pode escolher o efeito daquela habilidade até que ela seja resolvida. Por exemplo, você precisa anunciar que está ativando especificamente a habilidade do meio (primeira habilidade ativada) de Maravilha Multiforme, mas não precisa escolher qual palavra-chave ela ganha até que a habilidade seja resolvida.

* Ocorrências múltiplas de voar, vigilância ou vínculo com a vida são redundantes.

Mastodonte do Bastião

{5}

Criatura Artefato — Elefante

4/5

{W}: Mastodonte do Bastião ganha vigilância até o final do turno.

* Depois que Mastodonte do Bastião está virado e atacando, ganhar vigilância não faz com que ele seja desvirado.

Mecanopeia do Prakhata

{3}

Criatura Artefato — Inseto

2/3

{B}: Mecanopeia do Prakhata ganha vínculo com a vida até o final do turno. *(O dano causado por esta criatura também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

Mecanotitã Cataclísmico

{3} {W} {W}

Criatura Artefato — Constructo

4/5

Vigilância

Quando Mecanotitã Cataclísmico entra no campo de batalha, cada jogador escolhe um artefato, uma criatura, um encantamento e um planeswalker dentre as permanentes que não sejam terrenos que este controla e, em seguida, sacrifica as restantes.

* Primeiro, o jogador controlador do turno escolhe permanentes que ele controle e, em seguida, cada jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Cada jogador saberá das escolhas feitas por jogadores que escolheram antes deles. Todas as permanentes que não sejam terrenos que não forem escolhidas são, em seguida, sacrificadas simultaneamente.

* Uma permanente com mais de um tipo pode ser escolhida como qualquer dos tipos ou como ambos. Por exemplo, uma criatura artefato pode ser escolhida como o artefato, a criatura ou ambos. Escolher a mesma permanente duas vezes desta forma tem o mesmo resultado que escolhê-la uma vez.

* Mecanotitã Cataclísmico será sacrificado para a própria habilidade se você não escolhê-lo como seu artefato ou sua criatura.

* Terrenos não podem ser escolhidos e não serão sacrificados, mesmo que tenham outros tipos (como um terreno artefato).

* Se não controlar nenhuma permanente de um dos tipos, você ainda escolherá as permanentes dos tipos que controla.

Mecanotitã Combustível

{4} {R} {R}

Criatura Artefato — Constructo

6/6

Iniciativa

Quando Mecanotitã Combustível entra no campo de batalha, o oponente alvo pode fazer com que você compre três cards. Se o jogador não fizer isso, coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Em seguida,

Mecanotitã Combustível causa àquele jogador uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido daqueles cards.

* Se qualquer dos cards colocados em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se você tiver menos de três cards em seu grimório, o oponente poderá fazer com que você compre três cards. Neste caso, você perderá o jogo conforme as ações baseadas no estado forem realizadas.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Mecanotitã Combustível está sendo resolvida, nenhum jogador pode realizar ações além das especificadas pelo Mecanotitã. Depois que o oponente faz uma escolha, os jogadores não podem conjurar mágicas nem ativar habilidades até que os cards tenham sido comprados ou colocados no cemitério e o dano tenha sido causado (se for o caso).

Mecanotitã Pernicioso

{4} {B} {B}

Criatura Artefato — Constructo

5/4

Ameaçar

Quando Mecanotitã Pernicioso entra no campo de batalha, você pode destruir outra criatura alvo. Se uma criatura é destruída desta forma, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a sua resistência.

* Use a resistência da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida são ganhos.

* Se a criatura alvo tiver indestrutível, ela não será destruída desta forma e você não ganhará pontos de vida. Se ela for destruída, mas for colocada em outra zona que não o cemitério, você ganhará pontos de vida.

Mecanotitã Torrencial

{4} {U} {U}

Criatura Artefato — Constructo

5/6

Lampejo

Quando Mecanotitã Torrencial entra no campo de batalha, você pode conjurar o card de mágica instantânea alvo do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

* Se conjurar o card, você o fará como parte da resolução da habilidade de Mecanotitã Torrencial. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. As restrições de tempo, como "Conjure [este card] apenas durante o combate", ainda se aplicam.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Sabotagem Incendiária, 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.

Mecanotitã Verdejante

{3} {G} {G}

Criatura Artefato — Constructo

4/4

Atropelar

Quando Mekanotitã Verdejante entrar no campo de batalha, distribua quatro marcadores +1/+1 entre qualquer número de criaturas alvo que você controla.

* Você escolhe quantos marcadores serão distribuídos conforme coloca a habilidade desencadeada de Mekanotitã Verdejante na pilha. Cada criatura alvo precisa ter ao menos um marcador atribuído a ela.

* Se uma das criaturas alvo deixa de ser um alvo válido em resposta à habilidade desencadeada de Mekanotitã Verdejante, os marcadores +1/+1 que seriam colocados naquela criatura são perdidos. Eles não podem ser colocados em outro alvo válido.

* Mekanotitã Verdejante pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada.

Mensageiro de Bomat

{1}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Ímpeto

Toda vez que Mensageiro de Bomat atacar, exile o card do topo de seu grimório com a face voltada para baixo. *(Você não pode olhá-lo.)*

{R}, Descarte sua mão, sacrifique Mensageiro de Bomat: Coloque todos os cards exilados com Mensageiro de Bomat nas mãos de seus donos.

* Cada Mensageiro de Bomat que você controla tem seu próprio conjunto de cards. A última habilidade de Mensageiro de Bomat só coloca aqueles cards em sua mão, não os de nenhum outro Mensageiro de Bomat.

* Se Mensageiro de Bomat deixar o campo de batalha antes que você ative sua última habilidade, quaisquer cards exilados por sua habilidade desencadeada permanecerão exilados com a face voltada para baixo pelo restante do jogo. Se você devolver o mesmo Mensageiro de Bomat ao campo de batalha, ele será um objeto diferente, sem nenhuma conexão com aqueles cards com a face voltada para baixo.

* Você pode pagar o custo de “descarte sua mão” mesmo que sua mão contenha zero cards.

Mestra das Marionetes

{4} {B} {B}

Criatura — Humano Artífice

1/3

Fabricar 3 *(Quando esta criatura entrar no campo de batalha, coloque três marcadores +1/+1 nela ou crie três fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.)*

Toda vez que um artefato que você controla é colocado num cemitério do campo de batalha, o oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao poder de Mestra das Marionetes.

* A quantidade de pontos de vida perdida é determinada conforme a habilidade de Mestra das Marionetes é resolvida. Se Mestra das Marionetes não estiver mais no campo de batalha, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida são perdidos.

* Se o poder de Mestra das Marionetes for negativo, o oponente alvo não perderá (nem ganhará) pontos de vida.

* Se Mestra das Marionetes e um artefato que você controla forem colocados em um cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Mestra das Marionetes será desencadeada.

* As fichas de artefato que são sacrificadas ou destruídas são colocadas nos cemitérios de seus donos antes de deixarem de existir. Se você controlava a ficha, a última habilidade de Mestra das Marionetes será desencadeada.

Método Natural

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla ganha vigilância e atropelar até o final do turno. Ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

* Você não pode conjurar Método Natural a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se um dos alvos deixa de ser um alvo válido conforme Método Natural é resolvido, nenhum dano é causado.

* Se a criatura que você não controla deixa de ser um alvo válido conforme Método Natural tentar ser resolvido, a criatura que você controla ainda ganha vigilância e atropelar.

* Atropelar só se aplica à atribuição de dano de combate, não ao dano que Método Natural faz com que a criatura cause.

Módulo de Animação

{1}

Artefato

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em uma permanente que você controla, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

{3}, {T}: Escolha um marcador em uma permanente ou jogador alvo. Dê àquela permanente ou jogador outro marcador daquele tipo.

* Se marcadores +1/+1 forem colocados em mais de uma permanente que você controla ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Módulo de Animação é desencadeada uma vez para cada uma daquelas permanentes.

* As habilidades que são desencadeadas quando marcadores são colocados em uma permanente são desencadeadas quando uma permanente entra no campo de batalha com marcadores e quando um jogador coloca marcadores em uma permanente.

* Você pode pagar {1} apenas uma vez cada vez que a habilidade de Módulo de Animação é resolvida. Você não pode pagar mais para criar fichas de Servus extras.

Módulo de Fabricação

{3}

Artefato

Toda vez que você receber um ou mais {E} (*marcadores de energia*), coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

{4}, {T}: Você recebe {E}.

* Se receber múltiplos {E} de uma vez, você só poderá colocar um marcador +1/+1 em uma criatura, e não um marcador para cada {E}. Se você receber múltiplos {E} em momentos diferentes, a habilidade de Módulo de Fabricação será desencadeada uma vez para cada um desses momentos.

Morrer Jovem

{1}{B}

Feitiço

Escolha uma criatura alvo. Você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*) e, em seguida, você pode pagar qualquer quantidade de {E}. A criatura recebe -1/-1 até o final do turno para cada {E} pago desta forma.

* Você escolhe a criatura alvo conforme conjura Morrer Jovem. Você não pode escolher quantos {E} pagar até que Morrer Jovem esteja sendo resolvido. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe quantos {E} pagar e o momento em que a criatura recebe -1/-1 para cada {E} pago dessa forma.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Morrer Jovem é anulado e nenhum de seus efeitos acontece. Você não receberá {EE} e não será capaz de pagar nenhum {E}.

Motorista Veterano

{R} {W}

Criatura — Anão Piloto

3/1

Quando Motorista Veterano entrar no campo de batalha, use vidência 2.

Toda vez que Motorista Veterano tripula um Veículo, aquele Veículo recebe +1/+1 até o final do turno.

* A última habilidade de Motorista Veterano é desencadeada quando este é virado para ativar uma habilidade tripular. Mesmo que Motorista Veterano deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, aquele Veículo ainda recebe +1/+1 até o final do turno.

* A última habilidade de Motorista Veterano é resolvida antes da habilidade tripular que ele foi virado para ativar. O bônus de +1/+1 terá efeito conforme o Veículo se tornar uma criatura artefato.

Negociação Ardilosa

{4} {U}

Feitiço

Permute o controle do artefato alvo que você controla e do artefato ou criatura alvo que você não controla.

* Se uma das permanentes alvo deixa de ser um alvo válido conforme Negociação Ardilosa é resolvida, a permuta não ocorre.

* Ganhar o controle de um Equipamento não faz com que ele se mova, mas permite que você ative sua habilidade equipar posteriormente para anexá-lo a uma criatura que você controle.

* 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.

Nissa, Artesã da Natureza (*Somente em Decks de Planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+3: Você ganha 3 pontos de vida.

-4: Revele os primeiros dois cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de terreno dentre eles no campo de batalha e o restante em sua mão.

-12: As criaturas que você controla recebem +5/+5 e ganham atropelar até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pela última habilidade de Nissa é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +5/+5 nem ganharão atropelar.

Nissa, Força Vital

{3} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+1: Desvire o terreno alvo que você controla. Até seu próximo turno, ele se torna uma criatura 5/5 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.
-3: Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão.
-6: Você recebe um emblema com “Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card”.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Nissa tendo como alvo um terreno que já esteja desvirado.

* Depois da resolução da segunda habilidade de Nissa, o terreno alvo ainda tem quaisquer habilidades que tivesse antes de se tornar uma criatura e quaisquer outros tipos que tivesse.

* Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

Óculos do Inventor

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+2.

Toda vez que um Artesão entra no campo de batalha sob seu controle, você pode anexar Óculos do Inventor a ele. Equipar {2} ({2}: *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

* Se o Artesão que entrou no campo de batalha deixá-lo antes que Óculos do Inventor seja anexado, Óculos do Inventor permanecerá como estava. Se ele já estiver anexado a outra criatura, ele permanece anexado àquela criatura.

Oviya Pashiri, Sábia Vivideira

{G}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/2

{2}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

{4}{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato incolor X/X do tipo Constructo, sendo X o número de criaturas que você controla.

* O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Oviya Pashiri é resolvida. O poder e a resistência da ficha não são alterados se o número de criaturas que você controla muda.

* A ficha de Constructo que você está criando não conta para o X da habilidade que a cria.

Padeem, Consulesa da Inovação

{3}{U}

Criatura Lendária — Vedalkano Artesão

1/4

Os artefatos que você controla têm resistência a magia.

No início de sua manutenção, se você controlar o artefato de maior custo de mana convertido (ou empatado no maior custo de mana convertido), compre um card.

* O artefato que você controla precisa ter o custo de mana convertido mais alto apenas entre os artefatos no campo de batalha, não entre todas as permanentes no campo de batalha.

* Se um artefato tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se você não controlar o artefato com maior custo de mana convertido conforme sua manutenção começar, a segunda habilidade de Padeem não será desencadeada. Você não pode conjurar uma mágica instantânea para destruir um artefato de um oponente durante seu turno antes que sua manutenção comece.

* Se você não controlar mais um artefato com o custo de mana convertido mais alto conforme a habilidade desencadeada de Padeem for resolvida, você não comprará um card.

Panarmônico

{4}

Artefato

Se um artefato ou uma criatura que entra no campo de batalha fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

* Panarmônico afeta as próprias habilidades desencadeadas de entrada no campo de batalha de um artefato ou criatura, assim como outras habilidades desencadeadas que seriam desencadeadas quando um artefato ou criatura entrasse no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.

* As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha com marcadores, não são afetadas.

* As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, como escolher uma criatura para copiar com Clone, não são afetadas.

* O efeito de Panarmônico não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você a coloca na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como receber marcadores ou criar fichas de Servus com fabricar, são feitas individualmente.

* O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “artefatos” nem “criaturas”. Por exemplo, Amuleto do Vigor diz “Toda vez que uma permanente entrar no campo de batalha virada e sob o seu controle, desvire-a.” Se uma criatura entrar no campo de batalha virada e sob o seu controle, a habilidade de Amuleto do Vigor será desencadeada duas vezes. Se um terreno (que não seja também artefato nem criatura) entrar no campo de batalha virado e sob o seu controle, a habilidade de Amuleto do Vigor será desencadeada apenas uma vez.

* Olhe a permanente em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas múltiplas vezes. Por exemplo, se você controlar Treliça Micossintetizadora, parte da qual diz que “Todas as permanentes são artefatos além de seus outros tipos”, um encantamento que entre no campo de batalha fará com que as habilidades desencadeadas sejam desencadeadas uma vez adicional.

* Se você controlar dois Panarmônicos, quando um artefato ou uma criatura entrarem no campo de batalha, as habilidades serão desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Panarmônico faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes, e assim por diante.

* Panarmônico afeta as habilidades desencadeadas daquelas permanentes que você controla que são desencadeadas quando um artefato ou uma criatura entram no campo de batalha sob o controle de qualquer jogador, e não apenas sob o seu.

* Se Panarmônico e um artefato ou uma criatura entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, aquelas permanentes farão com que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas uma vez adicional.

* Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada. Por

exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Cetro Isócrono for desencadeada duas vezes e dois cards de magia instantânea forem exilados, ambos serão copiados quando sua segunda habilidade for ativada. Você pode conjurar qualquer uma ou ambas as cópias em qualquer ordem.

* Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre "o card exilado". Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Arcanista de Elite for desencadeada duas vezes, dois cards serão exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma do custo de mana convertido dos dois cards. Quando a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhum, um ou ambas as cópias em qualquer ordem.

Patrulheiro da Nona Ponte

{1}{W}

Criatura — Anão Soldado

1/1

Toda vez que outra criatura que você controla deixar o campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Patrulheiro da Nona Ponte.

* Se Patrulheiro da Nona Ponte e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (por exemplo, por estarem ambas atacando ou bloqueando), Patrulheiro da Nona Ponte não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele.

* A habilidade de Patrulheiro da Nona Ponte não verifica para onde a criatura foi nem se ela é uma criatura em sua nova zona. Ela pode ter morrido, sido exilada, voltado para sua mão e assim por diante. A habilidade não será desencadeada se um objeto permanecer no campo de batalha, mas deixar de ser uma criatura.

Pavão de Dukhara

{4}

Criatura Artefato — Ave

2/4

{U}: Pavão de Dukhara ganha voar até o final do turno.

* Ativar a habilidade de Pavão de Dukhara após ele ter sido bloqueado por uma criatura sem voar ou alcance não fará com que ele se torne desbloqueado.

Pia Nalaar

{2}{R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

2/2

Quando Pia Nalaar entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

{1}{R}: A criatura artefato alvo recebe +1/+0 até o final do turno.

{1}, Sacrifique um artefato: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

* Depois que uma criatura bloqueia uma criatura atacante, ativar a última habilidade de Pia Nalaar não faz com que a criatura atacante se torne desbloqueada.

* A “regra das lendas” verifica permanentes lendárias com o nome exatamente igual em inglês. O card Pia Nalaar de *Kaladesh* e o card Pia e Kiran Nalaar de *Magic – Origens* possuem nomes diferentes, portanto você pode controlar ambos ao mesmo tempo.

Piro-hélice de Chandra

{1}{R}

Mágica Instantânea

Piro-hélice de Chandra causa 2 pontos de dano distribuídos a sua escolha entre uma ou duas criaturas e/ou jogadores alvo.

* Você divide o dano conforme conjura Piro-hélice de Chandra, não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme conjura Piro-hélice de Chandra você escolhe fazê-la causar 2 pontos de dano a um único alvo ou 1 ponto e dano a cada um de dois alvos.

* Se Piro-hélice de Chandra tem duas criaturas como alvo e uma deixa de ser um alvo válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, não 2.

Pisoteador de Demolição

{6}

Artefato — Veículo

10/7

Pisoteador de Demolição não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Tripular 5 (Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 5: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.)

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia Pisoteador de Demolição, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Pisoteador de Demolição se torne desbloqueado.

Planetário de Ghirapur

{4}

Artefato

Cada jogador pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

No início da manutenção de cada jogador, se aquele jogador não tiver cards na mão, ele compra três cards.

A primeira habilidade de Planetário de Ghirapur permite que um jogador jogue um terreno adicional durante a própria fase principal. Isso deve ser feito seguindo as regras normais de tempo para jogar terrenos.

* A primeira habilidade de Planetário de Ghirapur é cumulativa se há mais de um no campo de batalha.

* Nenhum jogador pode realizar ações em um turno antes que a segunda habilidade de Planetário de Ghirapur verifique se deve ser desencadeada. Se o jogador controlador do turno tiver cards na mão, ela não será desencadeada.

* Se o jogador controlador do turno tiver cards na mão conforme a segunda habilidade de Planetário de Ghirapur for resolvida, a habilidade não fará nada. Em especial, o segundo Planetário de Ghirapur não faz com que o jogador compre outros três cards a menos que o jogador esvazie a mão depois que o desencadeamento do primeiro é resolvido.

* A etapa de compra acontece após a etapa de manutenção, de modo que comprar um card como ação baseada no turno não afeta o desencadeamento ou não da segunda habilidade de Planetário de Ghirapur.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Planetário de Ghirapur é desencadeada separadamente para cada jogador na equipe. Se um jogador tiver cards na mão, ela ainda poderá ser desencadeada para o outro jogador.

Poder Fabricado

{3}{G}{W}

Feitiço

Escolha um —

- A criatura alvo recebe +5/+5 e ganha atropelar até o final do turno.
- As criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham vigilância até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pelo segundo modo de Poder Fabricado é definido conforme a mágica é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +2/+2 nem ganharão vigilância.

Projetos Clandestinos

{1}{B}

Encantamento

Toda vez que um artefato entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, cada oponente perderá 1 ponto de vida e você ganhará 1 ponto de vida.

{1}{B}, Sacrifique Projetos Clandestinos: Destrua a criatura alvo. Ative esta habilidade somente se você controlar dois ou mais artefatos.

* Você pode pagar {1} apenas uma vez cada vez que a habilidade desencadeada de Projetos Clandestinos é resolvida. Você não pode pagar mais para fazer com que seus oponentes percam mais pontos de vida.

O número de artefatos que você controla só é verificado conforme você ativa a última habilidade de Projetos Clandestinos. Ele não é verificado novamente conforme ela é resolvida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Projetos Clandestinos faz com que a equipe adversária perca um total de 2 pontos de vida. Você ainda ganha apenas 1 ponto de vida.

Raio Domesticado

{1}{R}

Mágica Instantânea

Escolha uma criatura alvo. Você recebe {EEE} (*três marcadores de energia*) e em seguida pode pagar qualquer quantidade de {E}. Raio Domesticado causa uma quantidade equivalente de dano àquela criatura.

* Você escolhe a criatura alvo conforme conjura Raio Domesticado. Você não pode escolher quantos {E} pagar até que Raio Domesticado seja resolvido. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe quantos {E} pagar e o momento em que a criatura recebe uma quantidade de dano igual aos {E} pagos dessa forma.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Raio Domesticado é anulado e nenhum de seus efeitos acontece. Você não recebe {EEE} e não é capaz de pagar nenhum {E}.

Rashmi, Artesã das Eternidades

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/3

Toda vez que você conjurar sua primeira mágica em cada turno, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card que não seja terreno com custo de mana convertido inferior ao daquela mágica, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Se não conjurar o card revelado desta forma, coloque-o em sua mão.

* Se o card revelado for um card de terreno, você o colocará em sua mão.

* A habilidade de Rashmi é desencadeada quando você conjura sua primeira magia em cada turno, e não apenas em seu turno.

* Rashmi precisa estar no campo de batalha no momento em que você conjura sua primeira magia. Se aquela magia for a própria Rashmi, a habilidade de Rashmi não poderá ser desencadeada. Se aquela magia fizer com que Rashmi deixe o campo de batalha como custo adicional para conjurá-la, a habilidade de Rashmi não poderá ser desencadeada.

* A habilidade de Rashmi é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Se você conjurar uma magia usando a habilidade, ela também será resolvida antes da magia inicial.

* Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da magia. Para cards em seu grimório com {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se a habilidade de Rashmi for resolvida e a magia que fez com que ela fosse desencadeada tiver sido anulada, use o custo de mana convertido daquela magia em sua última existência na pilha para determinar se pode ou não conjurar o card do topo de seu grimório.

* Se conjurar o card do topo de seu grimório, você o fará como parte da resolução da habilidade de Rashmi. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Reunião Catártica, 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.

Represália Furiosa

{3} {R}

Feitiço

Represália Furiosa causa 2 pontos de dano a cada uma de duas criaturas e/ou jogadores alvo.

* Você não pode ter a mesma criatura ou jogador como alvo duas vezes para fazer com que este sofra 4 pontos de dano.

Reservatório do Fluxo de Éter

{4}

Artefato

Toda vez que você conjura uma magia, você ganha 1 ponto de vida para cada magia que você conjurou neste turno.

Pague 50 pontos de vida: Reservatório do Fluxo de Éter causa 50 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* A primeira habilidade conta a magia que fez com que ela fosse desencadeada mais quaisquer outras magias que você tenha conjurado antes no turno.

* A primeira habilidade conta magias conjuradas anteriormente no turno mesmo que você ainda não controlasse Reservatório do Fluxo de Éter conforme as conjurou e mesmo que aquelas magias tenham sido anuladas.

* O número de mágicas que você conjurou é contado apenas conforme a habilidade desencadeada de Reservatório do Fluxo de Éter é resolvida. Por exemplo, se você conjurar uma mágica e, em seguida, responder à habilidade desencadeada com uma segunda mágica, você ganhará 4 pontos de vida no total.

* A primeira habilidade de Reservatório do Fluxo de Éter não é desencadeada quando você conjura o próprio Reservatório do Fluxo de Éter.

Resultado Paradoxal

{3}{U}

Mágica Instantânea

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

* Se você controlar, mas não for dono de algumas das permanentes alvo, elas não contarão ao se determinar quantos cards você comprará.

* Se uma permanente fundida for devolvida para sua mão dessa forma, você comprará dois cards.

Reunião Catártica

{1}{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Reunião Catártica, descarte dois cards.

Compre três cards.

* Como descartar dois cards é um custo adicional, você não pode conjurar Reunião Catártica se não tiver ao menos dois outros cards na mão.

Roca da Tempestade Etérea

{2}{W}{W}

Criatura — Ave

3/3

Voar

Toda vez que Roca da Tempestade Etérea ou outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

Toda vez que Roca da Tempestade Etérea ataca, você pode pagar {EE}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 nela e vire até uma criatura alvo que o jogador defensor controla.

* Uma criatura que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Roca da Tempestade Etérea faz com que a primeira habilidade desta seja desencadeada.

* A segunda habilidade desencadeada de Roca da Tempestade Etérea é resolvida antes que os bloqueadores sejam escolhidos. Uma criatura virada desta forma não estará apta a bloquear.

* Você não precisa ter uma criatura como alvo da última habilidade de Roca da Tempestade Etérea. Se você escolher um alvo e aquele alvo deixar de ser válido, a habilidade será anulada e você não será capaz de pagar {EE} para colocar um marcador em Roca da Tempestade Etérea.

Saheeli Rai

{1}{U}{R}

Planeswalker — Saheeli

3

+1: Vidência 1. Saheeli Rai causa 1 ponto de dano a cada oponente.

-2: Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato ou criatura alvo que você controla, exceto que ela é um artefato além de seus outros tipos. Aquela ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

-7: Procure até três cards de artefato com nomes diferentes em seu grimório, coloque-os no campo de batalha e, em seguida, embaralhe seu grimório.

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

* A ficha é um artefato além de seus outros tipos. Este é um valor copiável da ficha que outros efeitos podem copiar. Ímpeto e a habilidade desencadeada retardada da habilidade não são copiáveis.

* Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente copiada for um Ego Alterado), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida esteja copiando.

* Se a permanente copiada for uma ficha, a ficha criada com Saheeli copiará as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funcionará.

* Conforme a última habilidade de Saheeli é resolvida, todos os três artefatos entram no campo de batalha ao mesmo tempo. As habilidades desencadeadas de qualquer um desses artefatos verão todos os três entrarem no campo de batalha. Efeitos de substituição, como o de Aço Esculpível, não verão os outros entrando no campo de batalha conforme estiverem sendo aplicados.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Saheeli faz com que um total de 2 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Saqueador Etergênito

{3}{B}

Criatura — Etergênito Ladino

2/2

Voar, vínculo com a vida

Quando Saqueador Etergênito entrar no campo de batalha, mova qualquer número de marcadores +1/+1 de outras permanentes que você controla para Saqueador Etergênito.

* Você pode mover marcadores +1/+1 de qualquer número de outras permanentes que você controla, e não de apenas uma.

* Você escolhe quais marcadores mover conforme a habilidade desencadeada de Saqueador Etergênito é resolvida.

* Você pode escolher mover zero marcadores +1/+1.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Se Saqueador Etergênito tirar marcadores de uma criatura que já sofreu dano, aquela criatura será destruída se o dano passar a ser letal.

Sáurio de Soldafirme

{3}

Criatura Artefato — Lagarto

3/2

{R}: Sáurio de Soldafirme ganha ameaçar até o final do turno.

* Depois que uma criatura bloqueia Sáurio de Soldafirme, ganhar ameaçar não faz com que Sáurio de Soldafirme se torne desbloqueado.

* Ocorrências múltiplas de ameaçar são redundantes.

Selecionar para Inspeção

{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura virada alvo para a mão de seu dono. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se a criatura alvo é desvirada ou deixa de ser um alvo válido de alguma outra forma antes de Selecionar para Inspeção ser resolvido, a mágica é anulada. A criatura permanecerá no campo de batalha e você não usará vidência 1.

Serpente Mecánivora

{5}{U}{U}

Criatura — Serpente

5/6

Serpente Mecánivora custa {1} a menos para ser conjurada para cada artefato que você controla.

{5}{U}: Serpente Mecánivora não pode ser bloqueada neste turno.

* O custo total para conjurar Serpente Mecánivora é determinado antes de você pagá-lo. Por exemplo, se você controlar três artefatos, incluindo um que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Serpente Mecánivora será {2}{U}{U}. Em seguida, você pode sacrificar o artefato quando ativar habilidades de mana logo antes de pagar o custo.

* Depois que um jogador anuncia que está conjurando Serpente Mecánivora, nenhum jogador pode realizar ações para tentar alterar o número de artefatos que seu controlador controla antes que o custo da mágica seja determinado.

* A primeira habilidade de Serpente Mecánivora não pode reduzir o custo total para conjurar a mágica para menos de {U}{U}.

* Depois que Serpente Mecánivora é bloqueada, ativar sua última habilidade não faz com que ela se torne desbloqueada.

Sonhos Desvairados

{X}{X}{G}

Feitiço

Devolva X cards alvo de seu cemitério para sua mão. Exile Sonhos Desvairados.

* Se cada card alvo deixa de ser um alvo válido conforme Sonhos Desvairados é resolvido, Sonhos Desvairados é anulado e colocado no cemitério de seu dono. Ele não é exilado.

Tiro do Aerobaleeiro

{2} {W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 3. Vidência 1.

* Se o poder da criatura alvo se tornar igual ou inferior a 2 antes que Tiro do Aerobaleeiro seja resolvido, a mágica será anulada. A criatura permanecerá no campo de batalha e você não usará vidência 1.

Tornar Obsoleto

{2} {B}

Mágica Instantânea

As criaturas controladas por seus oponentes recebem -1/-1 até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas por Tornar Obsoleto é determinado conforme a mágica é resolvida. As criaturas que seu oponente começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão -1/-1.

Torre Dinavolt

{3}

Artefato

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*). {T}, Pague {EEEE}: Torre Dinavolt causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* A habilidade desencadeada de Torre Dinavolt é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.

Trompetista da Feira

{2} {G}

Criatura — Elefante

2/2

No início de cada etapa final, se um marcador +1/+1 foi colocado em uma permanente sob seu controle neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Trompetista da Feira.

* A habilidade de Trompetista da Feira é desencadeada se, a qualquer ponto durante este turno, um marcador +1/+1 foi colocado em uma permanente que você controlava conforme o marcador foi colocado. Não importa se você ainda controla a permanente, nem se ela ainda tem um marcador.

* Se um marcador +1/+1 ainda não foi colocado no momento em que uma etapa final começa, a habilidade de Trompetista da Feira não é desencadeada. Se outra habilidade for desencadeada durante a etapa final e colocar um marcador +1/+1 em uma permanente que você controla, você não colocará um marcador +1/+1 em Trompetista da Feira.

Varar a Noite

{2} {B} {B}

Encantamento

Varar a Noite entra no campo de batalha com sete marcadores de hora.

No início de sua fase de compra, compre um card adicional e remova dois marcadores de hora de Varar a Noite.

O tamanho máximo de sua mão é igual ao número de marcadores de hora em Varar a Noite.

Toda vez que você descarta um card, você perde 1 ponto de vida.

* Se múltiplos efeitos tentarem definir seu tamanho máximo de mão ou determinarem que você não tem tamanho máximo de mão, aquele que foi criado por último será aplicado.

* Se Varar a Noite tiver apenas um marcador de hora, sua primeira habilidade desencadeada removerá aquele marcador.

* Se Varar a Noite não tiver nenhum marcador de hora, sua primeira habilidade desencadeada continuará a ser desencadeada e fará você comprar um card adicional, mesmo que você não possa mais remover nenhum marcador.

* O número máximo de cards em sua mão só é verificado durante a etapa de limpeza de seu turno. Em outros momentos você pode ter mais que o número máximo de cards na mão.

* Se você descartar um card durante sua etapa de limpeza enquanto controla Varar a Noite, sua última habilidade será desencadeada e os jogadores receberão prioridade durante sua etapa de limpeza. Você terá outra etapa de limpeza depois dessa antes de prosseguir para o turno do próximo jogador.

Ventos Alísios de Éter

{2}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que você controla e a permanente alvo que você não controla para as mãos de seus donos.

* Se uma permanente alvo deixa de ser um alvo válido, a outra é devolvida para a mão de seu dono. Se ambos os alvos deixarem de ser válidos, Ventos Alísios de Éter será anulado.

Vigia do Mercado Noturno

{B}

Criatura — Humano Ladino

1/1

Toda vez que Vigia do Mercado Noturno é virado, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Esta é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Vigia do Mercado Noturno quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar.

* Para que a habilidade seja desencadeada, Vigia do Mercado Noturno precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virá-lo, mas ele já estiver virado naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Vigia do Mercado Noturno faz com que a equipe adversária perca um total de 2 pontos de vida.

Vigilância do Consulado

{3}{W}

Encantamento

Quando Vigilância do Consulado entra no campo de batalha, você recebe {EEEE} (*quatro marcadores de energia*). Pague {EE}: Previna todo o dano que seria causado a você neste turno por uma fonte à sua escolha.

* A segunda habilidade de Vigilância do Consulado não tem alvos. Você escolhe uma fonte de dano conforme ela é resolvida.

* Se a fonte escolhida causaria dano a você e a um ou mais outros jogadores ou permanentes, somente o dano que seria causado a você será prevenido.

* Se múltiplos efeitos de prevenção e/ou substituição estiverem tentando se aplicar ao mesmo dano, o jogador que sofreria o dano escolhe a ordem em que aplicá-los. Em especial, se um dano que não é de combate seria causado a você por uma fonte controlada por um oponente e você controlar um planeswalker, você escolhe a ordem na qual aplicar o efeito de Vigilância do Consulado e o efeito de redirecionamento do planeswalker. Se você aplicar primeiro o efeito de Vigilância do Consulado, o dano será prevenido e o efeito de redirecionamento do planeswalker não se aplicará.

Vontade Insidiosa

{2}{U}{U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

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

* Se você escolher novos alvos para a mágica alvo ou para a cópia, os novos alvos precisam ser válidos.

* Se você copia uma mágica, você controla a cópia.

* O terceiro modo pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, e 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.

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

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

* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Eliminar a Concorrência), 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 pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Magic: The Gathering, Magic, Kaladesh, Batalha por Zendikar, Juramento das Sentinelas, Sombras em Innistrad, Lua Arcana, Revolta do Éter e Magic – Origens são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2016 Wizards.