

Magic 2015 - Notas de Lançamento

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

Última modificação em 19 de maio de 2014

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 forem lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em Wizards.com/CustomerService.

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 Básica **Magic 2015** contém 269 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 20 terrenos básicos).

Há 15 cards adicionais, números 270–284, que não aparecem nos boosters de **Magic 2015**. Eles são reimpressões de coleções antigas que estão presentes em alguns produtos suplementares, incluindo decks de demonstração e o Deck Builder's Toolkit. Esses cards adicionais têm o símbolo da expansão de **Magic 2015** e são válidos em todos os formatos nos quais **Magic 2015** seja válido.

Os cards adicionais são Anjo da Égide, Veredito Divino, Ataque Inspirado, Anjo Serra, Cancelar, Gênio Mahamoti, Pesadelo, Vampiro de Sengir, Cadáver Ambulante, Filhote da Fornalha, Golpe Sísmico, Dragão de Shiva, Centaurecaçadora, Líder de Matilha de Garruk e Pisoteador de Terreno.

Eventos de Pré-lançamento: 12 - 13 de julho de 2014

Fim de Semana de Lançamento: 18 - 20 de julho de 2014

Game Day: 9 e 10 de agosto de 2014

A Coleção Básica **Magic 2015** passará a ter validade em partidas sancionadas no formato Construído na data de seu lançamento oficial: sábado, 18 de julho de 2014. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados*, *Labirinto do Dragão*, **Magic 2014**, *Theros*, *Nascidos dos Deuses*, *Viajem para Nyx* e **Magic 2015**.

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

Visite Wizards.com/Locator para encontrar um evento ou loja perto de você.

Atualização da face dos cards

A Coleção Básica **Magic 2015** introduz algumas melhorias e atualizações na aparência dos cards e fichas. Essas mudanças não possuem nenhum efeito no jogo.

* Alguns campos, como o nome e a linha do tipo, trazem uma nova fonte chamada "Beleren".

* Os cards raros e míticos raros trazem um selo holográfico na parte inferior do card.

* As informações abaixo da caixa de texto, como texto jurídico e número de colecionador, foram reorganizadas e ganharam um fundo preto. As informações de colecionador agora incluem o código da coleção e o idioma, separados por um ponto (em cards normais) ou uma estrela (em cards premium).

* A largura da borda preta ao redor do card diminuiu.

Cards de designers convidados e créditos de design

Quatorze cards da Coleção Básica *Magic 2015* foram baseados em designs originais de figuras notáveis da indústria de jogos. Um décimo quinto card, Não Desperdiçar, foi o resultado de “[Você Faz o Card 4](#),” um concurso do [DailyMTG.com](#) que permitia que membros da comunidade de **Magic** criassem um card, com um voto por vez. Esses quinze cards incluem créditos de design na parte inferior da caixa de texto. Os créditos de design não possuem nenhum efeito no jogo.

Retorno de palavra-chave: Convocar

A Coleção Básica *Magic 2015* traz o retorno de convocar, vista originalmente na coleção *Ravnica: Cidade das Guildas*. Convocar é uma habilidade estática que permite a você virar as criaturas que controla para ajudar a pagar por mágicas.

Obediência Sem Fim

{4} {B} {B}

Feitiço

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

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle.

As regras oficiais para a habilidade convocar são as seguintes:

702.50. Convocar

702.50a Convocar é um habilidade estática que funciona conforme a mágica com convocar entra na pilha.

“Convocar” significa “Para cada mana colorido no custo total desta mágica, você pode virar uma criatura desvirada sob seu controle daquela cor em vez de pagar o mana. Para cada mana genérico no custo total da mágica, você pode virar uma criatura desvirada sob seu controle em vez de pagar o mana. A habilidade Convocar não é um custo alternativo ou adicional, e só se aplica depois que o custo total da mágica com convocar é determinado.

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

* As regras de convocar mudaram um pouco desde a última vez em que apareceram em uma expansão.

Anteriormente, convocar reduzia o custo de conjuração de uma mágica. Nas regras atuais, você vira as criaturas ao mesmo tempo em que paga o custo da mágica. Virar uma criatura desta forma é simplesmente outra maneira de pagar.

* Convocar não muda o custo de mana de uma mágica ou o custo de mana convertido. Por exemplo, o custo de mana de Obediência Sem Fim é 6, mesmo que você tenha virado seis criaturas para conjurá-la.

* Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar aplica-se após o custo total ser calculado.

* Como convocar não é um custo alternativo, pode ser usado em conjunto com custos alternativos.

* Virar uma criatura multicolorida usando convocar paga $\{1\}$ ou um mana da sua escolha de qualquer uma das cores daquela criatura.

* Ao usar convocar para conjurar uma mágica com $\{X\}$ no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções de custo, determinarão o custo total da mágica. Depois, você vira as criaturas que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Acorde do Chamado (uma mágica com convocar e custo de mana $\{X\}\{G\}\{G\}\{G\}$) e escolher X como 3, o custo total será $\{3\}\{G\}\{G\}\{G\}$. Se você virar duas criaturas verdes e duas criaturas vermelhas, só precisará pagar $\{1\}\{G\}$.

* Se uma criatura que você controla tem uma habilidade de mana com $\{T\}$ no custo, ativar essa habilidade ao conjurar uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada ao pagar o custo da mágica. Você não poderá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Tema que retorna: Fractius

A Coleção Básica *Magic 2015* inclui vários novos Fractius, criaturas populares que compartilham habilidades e bônus de poder e resistência com outros Fractius.

Fractius Beligerante

$\{2\}\{R\}$

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm “Essa criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas”.

* Os Fractius nesta coleção só afetam os Fractius que você controla. Eles não concedem bônus aos Fractius dos seus oponentes. Esta é a mesma forma que os Fractius da Coleção Básica *Magic 2014* funcionavam, enquanto os Fractius das coleções anteriores concediam bônus a todos os Fractius.

* As habilidades concedidas pelos Fractius, assim como bônus de poder e resistência, são cumulativas. No entanto, para algumas habilidades, como indestrutível e a habilidade concedida por Fractius Beligerante, ter mais de uma ocorrência da habilidade não concede qualquer benefício adicional.

* Se você alterar o tipo de criatura de um Fractius que você controla, fazendo com que ele não seja mais um Fractius, ele não será mais afetado pela própria habilidade. Sua habilidade continuará afetando as outras criaturas do tipo Fractius que você controla.

Ciclo: Almas

Seis criaturas na Coleção Básica *Magic 2015* representam protetores de diferentes mundos do Multiverso.

Alma de Zendikar

$\{4\}\{G\}\{G\}$

Criatura — Avatar

6/6

Alcance

$\{3\}\{G\}\{G\}$: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.

$\{3\}\{G\}\{G\}$, Exile Alma de Zendikar do seu cemitério: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.

* Você só poderá ativar a última habilidade se a Alma estiver em seu cemitério.

* Exilar a Alma do seu cemitério é parte do custo de ativação da última habilidade. Um jogador não pode remover a Alma em resposta para impedir você de ativar a habilidade.

Ciclo que retorna: Cajados do Magus

Esta coleção inclui um ciclo de artefatos, cada um alinhado a uma cor, que lhe permite ganhar pontos de vida ao conjurar mágicas daquela cor ou quando o tipo de terreno básico associado àquela cor entrar no campo de batalha.

Cajado do Magus do Sol

{3}

Artefato

Toda vez que você conjura uma mágica branca ou uma Planície entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

* Cada um desses artefatos se relaciona com qualquer terreno com o tipo de terreno básico associado. Por exemplo, a habilidade de Cajado do Magus do Sol é desencadeada quando qualquer terreno com o subtipo Planície entra no campo de batalha sob o seu controle, e não somente os terrenos com o nome Planície.

* A maioria dos terrenos não básicos não possuem um tipo de terreno básico, mesmo que gerem mana colorido. Por exemplo, Cavernas de Koilos não é Planície ou Pântano. Quando entra no campo de batalha sob o seu controle, ele não faz com que a habilidade de Cajado do Magus do Sol seja desencadeada.

* Se você conjurar uma cópia de um card de uma cor específica, a habilidade do Cajado apropriado será desencadeada. No entanto, se você copiar uma mágica na pilha sem conjurar esta cópia, a habilidade não será desencadeada.

Retorno de tipo de card: Planeswalkers

Um planeswalker é um poderoso aliado que luta ao seu lado. As regras para planeswalkers não mudaram neste lançamento.

Jace, o Pacto das Guildas Vivo

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles no seu cemitério.

-3: Devolva outra permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono.

-8: Cada jogador embaralha a própria mão e o cemitério no próprio grimório. Você compra sete cards.

* Os planeswalkers são permanentes. Você pode conjurar um a qualquer momento em que poderia conjurar um feitiço. Quando a sua mágica de planeswalker é resolvida, ele entra no campo de batalha sob seu controle.

* Se, a qualquer momento, você controlar mais de um planeswalker com o mesmo subtipo (a palavra após o traço na linha do tipo do card, como "Jace"), você escolhe um para permanecer no campo de batalha e coloca o resto no cemitério de seus donos. Esta é uma ação baseada em estado conhecida como "regra de singularidade de planeswalker".

* Os planeswalkers não são criaturas. Mágicas e habilidades que afetam criaturas não os afetam.

* Os planeswalkers têm lealdade. Um planeswalker entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores de lealdade igual ao número impresso no canto inferior direito do card. Ativar uma de suas habilidades pode fazer com que ele ganhe ou perca marcadores de lealdade. O dano causado a um planeswalker faz com que uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade seja removida dele. Se ele não tiver nenhum marcador de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

* Cada planeswalker possui algumas habilidades ativadas chamadas "habilidades de lealdade". Você só pode ativar uma habilidade de lealdade de um planeswalker que você controla no momento em que poderia conjurar um feitiço, e somente se ainda não tiver ativado nenhuma habilidade de lealdade daquele planeswalker naquele turno.

* O custo para ativar uma habilidade de lealdade de um planeswalker é representado por um símbolo com um número dentro. As setas para cima contêm números positivos, como "+1"; isto significa "Coloque um marcador de lealdade neste planeswalker." As setas para baixo contêm números negativos, como "-8"; isto significa "Remova sete marcadores de lealdade deste planeswalker." Um símbolo com um "0" significa "Coloque zero marcadores de lealdade neste planeswalker."

* Ativar uma habilidade de lealdade com 0 de custo deixará a quantidade de marcadores de lealdade do planeswalker inalterada.

* Você não pode ativar uma habilidade de planeswalker com custo de lealdade negativo a não ser que o planeswalker tenha pelo menos uma quantidade equivalente de marcadores no momento.

* Os planeswalkers não podem atacar (a não ser que um efeito transforme o planeswalker em uma criatura). Porém, eles podem ser atacados. Cada uma de suas criaturas atacantes pode atacar seu oponente ou um planeswalker que ele controla. Você especifica quem será atacado no momento da declaração dos atacantes.

* Se um planeswalker sob seu controle estiver sendo atacado, você pode bloquear os atacantes normalmente.

* Se uma criatura que estiver atacando um planeswalker não for bloqueada, ela causará dano de combate ao planeswalker. O dano causado a um planeswalker faz com que uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade seja removida dele.

* Se uma fonte que você controla for causar dano que não é de combate a um oponente, em vez disso, você poderá fazer com que aquela fonte cause aquele dano a um planeswalker que ele controla. Por exemplo: embora você não possa escolher um planeswalker como alvo de Golpe Relampejante, você pode escolher o seu oponente como alvo de Golpe Relampejante e, quando Golpe Relampejante for resolvido, escolher que ele cause 3 pontos de dano a um dos planeswalkers de seu oponente. (Você não pode dividir o dano entre jogadores e/ou planeswalkers múltiplos.) Se Golpe Relampejante causar dano a um planeswalker, três marcadores de lealdade serão removidos dele.

Novos termos de regra: "Poder e Resistência Básicos"

Magic 2015 introduz uma mudança nos cards que definem o poder e a resistência de uma criatura a um valor específico

Transformar em Sapo (descrição antiga)

{1}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo perde todas as habilidades e torna-se uma criatura azul 1/1 do tipo Sapo até o final do turno.

Transformar em Sapo

{1}{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo perde todas as habilidades e torna-se um Sapo azul com 1/1 de poder e resistência básicos.

O termo "poder e resistência básicos" deixa claro que outros efeitos contínuos que modificam o poder e a resistência, como aquele criado por Crescimento Titânico ou um marcador +1/+1, se aplicam após o poder e a resistência de uma criatura serem mudadas. Vários cards mais antigos receberam uma atualização de texto no Oracle para refletir esta atualização. Essa mudança não é funcional. Note que, com poucas exceções, este novo modelo não

é usado em cards que têm habilidades que "animam" permanentes que não sejam criaturas, como Caverna Mutável e Nissa, Despertadora do Mundo.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Agir por Impulso

{2} {R}

Feitiço

Exile os três cards do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar os cards exilados desta maneira.

(Se você conjura uma mágica desta maneira, ainda paga seus custos. Você só pode jogar um terreno desta forma se ainda puder jogar um terreno.)

* Os cards são exilados com a face voltada para cima.

* Jogar um card desta forma segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Sob circunstâncias normais, você pode jogar um card de terreno exilado por Agir por Impulso somente se você não tiver jogado um terreno ainda.

* Qualquer card que você não jogar permanecerá exilado.

Ajani Resoluto

{3} {W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Até o final do turno, até uma criatura alvo recebe +1/+1 e ganha iniciativa, vigilância e vínculo com a vida.

-2: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla e um marcador de lealdade em cada outro planeswalker que você controla.

-7: Você recebe um emblema com “Se uma fonte for causar dano a você ou a um planeswalker que você controla, previna todo o dano menos 1 ponto.”

* Você pode ativar a primeira habilidade sem ter alvos. Se você fizer isso, coloque apenas um marcador de lealdade em Ajani para pagar o custo da habilidade.

* Se uma permanente sob seu controle for uma criatura e um planeswalker, a habilidade colocará um marcador +1/+1 e um marcador de lealdade nela.

* A habilidade do emblema não leva em consideração quem controla a fonte que está causando dano a você ou ao planeswalker que você controla.

* Cada criatura atacante é uma fonte de dano separada. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 atacarem você e não forem bloqueadas, o emblema prevenirá 2 pontos de dano de cada criatura. Você receberá um total de 2 pontos de dano.

* Se múltiplos efeitos modificarem a forma como o dano é causado, o jogador que sofre o dano, ou o controlador da permanente que sofre o dano, escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Por exemplo, Decreto dos Deuses Gêmeos diz: “Se uma fonte for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou jogador.” Suponhamos que você receberia 3 pontos de dano enquanto Decreto dos Deuses Gêmeos estiver no campo de batalha e você controle o emblema de Ajani. Você pode (a) prevenir todos os pontos de dano do primeiro menos um e, depois, deixar que o efeito de Decreto dos Deuses Gêmeos dobre o dano, resultando em 2 pontos de dano, ou (b) dobrar o dano para 6 e, depois, prevenir 1 ponto de dano.

A Lei do Mais Forte

{5}{R}

Encantamento

No início do combate no seu turno, se você controlar cada criatura no campo de batalha com o maior poder, ganhe o controle da criatura alvo que um oponente controla até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. *(Ela pode atacar e {T} neste turno.)*

* “Cada criatura no campo de batalha com o maior poder” pode ser uma única criatura se todas as outras tiverem poder menor.

* A habilidade será ativada somente se você controlar todas as criaturas no campo de batalha com o maior poder no início da etapa de combate. Se outro jogador controlar uma criatura com o poder maior ou tiver empatado com o poder maior no momento, a habilidade não será desencadeada.

A habilidade vai verificar a condição novamente ao tentar ser resolvida. Se, neste momento, outro jogador controlar uma criatura com o poder maior ou tiver empatado com o poder maior, a habilidade não fará nada.

* A habilidade pode ter como alvo qualquer criatura que o oponente controle, não só as viradas.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de quaisquer Auras ou Equipamentos anexados a ela.

Algoz Indulgente

{3}{B}{B}

Criatura — Demônio

5/3

Voar

No início de sua manutenção, compre um card, a menos que o oponente alvo sacrifique uma criatura ou pague 3 pontos de vida.

* O oponente escolhe se ele sacrifica uma criatura, paga 3 de vida ou permite que você compre um card. Aquele jogador não pode fazer uma escolha impossível, como sacrificar uma criatura enquanto ele não controla nenhuma criatura.

* Se não houver alvos válidos a serem escolhidos, por exemplo, porque todos os oponentes têm resistência a magia, a habilidade será removida da pilha sem efeito. Você não comprará um card. Isso também se aplica caso o oponente alvo deixe de ser um alvo válido em resposta à habilidade.

Alma de Ravnica

{4}{U}{U}

Criatura — Avatar

6/6

Voar

{5}{U}{U}: Compre um card para cada cor entre as permanentes que você controla.

{5}{G}{G}, Exile Alma de Ravnica do seu cemitério: Compre um card para cada cor entre as permanentes que você controla.

* Para determinar quantos cards comprar, conte o número de cores dentre as permanentes que você controla quando qualquer uma das duas habilidades for resolvida. Você compra entre zero e cinco cards.

Alma de Shandalar

{4}{R}{R}

Criatura — Avatar

6/6

Iniciativa

{3}{R}{R}: Alma de Shandalar causa 3 pontos de dano ao jogador alvo e 3 pontos de dano a até uma criatura alvo que aquele jogador controla.

{3}{G}{G}, Exile Alma de Shandalar do seu cemitério: Alma de Shandalar causa 3 pontos de dano ao jogador alvo e 3 pontos de dano a até uma criatura alvo que aquele jogador controla.

* Para ativar qualquer uma das habilidades, você deve ter um jogador como alvo, mas pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo.

Ama da Ninhada

{3}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/3

Toda vez que uma Aura for anexada a Ama da Ninhada, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 2/2 do tipo Dragão com voar. Ele tem “{R}: Esta criatura recebe +1/+0 até o final do turno.”

* A habilidade de Ama da Ninhada é desencadeada tanto toda vez que uma Aura entra no campo de batalha anexada a Ama da Ninhada quanto toda vez que uma Aura no campo de batalha anexada a um objeto diferente e for anexada a Ama da Ninhada

* Se uma Aura for anexada a Ama da Ninhada e fizer com que outro jogador ganhe o controle dela, aquele jogador controlará a habilidade ativada que cria um Dragão.

Armadura Assombrada

{4}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +4/+4.

{0}: Até o final do turno, Armadura Assombrada torna-se uma criatura artefato 4/4 do tipo Espírito que não é mais um Equipamento. Ative esta habilidade apenas se você não controlar nenhuma criatura.

Equipar {4} ({4}: *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente quando puder conjurar um feitiço.*)

* Embora seja necessário não controlar nenhuma criatura para ativar a habilidade de "animação", ganhar o controle de alguma criatura em resposta à habilidade não fará com que ela deixe de ser resolvida.

* É possível ativar a primeira habilidade ativada de Armadura Assombrada em resposta à ativação da primeira habilidade de outra Armadura Assombrada e ter as duas transformadas em criatura até o final do turno.

* Você pode ativar a habilidade de equipar de Armadura Assombrada enquanto ela não for um Equipamento, mas a habilidade não terá efeito. Armadura Assombrada não será anexada a nenhuma criatura.

Anfitrião Sanguinário

{3}{B}{B}

Criatura — Vampiro

3/3

{1}{B}, Sacrifique outra criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Anfitrião Sanguinário e você ganha 2 pontos de vida.

* Se Anfitrião Sanguinário não estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 nele, mas ainda ganhará 2 pontos de vida.

Anjo Ilusório

{2} {U}

Criatura — Anjo Ilusão

4/4

Voar

Conjure Anjo Ilusório apenas se já tiver conjurado outra mágica neste turno.

* Não importa se a outra mágica foi resolvida. Ela poderia ter sido anulada ou, se você conseguiu conjurar Anjo Ilusório como se tivesse lampejo, ele ainda pode estar na pilha.

Arcanjo Resoluto

{5} {W} {W}

Criatura — Anjo

4/4

Voar

Quando Arcanjo Resoluto entra no campo de batalha, se o seu total de pontos de vida for menor do que o seu total inicial, ele se torna igual ao seu total inicial.

* O seu total inicial é o total de pontos de vida com o qual iniciou o jogo. Na maioria dos jogos entre dois jogadores, este total corresponde a 20 pontos de vida. No formato Gigante de Duas Cabeças, é o total de pontos de vida com o qual sua equipe iniciou o jogo, que geralmente é 30. Nos jogos do tipo Comandante, seu total inicial é de 40 pontos de vida.

* Se o seu total de pontos de vida for menor do que o seu total de pontos de vida inicial, você ganha a quantidade de vida apropriada. Outros efeitos que interagem com ganho de pontos de vida interagirão com Arcanjo Resoluto da mesma forma.

Avacyn, Anjo da Guarda

{2} {W} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo

5/4

Voar, vigilância

{1} {W}: Previna todo o dano que seria causado a outra criatura alvo neste turno por fontes de uma cor à sua escolha.

{5} {W} {W}: Previna todo o dano que seria causado ao jogador alvo neste turno por fontes de uma cor à sua escolha.

* As escolhas possíveis de cor são branco, azul, preto, vermelho e verde. Você não pode escolher artefato, incolor ou qualquer outra palavra.

* Para cada habilidade ativada, você escolhe a cor quando a habilidade é resolvida. Porém, a cor de uma fonte que causaria dano à criatura ou ao jogador alvo é verificada somente quando ela vai causar o dano, não quando a habilidade de Avacyn é resolvida. Por exemplo, se você escolher azul, o dano que uma criatura azul causaria é prevenido, mesmo que a criatura não fosse azul (ou não estivesse no campo de batalha) quando a habilidade de Avacyn foi resolvida.

* Não se verifica se a criatura ou jogador alvo ainda é um alvo válido após a resolução da habilidade. Por exemplo, se uma criatura alvo da primeira habilidade ganha proteção contra o branco após a habilidade se resolver mas antes de prevenir o dano, efeito ainda prevenirá o dano.

* A segunda habilidade ativada não impede o dano que seria causado a planeswalkers que o jogador alvo controla. Se o jogador for você, ainda é possível prevenir dano que não seja de combate que o seu oponente redirecionaria de você para um de seus planeswalkers. Basta aplicar o efeito de prevenção da habilidade àquele dano primeiro e não restará dano para ser redirecionado.

* Ambas as habilidades ativadas previnem todo o dano da cor escolhida, não só o dano de combate.

* Nenhuma das habilidades ativadas tem efeito no dano que já foi causado.

Barreira Congelada

{1} {U} {U}

Criatura — Barreira

0/7

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

Toda vez que Barreira Congelada bloqueia uma criatura, aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Barreira Congelada observa a criatura, não o controlador da criatura. Ou seja, se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

* Se a criatura não estiver virada até a próxima etapa de desvirar do controlador (talvez porque tenha sido desvirada por uma mágica), a habilidade de Barreira Congelada não tem efeito no momento. Ela não vai tentar manter a criatura virada nos turnos seguintes.

Brincadeira da Polimorfista

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, cada criatura que o jogador alvo controla perde todas as habilidades e torna-se um Sapo azul com 1/1 de poder e resistência básicos.

* Criaturas que entram no campo de batalha ou ficam sob controle do jogador alvo após Brincadeira da Polimorfista ser resolvido não serão afetadas.

* As criaturas perderão todas as outras cores e tipos de criatura, mas manterão quaisquer outros tipos de card (como artefato) ou subtipos (como lendário) que possam ter.

* Brincadeira da Polimorfista substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos de poder e resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois de Brincadeira da Polimorfista ser resolvido substituem este efeito.

* Brincadeira da Polimorfista não anula habilidades que já foram desencadeadas ou ativadas. Particularmente, não há como conjurá-la para impedir uma habilidade de criatura do tipo “No início de sua manutenção” ou “Quando esta criatura entrar no campo de batalha” de ser desencadeada.

* Se qualquer criatura afetada ganhar uma habilidade após Brincadeira da Polimorfista ser resolvida, esta habilidade será mantida.

* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como aqueles criados por Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.

* Se um dos Deuses do bloco *Theros* for afetado por Brincadeira da Polimorfista, ele será uma criatura encantamento lendária 1/1 do tipo Sapo sem nenhuma habilidade. Se ele deixar de ser uma criatura, talvez porque a sua devoção à cor dele diminuiu, ele será um encantamento azul lendário sem nenhuma habilidade. Do modo como efeitos contínuos funcionam, a habilidade de mudança de tipo do Deus é aplicada antes do efeito que remove aquela habilidade ser aplicado.

Barreira de Essência

{1}{W}

Criatura — Barreira

0/4

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

Toda vez que Barreira de Essência sofre dano de combate, você ganha uma quantidade equivalente de pontos de vida.

* A primeira habilidade de Barreira de Essência será desencadeada mesmo que ela sofra dano letal. Por exemplo, se receber 7 pontos de dano de combate, sua habilidade será desencadeada e você receberá 7 pontos de vida.

Barreira de Membros

{2}{B}

Criatura — Zumbi Barreira

0/3

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Barreira de Membros.

{5}{B}{B}, Sacrifique Barreira de Membros: O jogador alvo perde X pontos de vida, sendo X o poder de Barreira de Membros.

* A habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida do Reparador de Alma ou 8 pontos de vida do Enigma Meditativo.

* Use o poder de Barreira de Membros quando ela existiu por último no campo de batalha, inclusive quaisquer marcadores +1/+1 que tivesse, para determinar o valor de X.

* Se você ganhar vida ao mesmo tempo que Barreira de Membros receber dano letal, (provavelmente porque você controla uma criatura bloqueadora com Vínculo com a Vida), Barreira de Membros será destruída antes que a habilidade seja resolvida.

Banquete de Cadáveres

{2}{B}

Encantamento

No início de cada manutenção, se um oponente tiver perdido pontos de vida no último turno, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

* O dano causado a um oponente faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.

* Banquete de Cadáveres olha todo o turno anterior para determinar a possibilidade de ativar ou não sua habilidade. Não importa se Banquete de Cadáveres estava no campo de batalha quando o oponente perdeu pontos de vida.

* Banquete de Cadáveres verifica se algum oponente perdeu vida durante o turno, não se o total de vida do jogador foi reduzido durante o turno. Por exemplo, se um oponente perdeu 2 pontos de vida e depois ganhou 8 pontos de vida no último turno, a habilidade de Banquete de Cadáveres será desencadeada.

* Somente um marcador +1/+1 será colocado na criatura alvo, independentemente da quantidade de vida perdida.

Caçador de Sangue de Altac

{1}{R}

Criatura — Humano Amoque

2/1

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morre, Caçador de Sangue de Altac recebe +2/+0 e ganha iniciativa e ímpeto até o final do turno. *(Ele causa dano de combate antes de criaturas sem iniciativa e pode atacar e {T} assim que passa ao seu controle.)*

* Se uma fase de combate tiver duas etapas de dano de combate (porque há um atacante ou bloqueador com iniciativa ou golpe duplo), Caçador de Sangue de Altac pode ganhar iniciativa na primeira etapa. Se isso acontecer, ele causará dano de combate na segunda etapa de combate, junto com outras criaturas que ainda não causaram dano de combate durante o combate.

* Se a habilidade for ativada várias vezes no mesmo turno, os bônus de poder serão cumulativos, mas ocorrências adicionais de iniciativa e ímpeto serão redundantes.

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 for um alvo não válido quando Caçar os Fracos tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

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

Capitão Preeminente

{2}{W}

Criatura — Kithkin Soldado

2/2

Iniciativa *(Esta criatura causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

Toda vez que Capitão Preeminente ataca, você pode colocar um card de criatura do tipo Soldado da sua mão no campo de batalha virado e atacando.

* Você escolhe o que o Soldado colocado no campo de batalha está atacando. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Capitão Preeminente está atacando.

* Qualquer habilidade do card de criatura Soldado que seja ativada "Toda vez que [esta criatura] atacar" não será ativada porque a criatura nunca foi declarada como atacante.

Cátaro Altruísta

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

{1}{W}, Sacrifique Cátaro Altruísta: As criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

* Apenas criaturas que você controla quando a primeira habilidade é resolvida serão afetadas. As criaturas que entrarem no campo de batalha ou das quais você ganhe controle mais tarde naquele turno não serão afetadas.

* Você pode ativar a habilidade de Cátaro Altruísta mesmo que você não controle outras criaturas.

Chandra, Piromestra

{2}{R}{R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Piromestra, causa 1 ponto de dano ao jogador alvo e 1 ponto de dano a até uma criatura alvo que aquele jogador controla. Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

0: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

-7: Exile os dez cards do topo de seu grimório. Escolha um card de mágica instantânea ou feitiço exilado desta forma e copie-o três vezes. Você pode conjurar as cópias sem pagar seus custos de mana.

* Para ativar a primeira habilidade, você deve ter um jogador como alvo mas pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo.

* Se a primeira habilidade for resolvida, mas o dano for prevenido ou redirecionado, a criatura alvo ainda não poderá bloquear nesse turno.

* O card exilado pela segunda habilidade é exilado com a face voltada para cima. Jogue ele seguindo as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Se você exilar um card de terreno usando a segunda habilidade, você só poderá jogar o terreno se ainda puder jogar um terreno. Normalmente, isso significa que você pode jogar o terreno apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.

* Na terceira habilidade, "exilado desta forma" refere-se aos cards que você acabou de exilar quando esta habilidade foi resolvida. Os cards exilados com a segunda habilidade ou anteriormente pela terceira habilidade não contam.

* Ao resolver a terceira habilidade, você cria cópias do card exilado e os conjura do exílio. Você pode conjurar nenhuma, uma, duas ou todas as três cópias. O próprio card não é conjurado. Ele permanece exilado.

* Quando conjurar as cópias criadas pela terceira habilidade, as restrições de tempo baseadas no tipo do card (como criatura ou feitiço), serão ignoradas. As outras restrições, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", não são.

* Como você está jogando as cópias "sem pagar seus custos de mana", você não pode pagar quaisquer custos alternativos para as cópias. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se as cópias tiverem custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Se o card copiado tiver um {X} em seu custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor ao conjurar as cópias.

Cidadela de Aço Negro

Terreno Artefato

Indestrutível (*Os efeitos que dizem “destrua” não destroem este terreno.*)

{T}: Adicione {1} à sua reserva de mana.

* Apesar de Cidadela de Aço Negro ser um artefato, ele não pode ser conjurado como um feitiço. Ele segue as regras normais para jogar um terreno.

Círculo de Fogo

{1}{R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura sem voar ataca você ou um planeswalker que você controla, Círculo de Fogo causa 1 ponto de dano àquela criatura.

* A habilidade de Círculo de Fogo só é desencadeada se uma criatura sem voar for declarada como atacante durante a fase de declaração de atacantes. Se uma criatura com voar atacar você ou um Planeswalker que você controla, e depois perder voar, ou se uma criatura sem voar for colocada no campo de batalha atacando você ou um planeswalker que você controla, a habilidade não será desencadeada.

Colônia de Fractius

Terreno

{T}: Adicione {1} à sua reserva de mana.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica de Fractius.

{5}, {T}: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Fractius. Ative esta habilidade somente se você controlar um Fractius.

* Somente quando você ativar a última habilidade é que será verificado se você controla um Fractius, não quando ela for resolvida. Se você não controlar nenhum Fractius no momento em que a habilidade for resolvida, você ainda receberá uma ficha de Fractius.

Companheiro de Bando de Ajani

{1}{W}

Criatura — Felino Soldado

2/2

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode colocar um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani.

* A habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Reparador de Alma ou 8 pontos de vida de Enigma Meditativo.

* Quando uma criatura com vínculo com a vida causa dano de combate, isto representa um único evento de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.

Cone de Chamas

{3}{R}{R}

Feitiço

Cone de Chamas causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo, 2 pontos de dano a outra criatura ou jogador alvo e 3 pontos de dano a uma terceira criatura ou jogador alvo.

* Cada um dos três alvos precisa ser diferente.

* Se um ou dois alvos de Cone de Chamas não for válido quando for resolvido, você não poderá mudar a quantidade de dano atribuída aos alvos válidos restantes.

Conluio de Sangue

{6}{B}

Feitiço

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

Conluio de Sangue causa 4 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo e você ganha 4 pontos de vida.

* Se a criatura alvo ou o jogador alvo não forem um alvo válido quando Conluio de Sangue tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará nenhum ponto de vida. (Quaisquer criaturas que você tenha virado para conjurar Conluio de Sangue permanecem viradas.)

Defesa Espectral

{3}{W}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem proteção contra todas as cores. Este efeito não remove Auras. *(Ela não pode ser bloqueada, ser alvo ou sofrer dano de nada que seja branco, azul, preto, vermelho ou verde.)*

* A proteção concedida por Defesa Espectral não faz com que qualquer Aura seja colocada no cemitério do jogador, inclusive a própria Defesa Espectral. Porém, se a criatura encanta ganhar proteção contra o branco de outra forma, Defesa Espectral será colocada no cemitério do seu dono como uma ação baseada em estado.

* Apesar de Auras que já estiverem anexadas à criatura não serem afetadas por Defesa Espectral, a criatura encantada não poderá ser alvo de outras mágicas de Aura que tiverem uma ou mais cores.

Diabo da Fornalha

{R}

Criatura — Diabo

1/1

Quando Diabo da Fornalha entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano à criatura alvo e 1 ponto de dano a você.

* A habilidade de Diabo da Fornalha é obrigatória. Se ele for a única criatura no campo de batalha, você deverá escolhê-lo como alvo e fazer com que ele cause 1 ponto de dano a si mesmo e 1 ponto de dano a você.

Dragão do Tesouro

{3}{R}{R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Quando Dragão do Tesouro entra no campo de batalha, você pode procurar um card de artefato em seu grimório, exilá-lo e depois embaralhar seu grimório.

Quando Dragão do Tesouro morre, você pode colocar o card exilado na mão de seu dono.

* O card de artefato é exilado com a face voltada para cima.

* As duas habilidades de Dragão do Tesouro são vinculadas. A segunda habilidade se refere somente ao card exilado pela primeira habilidade de Dragão do Tesouro. Em outras palavras, cada Dragão tem seu próprio tesouro.

* Se o Dragão do Tesouro morrer antes de sua primeira habilidade ser resolvida, a segunda habilidade será desencadeada e não fará nada. Então, sua primeira habilidade será resolvida. Se você escolher exilar um card de artefato do seu grimório, ele será exilado indefinidamente.

Encrustar

{1}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato ou criatura

A permanente encantada não desvira durante a etapa de desvirar de seu controlador e suas habilidades não podem ser ativadas.

* As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades estáticas e desencadeadas não são afetadas por Encrustar.

Escudo do Avatar

{1}

Artefato — Equipamento

Se uma fonte for causar dano à criatura equipada, previna X daquele dano, sendo X o número de criaturas que você controla.

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

* Para determinar a quantidade de dano a ser prevenido, use o número de criaturas que você controla quando o dano seria causado, inclusive a criatura equipada. Notavelmente, se o dano seria causado a várias criaturas ao mesmo tempo, você contará o número de criaturas que você controla antes de qualquer dano ser causado.

* Se múltiplos efeitos modificarem a forma como o dano é causado, o jogador que sofre o dano, ou o controlador da permanente que sofre o dano, escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Por exemplo, Decreto dos Deuses Gêmeos diz: "Se uma fonte for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou jogador." Suponhamos que a criatura equipada receberia 3 pontos de dano enquanto Decreto dos Deuses Gêmeos estiver no campo de batalha e você controle duas criaturas. Você pode (a) prevenir 2 pontos de dano primeiro e, depois, deixar que o efeito de Decreto dos Deuses Gêmeos dobre os 2 pontos de dano restantes, resultando em 2 pontos de dano, ou (b) dobrar o dano para 6 e, depois, prevenir 2 pontos de dano, resultando em 4 pontos de dano.

Esmagador Glacial

{4} {U} {U}

Criatura — Elemental

5/5

Atropelar (*Se esta criatura for atribuir dano suficiente para destruir seus bloqueadores, você poderá fazer com que ela atribua o resto de seu dano ao planeswalker ou jogador defensor.*)

Esmagador Glacial não pode atacar a menos que haja uma Montanha no campo de batalha.

* Não importa quem controla a Montanha.

* Se as únicas Montanhas no campo de batalha saírem do campo de batalha após o ataque de Esmagador Glacial, ele continuará atacando.

Emboscada do Caçador

{2} {G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado por criaturas que não sejam verdes neste turno.

* O efeito de prevenção será aplicado a qualquer dano de combate que seria causado neste turno por uma criatura que não seja verde, mesmo que a criatura fosse verde antes ou não estivesse no campo de batalha quando Emboscada do Caçador for resolvida.

Espécie Invasora

{2}{G}

Criatura — Inseto

3/3

Quando Espécie Invasora entrar no campo de batalha, devolva outra permanente que você controla para a mão de seu dono.

* A habilidade não tem nenhuma permanente como alvo. Você escolhe qual permanente devolver quando a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode responder a essa escolha depois que a habilidade começa a ser resolvida.

Espreitador do Abismo

{2}{U}

Criatura — Lula Horror

1/1

Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em Espreitador do Abismo.

Quando Espreitador do Abismo morrer, coloque no campo de batalha X fichas de criatura azuis 1/1 do tipo Lula com travessia de ilha, sendo X o número de marcadores +1/+1 em Espreitador do Abismo. *(Elas não poderão ser bloqueadas enquanto o jogador defensor controlar uma Ilha.)*

* Se você comprar múltiplos cards, a primeira habilidade será desencadeada o mesmo número de vezes. Cada uma das habilidades colocará um marcador +1/+1 em Espreitador do Abismo.

* Se marcadores -1/-1 suficientes forem colocados em Espreitador do Abismo ao mesmo tempo para levarem sua resistência a 0 ou menos, o número de marcadores +1/+1 nela antes de receber qualquer marcador -1/-1 será usado para determinar o número de fichas do tipo Lula que você receberá. Por exemplo, se houver dois marcadores +1/+1 em Espreitador do Abismo e ele receber três marcadores -1/-1, você receberá duas fichas do tipo Lula.

Espreitador do Lamaçal de Jorubai

{2}{U}

Criatura — Sanguessuga

1/3

Espreitador do Lamaçal de Jorubai receberá +1/+1 enquanto você controlar um Pântano.

{1}{B}: A criatura alvo ganha vínculo com a vida até o final do turno. *(O dano causado pela criatura também faz com que seu controlador ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes. Dar à mesma criatura vínculo com a vida mais de uma vez não fará com que o controlador ganhe pontos de vida adicionais.

Estatuto da Negação

{2}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Se você controlar uma criatura azul, compre um card e descarte um card.

* Só é verificado se você controla uma criatura azul quando Estatuto da Negação é resolvido. Se você controlar, comprar e descartar cards é obrigatório. Você não pode escolher não fazê-lo.

Engenheiro-chefe

{1}{U}

Criatura — Vedalkano Artífice

1/3

As mágicas de artefato que você conjura têm convocar. *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar aquelas mágicas. Cada criatura que você vira ao conjurar uma mágica de artefato paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*

* Ocorrências múltiplas de convocar na mesma mágica são redundantes.

Explosão de Metralha

{1}{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Explosão de Metralha, sacrifique um artefato.

Explosão de Metralha causa 5 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Você deve sacrificar exatamente um artefato para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar um artefato, nem sacrificar artefatos adicionais.

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

Fitotitã

{4}{G}{G}

Criatura — Planta Elemental

7/2

Quando Fitotitã morrer, devolva-o ao campo de batalha virado sob o controle de seu dono no início da próxima manutenção dele.

* A habilidade de Fitotitã só o devolverá ao campo de batalha se ele ainda estiver no cemitério quando a habilidade desencadeada retardada for resolvida. Caso contrário, ele não será devolvido ao campo de batalha.

Fractius Constritor

{5}{W}

Criatura — Fractius

3/3

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm “Quando essa criatura entra no campo de batalha, você pode exilar a criatura alvo que um oponente controla até esta criatura deixar o campo de batalha.”

* Fractius Constritor dá aos Fractius sob seu controle uma habilidade que causa uma alteração de zona com uma duração, um novo estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, esta habilidade cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Fractius Constritor deixar o campo de batalha.

* Quando Fractius Constritor entrar no campo de Batalha, a habilidade dada a ele mesmo será ativada.

* O Fractius que entra no campo de batalha é a fonte da habilidade que exila a criatura. Por exemplo, se um Fractius azul entra no campo de batalha sob seu controle, a habilidade pode ter como alvo e exilar uma criatura com proteção contra o branco.

* As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos (a menos que sejam cards do bloco *Theros* com a habilidade agradecer). Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.

* Se uma ficha de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

* Se um Fractius deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* Se um Fractius que você controla deixar o campo de batalha, somente o card que aquele Fractius em particular exilou será devolvido ao campo de batalha. Cada card exilado por outro Fractius permanecerá exilado até o Fractius deixar o campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após o Fractius deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. As duas criaturas não estão no campo de batalha ao mesmo tempo. Por exemplo, se a criatura que é devolvida é um Pretendente Volátil, ela não pode entrar no campo de batalha como uma cópia do Fractius.

* O card exilado será devolvido ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* O card exilado será devolvido mesmo que o Fractius cuja habilidade o exilou não tiver a habilidade no momento (por exemplo, por que o Fractius Constritor não está mais no campo de batalha).

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Fractius Constritor 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.

Fractius Senhor da Colônia

{W} {U} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Fractius

5/5

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm indestrutível. *(Nem dano nem efeitos que dizem “destrua” podem destruí-las.)*

* O dano causado a um Fractius com indestrutível ainda é marcado na criatura. Se ela tiver dano letal marcado e perder indestrutível (talvez porque Fractius Senhor da Colônia deixou o campo de batalha), ela será destruída.

Fractius da Difusão

{1} {U}

Criatura — Fractius

1/1

Toda vez que uma criatura do tipo Fractius que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule aquela mágica ou habilidade, a menos que seu controlador pague {2}.

* A habilidade concedida se aplica a qualquer mágica (inclusive Auras), habilidades ativadas ou habilidades desencadeadas controladas por um oponente que tenha como alvo um Fractius que você controla.

Garruk, Predador Supremo

{5} {B} {G}

Planeswalker — Garruk

5

+1: Destrua outro planeswalker alvo.

+1: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 3/3 do tipo Besta com toque mortífero.

-3: Destrua a criatura alvo. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência dela.

-8: O oponente alvo ganha um emblema com “Toda vez que uma criatura ataca você, ela recebe +5/+5 e ganha atropelar até o final do turno.”

* A primeira habilidade pode ter como alvo e destruir um planeswalker Garruk controlado por outro jogador.

* Se você ativar a terceira habilidade e a criatura alvo não for válida quando a habilidade tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

* A habilidade do emblema não será ativada se uma criatura atacar um planeswalker.

* O emblema pertence e é controlado pelo alvo da habilidade que o criou. Em um jogo multijogador, se o dono de Garruk sair do jogo, o emblema permanece.

Geminobosque Kaloniano

{5}{G}

Criatura — Ent Guerreiro

/

O poder e a resistência de Geminobosque Kaloniano são ambos iguais ao número de Florestas que você controla. Quando Geminobosque Kaloniano entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde do tipo Ent Guerreiro com “O poder e a resistência dessa criatura são iguais ao número de Florestas que você controla.”

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

* O poder e resistência tanto de Geminobosque Kaloniano quanto das fichas que criou mudarão conforme o número de Florestas que você controla muda.

Gigante Tecedor de Dádivas

{6}{W}

Criatura — Gigante Monge

4/4

Quando Gigante Tecedor de Dádivas entra no campo de batalha, você pode procurar no seu cemitério, na sua mão e/ou no seu grimório um card de Aura e colocá-lo no campo de batalha anexado a Gigante Tecedor de Dádivas. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

* O card de Aura precisa poder encantar o Gigante Tecedor de Dádivas legalmente. Por exemplo, você não pode colocar uma Aura com encantar terreno no campo de batalha desta maneira.

* Se Gigante Tecedor de Dádivas não estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, você não poderá colocar uma Aura no campo de batalha. Você ainda poderá buscar nas zonas apropriadas e embaralhar o seu grimório, se aplicável.

Goblin Cabumista

{1}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

1/2

No início da sua manutenção, coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor com o nome Mina Terrestre com “{R}, Sacrifique este artefato: Este artefato causa 2 pontos de dano à criatura alvo atacante sem voar.” Depois, jogue uma moeda. Se você perder, Goblin Cabumista causará 2 pontos de dano a ele mesmo.

* Você joga uma moeda depois que a ficha de Mina Terrestre é criada, não depois que você sacrifica uma Mina Terrestre. A ficha é criada mesmo que você perca a jogada.

* As fichas de Mina Terrestre têm a habilidade mesmo que o Goblin Cabumista se exploda ou deixe o campo de batalha de outra forma.

Goblin Líder da Plebe

{2}{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

2/2

As outras criaturas do tipo Goblin que você controla atacam a cada turno se estiverem aptas.

No início do combate no seu turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin com ímpeto.

Toda vez que Goblin Líder da Plebe ataca, ele recebe +1/+0 até o final do turno para cada outro Goblin atacante.

* Apesar de Goblin Líder da Plebe não se forçar a atacar, se você controlar dois deles, eles forçarão um ao outro a atacar, se possível.

* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Goblin Líder da Plebe for virado, afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob o seu controle de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

* O número de Goblins atacantes é contado quando a última habilidade for resolvida e o bônus é travado neste momento.

Grifino das Asas Serenas

{2} {W}

Criatura — Hipogrifo

2/1

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

Voar

As criaturas não desencadeiam habilidades ao entrar no campo de batalha.

* Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].”

* Habilidades que criam efeitos de substituição, como permanentes que entram no campo de batalha viradas ou com marcadores não são afetadas.

* Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha,” como escolher uma criatura para copiar com Pretendente Volátil, também não são afetadas.

* A habilidade do Grifino das Asas Serenas detém as habilidades ativadas de entrada no campo de batalha da própria criatura alvo, assim como outras habilidades que seriam desencadeadas quando uma criatura entrasse no campo de batalha.

* O evento de desencadeamento não precisa especificar “criaturas” entrando no campo de batalha. Por exemplo, Amuleto de Vigor diz “Toda vez que uma permanente entrar no campo de batalha virada e sob seu controle, desvire-a.” Se uma criatura entrar no campo de batalha virada e sob seu controle, a habilidade de Amuleto de Vigor não vai ser desencadeada. Se um terreno (que não seja uma criatura também) entrar no campo de batalha virado e sob seu controle, a habilidade de Amuleto de Vigor será desencadeada.

* Olhe a permanente como ela existe no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se alguma habilidade ativada será desencadeada. Por exemplo, se você controla Marcha das Máquinas, que diz, em parte, “Cada artefato que não for uma criatura torna-se uma criatura artefato”, cada artefato será uma criatura no momento em que entrar no campo de batalha e não fará com que as habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.

* Se Grifino das Asas Serenas e outra criatura entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, nenhuma das criaturas entrando no campo de batalha fará com que as habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.

Guardião do Além

{2} {W}

Criatura — Humano Mago

2/2

Vigilância (*Esta criatura não é virada para atacar.*)

Guardião do Além receberá +2/+2 enquanto um oponente tiver um card exilado.

* Guardião do Além não pode receber mais do que +2/+2 se sua última habilidade, independentemente da quantidade de oponentes que tenham cards exilados ou quantos cards exilados eles possuam.

Hidra da Gênese

{X} {G} {G}

Criatura — Planta Hidra

0/0

Quando você conjurar Hidra da Gênese, revele os X cards do topo do seu grimório. Você pode colocar um card de permanente que não seja um terreno com custo de mana convertido menor ou igual a X dentre eles no campo de batalha. Depois, embaralhe o restante em seu grimório.

Hidra da Gênese entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

* A primeira habilidade de Hidra da Gênese será resolvida antes da Hidra. Portanto, se você colocar um card de Aura no campo de batalha desta forma, ele não poderá encantar Hidra da Gênese.

* Se você colocar um card de Aura no campo de batalha desta forma, poderá escolher o que encantar quando ele entrar no campo de batalha. Isso não tem como alvo nenhuma permanente ou jogador. Por exemplo, você pode colocar uma Aura no campo de batalha encantando uma criatura com resistência a magia controlada por um oponente.

* Se houver um {X} no custo de mana de cards de permanentes que não sejam terrenos, X será 0.

* Se "o restante" for 0 cards, ou porque X era 0 ou porque X era 1 e aquele card foi colocado no campo de batalha, o grimório ainda será embaralhado.

Inteligência Militar

{1} {U}

Encantamento

Toda vez que você atacar com duas ou mais criaturas, compre um card.

* As três criaturas atacantes não precisam estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker.

* Uma vez que uma habilidade tenha sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando a habilidade é resolvida.

Jace, o Pacto das Guildas Vivo

{2} {U} {U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles no seu cemitério.

-3: Devolva outra permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono.

-8: Cada jogador embaralha a própria mão e o cemitério no próprio grimório. Você compra sete cards.

* Quando a sua primeira habilidade é resolvida, o card que você não colocou no cemitério permanece no topo do seu grimório.

* Se um jogador não tiver cards na mão e não tiver cards no cemitério quando a terceira habilidade for resolvida, aquele jogador não embaralhará o grimório.

Jalira, Polimorfista-mestre

{3} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

{2} {U}, {T}, Sacrifique outra criatura: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura não lendária. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Se o seu grimório não tiver cards de criaturas não lendárias, você revela todos os cards do grimório e os coloca em ordem aleatória. Apesar de tecnicamente isso não ser embaralhar, nenhum jogador pode saber a ordem dos cards.

Juggernaut

{4}

Criatura Artefato — Juggernaut

5/3

Juggernaut ataca a cada turno se estiver apto.

Juggernaut não pode ser bloqueado por Barreiras.

* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Juggernaut for virado, afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob o seu controle de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que Juggernaut ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

* Um efeito que diz "não pode ser bloqueado exceto por Barreiras" (por exemplo, do efeito de Invisibilidade) não sobrescreve o texto da última habilidade de Juggernaut. Se Juggernaut for afetado por esse efeito, ele não poderá ser bloqueado.

Kurkesh, Ancião Onakke

{2} {R} {R}

Criatura Lendária — Ogro Espírito

4/3

Toda vez que você ativa uma habilidade de um artefato, se não for uma habilidade de mana, você pode pagar {R}. Se fizer isso, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

* A habilidade de mana é uma habilidade que (1) pode colocar mana na reserva de mana de um jogador ao ser resolvida, (2) não é uma habilidade de lealdade e (3) não tem alvo.

* A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. 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 habilidade for modal (isto é, uma que diz "Escolha um —" ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a habilidade tiver {X} no custo, o valor de X será copiado.

* Se pagar o custo de ativação incluir sacrificar Kurkesh, a habilidade não será copiada. No momento em que a habilidade for considerada ativada (após todos os custos serem pagos), Kurkesh não estará mais no campo de batalha.

Laços Espirituais

{1}{W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que não seja ficha entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {W}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

{1}{W}, Sacrifique um Espírito: A criatura alvo que não seja Espírito ganha indestrutível até o final do turno. *(O dano e os efeitos que dizem "destrua" não a destroem.)*

* Você decide se quer pagar {W} quando a habilidade é resolvida. Você só pode pagar {W} e criar uma ficha de Espírito uma vez por criatura que não seja ficha.

* Você pode sacrificar qualquer Espírito para ativar a última habilidade, não só fichas de espírito criadas por Laços Espirituais.

Larva Putrívora

{4}{B}

Criatura — Inseto

3/5

Quando Larva Putrívora entrar no campo de batalha, exile o card de criatura alvo de um cemitério. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquele card.

* A habilidade de Larva Putrívora é obrigatória. Se você é o único jogador com cards de criatura no cemitério, precisa escolher um como alvo.

Legado da Vida

{1}{G}

Feitiço

Como um custo adicional para conjurar Legado da Vida, sacrifique uma criatura.

Compre um número de cards equivalente ao poder da criatura sacrificada.

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

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

Leviatã da Tormenta Marinha

{5}{U}{U}{U}

Criatura — Leviatã

8/8

Travessia de ilha *(Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar uma Ilha.)*

Todos os terrenos são Ilhas além de seus outros tipos.

Criaturas sem voar ou travessia de ilha não podem atacar.

* A segunda habilidade de Leviatã da Tormenta Marinha faz com que cada terreno no campo de batalha tenha o tipo de terreno Ilha. Portanto, cada terreno tem a habilidade “{T}: Adicione {U} à sua reserva de mana.” Nada mais muda nesses terrenos, inclusive nomes, outros subtipos, outras habilidades e se são lendários ou básicos.

* Se Leviatã da Tormenta Marinha perder suas habilidades, todos os terrenos no campo de batalha (inclusive aqueles que entrarem no campo de batalha mais tarde) ainda serão Ilhas além de seus outros tipos e ainda poderão virar para produzir {U}. Do modo que efeitos contínuos funcionam, a habilidade de mudança de tipo de Leviatã da Tormenta Marinha é aplicada antes dos efeitos que removem aquela habilidade.

* A terceira habilidade do Leviatã da Tormenta Marinha afeta todas as criaturas que não tenham voar nem travessia de ilha, independentemente de quem as controle. Elas não podem atacar jogadores nem planeswalkers.

Lince de Gelo

{2}{U}

Criatura — Elemental Felino

2/2

Quando Lince de Gelo entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Lince de Gelo pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Lince de Gelo observa a criatura, não o controlador da criatura. Ou seja, se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

* Se a criatura não estiver virada até a próxima etapa de desvirar do controlador (por ter sido desvirada por uma mágica, por exemplo), a habilidade de Lince de Gelo não tem efeito no momento. Ela não vai tentar manter a criatura virada nos turnos seguintes.

Ligeirídeo

{1}{U}

Criatura — Fada Ladino

2/2

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

Voar

Quando Ligeirídeo entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que você devolva outra criatura que você controla para a mão de seu dono.

* Se você não controla outras criaturas quando a habilidade ao entrar no campo de batalha é resolvida, você precisa sacrificar Ligeirídeo.

Luz Devoradora

{1}{W}{W}

Mágica Instantânea

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

Exile a criatura atacante ou bloqueadora alvo.

* Você pode virar criaturas desviradas atacantes ou bloqueadoras que você controla para ajudar a conjurar Luz Devoradora. Isso não remove as criaturas do combate.

* A etapa de declaração de bloqueadores é a última chance de conjurar Luz Devoradora antes que as criaturas causem dano de combate. Entretanto, uma criatura permanece atacante ou bloqueadora durante a etapa de dano de combate e no fim da etapa de combate. Luz Devoradora pode ser lançada tendo como alvo essa criatura durante estas etapas, após a criatura causar o dano de combate.

Maestria na Batalha

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem golpe duplo. *(Ela causa tanto o dano de iniciativa quanto o dano de combate normal.)*

* Se uma criatura perder golpe duplo após causar dano de combate na primeira etapa de dano, ela não causará dano na segunda etapa.

Mago Trilhador Amphin

{3}{U}

Criatura — Salamandra Mago

3/2

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

* Ativar a habilidade depois da declaração de bloqueadores não terá efeito. Não mudará ou desfará bloqueios.

Manchar a Mente

{4}{B}

Feitiço

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

Nomeie um card que não seja um terreno. Procure um número qualquer de cards com o mesmo nome daquele card no cemitério, na mão e no grimório do jogador alvo e exile-os. Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

* Você pode deixar quaisquer cards com aquele nome na zona em que estão. Você não precisa exilá-los.

Máquina da Destruição Ambulante

{6}

Criatura Artefato — Construto

6/6

Máquina da Destruição Ambulante não pode ser bloqueada por criaturas de poder menor ou igual a 2.

Quando morre, Máquina da Destruição Ambulante causa 6 pontos de dano ao oponente alvo.

* Se Máquina da Destruição Ambulante for bloqueado por uma criatura, reduzir o poder da criatura para 2 ou menos não altera nem desfaz o bloqueio.

Memento Profano

{1}

Artefato

Toda vez que um card de criatura é colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, você ganha 1 ponto de vida.

* As fichas de criatura que morrerem não farão com que a habilidade desencadeada de Memento Profano seja desencadeada.

* A habilidade de Memento Profano não será desencadeada quando uma criatura que você controla mas pertencente a um oponente morrer.

* Se Memento Profano é colocado no seu cemitério ao mesmo tempo que um card de criatura é colocado no cemitério do seu oponente, a habilidade não é desencadeada.

Mestre dos Dilemas

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/4

Voar

Toda vez que Mestre dos Dilemas causar dano de combate a um jogador, escolha um card na sua mão. Aquele jogador advinha se o custo de mana convertido do card é maior do que 4. Se o jogador adivinhar errado, você poderá conjurar o card sem pagar seu custo de mana.

* Para escolher um card na sua mão, separe-o claramente do resto da sua mão sem revelá-lo.

* Apesar de poder escolher um card de terreno na sua mão, você não poderá jogá-lo mesmo que o jogador adivinhe errado.

* Se você não conjurar o card, ou porque o jogador adivinhou corretamente ou porque você decidiu não conjurá-lo, você não precisará revelá-lo. Seu oponente não saberá o motivo pelo qual você não conjurou o card.

* Se o card descartado tem (X) em seu custo de mana, X é 0.

* Você conjura o card na sua mão como parte da resolução da habilidade ativada. As restrições de tempo baseadas no tipo do card (como criatura ou feitiço) são ignoradas. As outras restrições, como "Conjure [este card] apenas durante o combate", não são.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo. Notavelmente, você não pode conjurar o card com agraciar como uma Aura desta forma. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Se o card for um card dividido, ele terá dois custos convertidos de mana, um para cada metade. Se ambos os custos convertidos de mana forem maiores do que 4 ou se nenhum dos dois for, o oponente precisará adivinhar corretamente para estar certo. Se um dos custos convertidos for maior do que 4 e o outro não, adivinhar que o custo convertido de mana do card é maior do que 4 é correto e adivinhar que o custo convertido de mana não é maior do que 4 é errado. Se o jogador adivinhar errado e você conjurar um card dividido desta forma você pode conjurar qualquer lado do card (ou os dois, se o card tiver fundir), independentemente de qual seja o custo convertido de mana.

Mineração Agressiva

{3}{R}

Encantamento

Você não pode jogar terrenos.

Sacrifique um terreno: Compre dois cards. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* Você pode ativar a habilidade uma vez no turno de cada jogador, não só no seu.

* Mineração Agressiva não impede terrenos de serem colocados no campo de batalha por uma mágica ou habilidade. Só impede a ação especial de jogar um terreno.

Necrófago da Submata

{3}{G}

Criatura — Fungo Horror

0/0

Necrófago da Submata entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 equivalente ao número de cards de criatura em todos os cemitérios.

* Se Necrófago da Submata entrar no campo de batalha vindo de um cemitério, ele contará a si mesmo ao determinar quantos marcadores +1/+1 ele terá ao entrar.

Nissa, Despertadora do Mundo

{3}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

3

+1: O terreno alvo que você controla se torna uma criatura 4/4 do tipo Elemental com atropelar. Ela ainda conta como um terreno.

+1: Desvire até quatro Florestas alvo.

-7: Procure qualquer quantidade de cards de terrenos básicos em seu grimório, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. Esses terrenos se tornam criaturas 4/4 do tipo Elemental com atropelar. Elas ainda contam como terrenos.

* Os efeitos de mudança de tipo da primeira e da terceira habilidades não têm duração. Eles duram indefinidamente.

* Se o terreno alvo da primeira habilidade entrou no campo de batalha neste turno, ele não poderá atacar e suas habilidades ativadas com {T} no custo (inclusive a habilidade de mana) não poderão ser ativadas (a menos que algo lhe dê ímpeto). O mesmo vale para os terrenos colocados no campo de batalha com a terceira habilidade.

Obelisco de Urd

{6}

Artefato

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

Conforme Obelisco de Urd entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido ganham +2/+2.

* Você precisa escolher um tipo de criatura que exista.

* A escolha do tipo de criatura é feita conforme Obelisco de Urd entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. O bônus se aplica imediatamente.

Ob Nixilis, Libertado

{4}{B}{B}

Criatura Lendária — Demônio

4/4

Voar, atropelar

Toda vez que um oponente procura algo no próprio grimório, ele sacrifica uma criatura e perde 10 pontos de vida.

Toda vez que outra criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 em Ob Nixilis, Libertado.

* A primeira habilidade desencadeada de Ob Nixilis não será desencadeada se você procurar no grimório de um oponente ou se um oponente procurar no grimório de outro jogador.

* Se o oponente não controlar criaturas quando a primeira habilidade desencadeada for resolvida, ele ainda perderá 10 pontos de vida.

* A primeira habilidade desencadeada não será colocada na pilha até depois da mágica ou habilidade que faz o oponente procurar em seu próprio grimório terminar de ser resolvida. Notavelmente, se aquela mágica ou habilidade fizer com que outras habilidades sejam desencadeadas (por exemplo, se o oponente procurou um card de criatura e o

colocou no campo de batalha), aquelas habilidades e a habilidade desencadeada de Ob Nixilis vão para a pilha juntas. O jogador ativo coloca todas as habilidades dele na pilha em qualquer ordem. Depois, cada jogador, na ordem dos turnos, faz o mesmo. A última habilidade a ser colocada na pilha desse modo será a primeira a ser resolvida, e assim por diante.

Ódio Flamejante

{4} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “{T}: Esta criatura causa dano igual ao seu poder à criatura ou ao jogador alvo.”

* Use o poder da criatura encantada quando a habilidade ativada for resolvida para determinar quantos pontos de dano serão causados. Se a criatura não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder de quando ela esteve pela última vez no campo de batalha. Note que isso funciona de forma diferente da palavra-chave lutar, que requer as duas criaturas no campo de batalha para que o dano seja causado.

* A criatura encantada é a fonte da habilidade ativada, não Ódio Flamejante. Por exemplo, se uma criatura encantada é verde, você pode ativar a habilidade escolhendo uma criatura com proteção contra o vermelho como alvo.

Oferenda Solene

{2} {W}

Feitiço

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

* Se a permanente alvo for um alvo não válido quando Oferenda Solene tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

O Véu Metálico

{4}

Artefato Lendário

No início de sua etapa final, se você não tiver ativado uma habilidade de lealdade de um planeswalker neste turno, você perde 2 pontos de vida.

{4}, {T}: Para cada planeswalker que você controla, você pode ativar uma de suas habilidades de lealdade neste turno uma vez como se nenhuma de suas habilidades de lealdade tivesse sido ativada neste turno.

* Para a primeira habilidade, não importa se o planeswalker ainda está no campo de batalha quando a etapa final começa. Se você ativar uma de suas habilidades de lealdade naquele turno, a habilidade desencadeada de Véu Metálico não será desencadeada.

* Como a última habilidade modifica as regras do jogo, ela afeta não só o planeswalker que você controla quando ela é resolvida, mas todos os planeswalkers que você vier a controlar naquele turno.

* Após a resolução da última habilidade, você poderá essencialmente ativar uma habilidade de lealdade para cada planeswalker que controlar um total de duas vezes no seu turno. As regras de tempo que determinam quando você ativa habilidades de lealdade se aplicam a cada vez; você precisa estar na sua fase principal e a sua pilha precisa estar vazia.

* A segunda habilidade de lealdade que você ativa não precisa ser a mesma que a primeira. Por exemplo, você pode ativar a primeira habilidade de um Planeswalker duas vezes ou pode ativar a primeira habilidade, depois a segunda.

* A cada resolução adicional da última habilidade do Véu Metálico, você poderá ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controlar uma vez adicional. Por exemplo, se você ativar a última habilidade do Véu

Metálico, desvirá-lo, e ativar a habilidade novamente, você poderá ativar uma habilidade de lealdade de um planeswalkers que você controla três vezes naquele turno.

Paradigma das Névoas Crescentes

{3}{U}

Criatura — Humano Mago

2/2

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

{U}, {T}: Outra criatura alvo azul que você controla ganha voar até o final do turno.

* Fazer uma criatura ganhar voar após ela ter sido bloqueada não mudará ou desfará o bloqueio.

Peregrino de Heliode

{2}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

Quando Peregrino de Heliode entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Aura em seu grimório, revelá-lo, colocá-lo na sua mão e depois embaralhar seu grimório.

* As criaturas encantamento com agraciador do bloco *Theros* não são cards de Aura no seu grimório. Você não pode encontrar um com Peregrino de Heliode.

Pinavolantes de Kapshos

{4}{U}{U}

Criatura — Peixe

3/3

Voar

Toda vez que Pinavolantes de Kapshos ou outra criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, vire a criatura alvo que um oponente controla.

* A habilidade desencadeada será desencadeada para qualquer criatura que entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo que Pinavolantes de Kapshos.

Pretendente Volátil

{4}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Pretendente Volátil entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura que você controla, com a exceção que ela ganha “{2}{U}{U}: Devolva essa criatura para a mão de seu dono.”

* A habilidade de Pretendente Volátil não tem como alvo a criatura escolhida.

* A habilidade ativada que Pretendente Volátil dá a ele mesmo se torna parte dos valores de sua cópia. A menos que a habilidade seja sobrescrita por outro efeito da cópia, uma criatura que seja uma cópia de Pretendente Volátil terá esta habilidade.

* Pretendente Volátil copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia se a criatura está virada ou desvirada, se ela tem algum marcador ou Aura anexada ou qualquer efeito que não seja de cópia que altere seu poder, resistência, tipos, cor, etc. Por exemplo, se Pretendente Volátil entrar no campo de batalha como uma cópia de Memento Profano com Vivificar Artefato anexado a ele, Pretendente Volátil será um Memento Profano que não é criatura, com a habilidade ativada de Pretendente Volátil.

* Se a criatura escolhida possui {X} em seu custo de mana (como Hidra da Gênese, por exemplo), X é igual a 0.

* Se a criatura escolhida for uma cópia de outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Pretendente Volátil), Pretendente Volátil entra no campo de batalha como aquilo que a outra criatura está copiando (mais quaisquer habilidades ganhas como parte do processo de cópia, se aplicável).

* Se a criatura escolhida for uma ficha, Pretendente Volátil copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Pretendente Volátil não é uma ficha, nem mesmo quando copia uma.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Pretendente Volátil entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.

* Se, de alguma forma, Pretendente Volátil entrar no campo de batalha junto com outra criatura, Pretendente Volátil não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo da batalha.

* Você pode escolher não copiar nada. Neste caso, Pretendente Volátil entrará no campo de batalha como uma criatura 0/0 do tipo Metamorfo e provavelmente será colocada no cemitério imediatamente.

Primadox Rugidor

{3}{G}

Criatura — Besta

4/4

No início de sua manutenção, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

* A habilidade de Primadox Rugidor é obrigatória. Quando ela é resolvida, se Primadox Rugidor for a única criatura que você controla, você precisará devolvê-la para a mão de seu dono.

* A habilidade não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe qual permanente devolver quando a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode responder a essa escolha depois que a habilidade começa a ser resolvida.

Primeira Resposta

{3}{W}

Encantamento

No início de cada manutenção, se você tiver perdido vida no último turno, coloque uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado no campo de batalha.

* O dano causado a você faz com que você perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.

* Primeira Resposta olha todo o turno anterior para determinar a possibilidade de ativar ou não sua habilidade. Não importa se Primeira Resposta estava no campo de batalha quando você perdeu vida.

* Primeira Resposta verifica se você perdeu vida durante o turno, não se o seu total de vida foi reduzido durante o turno. Por exemplo, se você perdeu 2 pontos de vida e depois ganhou 8 pontos de vida no último turno, a habilidade de Primeira Resposta será desencadeada.

* Apenas um Soldado será criado, independentemente da quantidade de pontos de vida perdidos.

* O Soldado não poderá atacar no turno em que foi criado (a não ser que receba ímpeto de alguma forma).

Proteção Divina

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Proteção Divina entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.

A criatura encantada recebe +1/+3.

* Se a criatura alvo de Proteção Divina não for um alvo válido quando Proteção Divina tentar ser resolvida, Proteção Divina será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, nem desencadeará habilidades de entrada no campo de batalha.

Punho Infernal

{1}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

A criatura encantada recebe +2/+0.

{R}, Sacrifique Punho Infernal Punho Infernal causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Assim que Punho Infernal deixa o campo de batalha, seu bônus de poder deixa de existir. Isso significa que se você sacrificar Punho Infernal antes que o dano de combate seja atribuído, por exemplo, para destruir um bloqueador em potencial, a criatura que estava encantada não terá o bônus ao causar dano de combate.

* Se outro jogador ganhar o controle de outra criatura, ou se Punho Infernal encantar uma criatura controlada por outro jogador, Punho Infernal será colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada em estado.

Raio de Fogo Explosivo

{5}{R}

Mágica Instantânea

Raio de Fogo Explosivo causa 5 pontos de dano à criatura alvo. Destrua todos os Equipamentos anexados àquela criatura.

* Raio de Fogo Explosivo pode escolher qualquer criatura como alvo, não apenas uma com um Equipamento anexado a ela. O dano será causado à criatura, mesmo que ela não tenha nenhum Equipamento anexado a ela.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido quando Raio de Fogo Explosivo tentar ser resolvido, ele será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum Equipamento será destruído.

Raios Opressores

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar ou bloquear a menos que seu controlador pague {3}.

As habilidades ativadas da criatura encantada custam {3} a mais para serem ativadas.

* O controlador da criatura encantada pode escolher não atacar ou bloquear com a criatura, mesmo que ela seja obrigada a atacar ou bloquear se estiver apta. O jogador não pode ser forçado a pagar um custo para atacar ou bloquear.

* Habilidades ativadas ficam escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades estáticas e desencadeadas não são afetadas por Raios Opressores.

Refúgio Verdejante

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Refúgio Verdejante entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida.

Toda vez que o terreno encantado for virado para gerar mana, seu controlador adicionará um mana de qualquer cor à sua reserva de mana (*além do mana que o terreno gera*).

* Se a criatura alvo de Refúgio Verdejante não for um alvo válido quando Refúgio Verdejante tentar ser resolvida, Refúgio Verdejante será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, nem desencadeará habilidades de entrada no campo de batalha.

Relógio Triturador

{2}

Artefato

{T}: Coloque um marcador de carga em Relógio Triturador.

{T}: O jogador alvo coloca X cards do topo do grimório dele no próprio cemitério, sendo X igual ao número de marcadores de carga em Relógio Triturador.

* Se Relógio Triturador não estiver no campo de batalha quando a última habilidade for resolvida, use o número de marcadores de carga que ele possuía da última vez em que esteve no campo de batalha para determinar quantos cards colocar no cemitério.

Revogador Phyrexiano

{2}

Criatura Artefato — Horror

2/1

Conforme Revogador Phyrexiano entra no campo de batalha, nomeie um card que não seja um terreno.

As habilidades ativadas de fontes com o nome escolhido não podem ser ativadas.

* Habilidades ativadas ficam escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave são habilidades ativadas; elas possuem um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades desencadeadas e estáticas de fontes com o nome escolhido não são afetadas.

* A habilidade de Revogador Phyrexiano afeta as fontes com o nome escolhido, independentemente da zona em que estão. Por exemplo, se Alma de Ravnica é o nome escolhido, a habilidade que a exila do cemitério de um jogador não pode ser ativada.

Sádico Cruel

{B}

Criatura — Humano Assassino

1/1

{B}, {T}, Pague 1 ponto de vida: Coloque um marcador +1/+1 em Sádico Cruel.

{2}{B}, {T}, Remova X marcadores +1/+1 de Sádico Cruel: Sádico Cruel causa X pontos de dano à criatura alvo.

* Você pode remover qualquer marcador +1/+1 de Sádico Cruel para ativar a segunda habilidade, não somente aqueles colocados pela primeira habilidade de Sádico Cruel.

Serafim das Massas

{5} {W} {W}

Criatura — Anjo

/

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

Voar

O poder e a resistência de Serafim das Massas são ambos iguais ao número de criaturas que você controla.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Serafim das Massas funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

* Enquanto Serafim das Massas estiver no campo de batalha, a habilidade contará a si própria.

Servo Gerador

{1}{R}

Criatura — Elemental

2/1

{T}, Sacrifique Servo Gerador: Adicione {2} à sua reserva de mana. Se esse mana for gasto em uma magia de criatura, ela ganha ímpeto até o final do turno. *(A criatura pode atacar e {T} assim que passa ao seu controle.)*

* Se o mana for gasto em duas magias de criatura diferentes, cada uma das magias (e as criaturas resultantes) ganhará ímpeto até o final do turno.

* Se o mana for gasto em custos adicionais ou alternativos de uma magia de criatura, a criatura ainda receberá ímpeto.

* Uma magia instantânea ou feitiço não é uma criatura, mesmo que crie fichas de criatura.

Transformar em Sapo

{1}{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo perde todas as habilidades e torna-se um Sapo azul com 1/1 de poder e resistência básicos.

* A criatura perderá todas as outras cores e tipos de criatura, mas manterá quaisquer outros tipos de card (como artefato) ou subtipos (como lendário) que possa ter.

* Transformar em Sapo substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois de Transformar em Sapo ser resolvida substituem este efeito.

* Transformar em Sapo não anula habilidades que já foram desencadeadas ou ativadas. Particularmente, não há como conjurá-la para impedir uma habilidade de criatura do tipo “No início de sua manutenção” ou “Quando esta criatura entrar no campo de batalha” de ser desencadeada.

* Se a criatura afetada ganhar uma habilidade após Transformar em Sapo ser resolvida, esta habilidade será mantida.

* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como aqueles criados por Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.

* Se um dos Deuses do bloco *Theros* for afetado por Transformar em Sapo, ele será uma criatura encantamento lendária 1/1 do tipo Sapo sem nenhuma habilidade. Se ele deixar de ser uma criatura, talvez porque a sua devoção à cor dele diminuiu, ele será um encantamento azul lendário sem nenhuma habilidade. Do modo como efeitos contínuos funcionam, a habilidade de mudança de tipo do Deus é aplicada antes do efeito que remove aquela habilidade ser aplicado.

Trepadeira Protetora

{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1.

{4} {G}: Devolva Trepadeira Protetora de seu cemitério para a sua mão.

* Você só poderá ativar a última habilidade se a Trepadeira Protetora estiver em seu cemitério.

Tubos de Éter

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Para cada criatura atacante, seu dono a coloca no topo ou no fundo do próprio grimório.

* O dono de cada criatura atacante escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório. O jogador ativo (o jogador do qual o turno está sendo jogado) faz todas as escolhas primeiro, seguido por cada outro jogador na ordem do turno.

* Se um efeito colocar dois ou mais cards no topo ou no fundo do grimório ao mesmo tempo, o dono dos cards pode organizá-los em qualquer ordem. O dono daquele grimório não revela a ordem na qual os cards vão para o grimório.

Ulcerar

{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -3/-3 até o final do turno. Você perde 3 pontos de vida.

* A perda de vida não é um custo. * Se a criatura alvo não for um alvo válido quando Ulcerar tentar ser resolvido, ele será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não perderá nenhum ponto de vida.

Urborg, Tumba de Yawgmoth

Terreno Lendário

Cada terreno é um Pântano além de seus outros tipos de terreno.

* Urborg, Tumba de Yawgmoth não é um Pântano enquanto não estiver no campo de batalha.

* A segunda habilidade de Urborg, Tumba de Yawgmoth faz com que cada terreno no campo de batalha tenha o tipo de terreno Pântano. Portanto, cada terreno tem a habilidade “{T}: Adicione {B} à sua reserva de mana.” Nada mais muda nesses terrenos, inclusive nomes, outros subtipos, outras habilidades e se são lendários ou básicos.

* Se Urborg, Tumba de Yawgmoth perder suas habilidade (por exemplo, se se tornar uma criatura e for alvo de Transformar em Sapo), todos os terrenos no campo de batalha, inclusive Urborg, Tumba de Yawgmoth, ainda serão pântanos, mas Urborg não terá mais a habilidade “Todos os terrenos são Pântanos além de seus outros tipos de terreno.” Urborg também não poderá ser virado para produzir {B}, mas outros terrenos (inclusive aqueles que entrarem no campo de batalha mais tarde neste turno) terão. Da maneira que efeitos contínuos funcionam, a habilidade de mudança de tipo de Urborg se aplica antes do efeito que remove as duas habilidades de mudança de tipo e sua própria habilidade de mana.

Vespeiro

{2} {G}

Criatura — Inseto

0/2

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

Toda vez que Vespeiro sofrer dano, coloque no campo de batalha uma quantidade equivalente de fichas de criatura verdes 1/1 do tipo Inseto com voar e toque mortífero. (*Qualquer quantidade de dano que uma criatura com toque mortífero cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.*)

* A primeira habilidade de Vespeiro será desencadeada mesmo que ele sofra dano letal. Por exemplo, se ele receber 7 de dano, sua habilidade será ativada e você colocará sete fichas de criaturas do tipo Inseto no campo de batalha.

Vivificar Artefato

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato

O artefato encantado é uma criatura com 5/5 de poder e resistência básicos além de seus outros tipos.

* O artefato retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha. Em particular, se um Equipamento se tornar uma criatura artefato, ele não poderá ser anexado a outra criatura. Se ele estava anexado a uma criatura, ele será solto.

* Se o artefato já for uma criatura, seu poder e resistência básicos se tornam 5 cada. Isso substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência que seja aplicado depois que Vivificar Artefato seja anexado ao artefato sobrescreverá este efeito.

* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como aqueles criados por Crescimento Titânico ou um marcador +1/+1, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.

* A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa a quanto tempo ela seja uma criatura, somente a quanto tempo ela está no campo de batalha.

Yisan, o Bardo Andarilho

{2}{G}

Criatura Lendária — Humano Ladino

2/3

{2}{G}, {T}, Coloque um marcador de verso em Yisan, o Bardo Andarilho: Procure no seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de verso em Yisan, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

* Se Yisan, o Bardo Andarilho, não estiver no campo de batalha quando a última habilidade for resolvida, use o número de marcadores de verso que ele possuía da última vez em que esteve no campo de batalha para determinar quais cards de criatura podem ser colocados no campo de batalha. Este número incluirá o marcador colocado em Yisan para ativar a habilidade.

Magic: The Gathering, Magic, Retorno a Ravnica, Portões Violados, Labirinto do Dragão, Theros, Nascidos dos Deuses, Viagem para Nyx e Ravnica: Cidade das Guildas são marcas registradas são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2014 Wizards.