

Notas de Lançamento da Coleção Básica 2019

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

Última modificação em 12 de abril de 2018

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A *Coleção Básica 2019* contém 280 cards (20 terrenos básicos, 111 cards comuns, 80 incomuns, 53 raros e 16 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 25 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker da *Coleção Básica 2019* e 1 card promocional exclusivo (parte da promoção de loja Compre uma Caixa da *Coleção Básica 2019*). Além disso, 8 cards comuns e incomuns das coleções *Ixalan*, *Rivals de Ixalan* e *Dominária* foram impressos em Decks de Boas-vindas com o símbolo de expansão da *Coleção Básica 2019*.

Magic Open House: 30 de junho e 1.º de julho de 2018

Fim de Semana de Pré-lançamento: 7 e 8 de julho de 2018

Fim de Semana de Draft: 14 e 15 de julho de 2018

Campeonato em Loja: 15 e 16 de setembro de 2018

A *Coleção Básica 2019* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 13 de julho de 2018. Nessa data, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Kaladesh Revolta do Éter*, *Amonkhet*, *Hora da Devastação*, *Ixalan*, *Rivals de Ixalan*, *Dominária* e *Coleção Básica 2019*. O formato Padrão também permite o uso de cards dos Decks de Boas-vindas (e de outros produtos auxiliares) do ano anterior com o código de identificação de coleção W17.

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

Acesse Locator.Wizards.com para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Mecânica que retorna: cards dupla face

Até onde se saiba, Nicol Bolas é o planeswalker mais antigo do Multiverso. Eras antes de qualquer registro, Bolas estabeleceu impérios em múltiplos planos, guardou inumeráveis segredos e tesouros e exterminou rivais em potencial, que iam de um demônio-leviatã a outros dragões antigos. Um card da *Coleção Básica 2019* representa Bolas pouco antes de sua centelha se acender, e também representa parte de seu monstruoso poder dali em diante. A mecânica dos cards dupla face retorna nesta coleção em um único card: Nicol Bolas, o Devastador.

Nicol Bolas, o Devastador

{1}{U}{B}{R}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

4/4

Voar

Quando Nicol Bolas, o Devastador, entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card.

{4}{U}{B}{R}: Exile Nicol Bolas, o Devastador, e depois devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

////

Nicol Bolas, o Erguido

Planeswalker Lendário — Nicol Bolas

7

+2: Compre dois cards.

−3: Nicol Bolas, o Erguido, causa 10 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

−4: Coloque o card de criatura ou planeswalker alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle.

−12: Exile todos os cards, exceto o último do grimório do jogador alvo.

As regras para cards dupla face permanecem inalteradas desde sua última aparição no bloco de *Ixalan*.

- Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.

- Enquanto um card dupla face não estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, Nicol Bolas tem apenas as características de sua face criatura no cemitério, mesmo que fosse um planeswalker no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério.
- * O custo de mana convertido de um card dupla face é o custo de mana convertido de sua face, mesmo quando ele está no campo de batalha com o reverso voltado para cima. Por exemplo, o custo de mana convertido de Nicol Bolas, o Erguido, é 4.
- Nicol Bolas, o Erguido, tem um indicador de cor em sua linha de tipos. Esse indicador de cor significa que ele é uma permanente azul, preta e vermelha.
- * Um card dupla face entra no campo de batalha com sua face voltada para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele entra com o reverso voltado para cima. * O reverso de um card dupla face não pode ser jogado.
- Em alguns raros casos, uma mágica ou habilidade pode fazer com que Nicol Bolas se transforme enquanto é uma criatura no campo de batalha. Se isso acontecer, o Planeswalker resultante não terá marcadores de lealdade e será subsequentemente colocado no cemitério de seu dono.
- Você pode ativar uma das habilidades de lealdade do planeswalker no turno em que ele entra no campo de batalha.
- Se outra permanente que não seja um card dupla face (como Imagem Espelhada) se tornar uma cópia de Nicol Bolas, o Devastador, ativar a habilidade de exilá-lo e devolvê-lo transformado vai apenas exilá-lo. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

Suplemento de jogo: card curinga.

É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com cards dupla face, você pode usar os cards curinga presentes em alguns boosters da coleção correspondente. Um card curinga substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards curinga é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards curinga ou protetores de card opacos (ou ambos).

- O card curinga que aparece na *Coleção Básica 2019* só pode representar um card: Nicol Bolas, o Devastador. Este card não fornece uma lista nem opções a marcar, mas é um card curinga para uso com todas as regras de jogo e torneio.
- É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card curinga está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.
- Você só pode incluir um card curinga num deck para representar um card dupla face.
- Durante o jogo, um card curinga é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.
- Se um card curinga entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card curinga de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card curinga novamente.
- Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo ou colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card curinga com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abrir os Túmulos

{3} {B} {B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla que não seja uma ficha morrer, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

- Se uma criatura que não seja uma ficha que você controla morrer ao mesmo tempo em que Abrir os Túmulos deixar o campo de batalha, você ganhará uma ficha de Zumbi.

Adivinhação de Sangue

{3} {B}

Feitiço

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

Compre três cards.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Adivinhação de Sangue. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que Adivinhação de Sangue tiver sido conjurada e todos os seus custos tiverem sido pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Ajani, Adversário dos Tiranos

{2} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Ajani

4

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

−2: Devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha.

–7: Você recebe um emblema com “No início de sua etapa final, crie três fichas de criatura branca 1/1 do tipo Felino com vínculo com a vida.”

- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Ajani, Conselheiro Sábio (*somente no Deck de Planeswalker*)

{3}{W}{W}

Planeswalker Lendário — Ajani

5

+2: Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que controla.

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

–9: Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo, sendo X seu total de pontos de vida.

- A segunda habilidade de Ajani só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +2/+2.
- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Ajani é resolvida. Se seu total de pontos de vida for alterado posteriormente, a criatura não ganhará nem perderá marcadores +1/+1.

Ajuste de Contas Infernal

{B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo incolor. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

- A quantidade de pontos de vida ganha é igual ao poder da criatura em sua última existência no campo de batalha.
- Se o poder da criatura for negativo, você não ganhará nem perderá pontos de vida.

Alteração Metamórfica

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Conforme Alteração Metamórfica entrar no campo de batalha, escolha uma criatura.

A criatura encantada é uma cópia da criatura escolhida.

- Você só pode escolher uma criatura no campo de batalha.
- Alteração Metamórfica copia exatamente o que está impresso na criatura escolhida (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- As características que serão copiadas são determinadas conforme o efeito de Alteração Metamórfica começa a se aplicar. Se os valores copiáveis da criatura escolhida se alterarem posteriormente ou se aquela criatura deixar o campo de batalha, as características da criatura encantada não serão afetadas.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida estiver encantada por outra Alteração Metamórfica), então Alteração Metamórfica se tornará uma cópia do que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Alteração Metamórfica copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha. A criatura encantada não se torna uma ficha neste caso.
- A criatura encantada será uma cópia da criatura escolhida conforme morrer, de modo que quaisquer habilidades do tipo "quando esta criatura morre" que ela ganhe pela cópia serão desencadeadas. Nenhuma habilidade do tipo "quando esta criatura morre" que ela tenha normalmente será desencadeada.
- Se, de alguma forma, Alteração Metamórfica entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Alteração Metamórfica não poderá fazer com que a criatura encantada se torne uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

Animador Habilidade

{2} {U}

Criatura — Humano Artífice

1/3

Quando Animador Habilidade entra no campo de batalha, o artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato com poder e resistência básicos 5/5 enquanto Animador Habilidade permanecer no campo de batalha.

- Animador Habilidade não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.

- 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. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicarem depois de a habilidade de Animador Habilidade ser resolvida substituirão esse efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, 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 desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.

Anjo da Aurora

{4} {W}

Criatura — Anjo

3/3

Voar

Quando Anjo da Aurora entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno. *(Elas não são viradas para atacar.)*

- A habilidade desencadeada de Anjo da Aurora só afeta criaturas que você controla conforme ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1 nem ganharão vigilância.

Anjo Resplandecente

{1} {W} {W}

Criatura — Anjo

3/3

Voar

No início de cada etapa final, se você ganhou 5 ou mais pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância.

{3}{W}{W}{W}: Até o final do turno, Anjo Resplandecente recebe +2/+2 e ganha vínculo com a vida.

- A habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente verifica se você ganhou 5 ou mais pontos de vida durante o turno. Não importa se você também perdeu pontos de vida nem se seu total é maior do que era no início do turno. Também não importa se Anjo Resplandecente estava no campo de batalha quando o ganho de pontos de vida aconteceu.
- Você não precisa ter ganho 5 pontos de vida de uma só vez para satisfazer a habilidade desencadeada de Anjo Resplandecente.
- Se você não ganhou pontos de vida durante o turno antes do início da etapa final, a habilidade de Anjo Resplandecente não será desencadeada. Ganhar pontos de vida durante a etapa final não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Você cria somente uma ficha de Anjo, não importa quantas vezes você tenha ganho 5 ou mais pontos de vida.
- * Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não satisfazem a última habilidade de Anjo Resplandecente, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Ápice do Poder

{7}{R}{R}{R}

Feitiço

Exile os sete cards do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode conjurar os cards que não sejam terreno exilados desta maneira.

Se esta mágica foi conjurada de sua mão, adicione dez manas de qualquer cor.

- Ápice do Poder não altera o momento em que você pode conjurar os cards exilados. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Quaisquer cards não conjurados, incluindo cards de terreno, permanecem no exílio.
- Quando um efeito copia Ápice do Poder, como a cópia não foi conjurada, você não adiciona dez manas.

Arcades, o Estrategista

{1}{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

Voar, vigilância

Toda vez que uma criatura com defensor entrar no campo de batalha sob o seu controle, compre um card.

Cada criatura que você controla com defensor atribui dano de combate igual à própria resistência, em vez do próprio poder, e pode atacar como se não tivesse defensor.

- A última habilidade de Arcades na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, Mordida Rábica não fará com que uma criatura cause dano igual à própria resistência.
- Se Arcades deixar o campo de batalha após uma criatura com defensor ter atacado, a criatura permanecerá uma criatura atacante, embora ela atribua dano igual ao próprio poder.

Armassauro Rúnico

{1} {G} {G}

Criatura — Dinossauro

2/5

Toda vez que um oponente ativa uma habilidade de uma criatura ou terreno que não seja uma habilidade de mana, você pode comprar um card.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que produz mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- A habilidade de Armassauro Rúnico não é desencadeada quando um oponente ativa uma habilidade de um card na mão (como a habilidade reciclar do bloco *Amonkhet*) ou no cemitério (como a de Dragão de Ossos), mesmo que ela faça com que um card seja colocado no campo de batalha.
- * A habilidade de Armassauro Rúnico é resolvida antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois de a habilidade desencadeada ser resolvida, mas antes da resolução da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.

Arqueiro da Ponta Envenenada

{2} {B} {G}

Criatura — Elfo Arqueiro

2/3

Alcance (*Esta criatura pode bloquear criaturas com voar.*)

Toque mortífero (*Qualquer quantidade de dano que esta criatura cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.*)

Toda vez que outra criatura morre, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- Se outra criatura morrer ao mesmo tempo que Arqueiro da Ponta Envenenada, cada oponente perde 1 ponto de vida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Arqueiro da Ponta Envenenada faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Arrombador de Portões de Tezzeret (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}

Artefato

Quando Arrombador de Portões de Tezzeret entrar no campo de batalha, olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card azul ou de artefato dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

{5} {U}, {T}, sacrifique Arrombador de Portões de Tezzeret: As criaturas que você controla não podem ser bloqueadas neste turno.

- Como a última habilidade de Arrombador de Portões de Tezzeret não altera as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por ele é constantemente atualizado. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não poderão ser bloqueadas.

Atirador da Sarjeta

{2} {R}

Criatura — Goblin Xamã

2/2

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Atirador da Sarjeta causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- A habilidade desencadeada de Atirador da Sarjeta é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Atirador da Sarjeta faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Ato de Traição

{2} {R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno.
Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. *(Ela pode atacar e {T} neste turno.)*

- Ato de Traição pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Avernal do Inferno

{3} {R}

Criatura — Averno

7/3

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

No início de cada etapa final, se Averno do Inferno atacou ou bloqueou neste turno, seu dono o embaralha no próprio grimório.

- O dono de Averno do Inferno só o embaralha no próprio grimório se ele estiver no campo de batalha conforme a última habilidade dele é resolvida.

Baque

{R}

Feitiço

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

Baque causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.

- A última existência da criatura sacrificada no campo de batalha é verificada para determinar seu poder.
- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Baque. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que Baque é conjurado e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a magia.

Barão da Morte

{1} {B} {B}

Criatura — Zumbi Mago

2/2

Os Esqueletos que você controla e outros Zumbis que você controla recebem +1/+1 e têm toque mortífero.

- Uma criatura que seja tanto Esqueleto quanto Zumbi receberá o bônus apenas uma vez.
- Normalmente, Barão da Morte não afeta a si mesmo. Se você conseguir transformá-lo em Esqueleto, porém, ele receberá +1/+1 e ganhará toque mortífero.
- * Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura dos tipos Esqueleto ou Zumbi que você controla pode se tornar letal caso Barão da Morte deixe o campo de batalha durante aquele turno.

Carícia do Lich

{3} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Você ganha 3 pontos de vida.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Carícia do Lich tentar ser resolvida, a magia não será resolvida. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

Cavaleira Valente

{3} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/4

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

{3}W}{W}: Os Cavaleiros que você controla ganham golpe duplo até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de golpe duplo na mesma criatura são redundantes.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Cavaleiro que você controla pode se tornar letal caso Cavaleira Valente deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Cavaleiro Novato

{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/3

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

Enquanto Cavaleiro Novato estiver encantado ou equipado, ele poderá atacar como se não tivesse defensor.

- Depois que Cavaleiro Novato tiver atacado, ele permanecerá em combate mesmo que não esteja mais encantado nem equipado.

Cetro do Magistrado

{1}

Artefato

{4}, {T}: Coloque um marcador de carga em Cetro do Magistrado.

{T}, remova três marcadores de carga de Cetro do Magistrado: Jogue um turno extra depois deste.

- Se múltiplos turnos seriam jogados depois deste (por exemplo, por mais de um jogador ter ativado a última habilidade de seu próprio Cetro do Magistrado), o turno criado mais recentemente é jogado primeiro.
-

Chromium, o Mutável

{4}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

7/7

Lampejo

Esta mágica não pode ser anulada.

Voar

Descarte um card: Até o final do turno, Chromium, o Mutável, torna-se um Humano com poder e resistência básicos 1/1, perde todas as habilidades e ganha resistência a magia. Ele não pode ser bloqueado neste turno.

- Chromium deixa de ser um Dragão Ancião por aquele turno assim que sua última habilidade tenha sido resolvida. Ele ainda é uma criatura lendária com o nome Chromium, o Mutável.
- A habilidade ativada de Chromium 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 da habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
- Efeitos que aumentam ou diminuem o poder e/ou a resistência da criatura, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados independentemente de quando começaram a ter efeito. O mesmo é válido para quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
- Se Chromium ganhar uma habilidade depois que sua habilidade ativada for resolvida, ele continuará com aquela habilidade.
- Ativar a última habilidade de Chromium depois dele ser bloqueado não fará com que Chromium deixe de estar bloqueado.

Clériga da Corte *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

Vínculo com a vida *(O dano causado por esta criatura faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

Clériga da Corte receberá +1/+1 enquanto você controlar um planeswalker Ajani.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Clériga da Corte pode se tornar letal se você deixar de controlar um planeswalker Ajani durante aquele turno.

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 de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Boas-vindas de Ajani ou 3 pontos de vida de Revitalizar.
- Se Companheiro de Bando de Ajani sofrer dano letal ao mesmo tempo em que você ganhar pontos de vida, ele não receberá um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de 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.
- * Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani será desencadeada apenas uma vez.
- * Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Conjuração Dobrada

{R} {R}

Feitiço

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se você conjurar uma Conjuração Dobrada depois da outra, você copiará a segunda Conjuração Dobrada. Cada uma delas será resolvida, criando duas habilidades desencadeadas retardadas. A próxima mágica que você conjurar será copiada duas vezes. Se aquela mágica também for uma Conjuração Dobrada, a mágica seguinte será copiada três vezes, e assim por diante.

- * A habilidade de Conjuração Dobrada copiará qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
- Será criada uma cópia mesmo que a magia que fez com que a habilidade de Conjuração Dobrada fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da magia original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a magia que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia que a habilidade de Conjuração Dobrada cria é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.

Contrato de Liliana

{3} {B} {B}

Encantamento

Quando Contrato de Liliana entra no campo de batalha, você compra quatro cards e perde 4 pontos de vida.

No início de sua manutenção, se controlar quatro ou mais Demônios com nomes diferentes, você vence o jogo.

- Se você não controlar quatro Demônios com nomes diferentes conforme sua manutenção começar, a segunda habilidade de Contrato de Liliana não será desencadeada. Você não pode realizar ações durante seu turno antes do início de sua manutenção.
- Se a segunda habilidade for desencadeada, mas você não controlar mais quatro Demônios com nomes diferentes conforme a habilidade for resolvida, você não vencerá o jogo.

Corrosão Psíquica

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que você compra um card, cada oponente coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Se uma mágica ou habilidade fizer com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o termo "comprar", a habilidade de Corrosão Psíquica não será desencadeada.

Crisol dos Mundos

{1}

Artefato

Você pode jogar cards de terreno de seu cemitério.

- Crisol dos Mundos não altera os momentos em que você pode jogar aqueles cards de terreno. Você continua podendo jogar apenas um terreno por turno, e somente durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.
- Crisol dos Mundos não permite que você ative habilidades (como reciclar) de cards de terreno em seu cemitério.

Declarar Dominância

{3} {G} {G}

Feitiço

A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno. Todas as criaturas aptas a bloqueá-la neste turno o fazem.

- Se uma criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear a criatura alvo por qualquer motivo (como por estar virada), ela não bloqueará aquela criatura. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura bloqueie a criatura atacante, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.

Demônio das Catástrofes

{2} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

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

Voar, atropelar

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Demônio das Catástrofes. Você não pode conjurá-lo sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.

- Os jogadores só podem responder depois que Demônio das Catástrofes tiver sido conjurado e todos os seus custos tiverem sido pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

De Ossos a Cinzas

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura alvo.

Compre um card.

- Uma mágica de criatura que não possa ser anulada é um alvo válido para De Ossos a Cinzas. A mágica de criatura não será anulada quando De Ossos a Cinzas for resolvido, mas você ainda comprará um card.

Desperta-túmulos *(somente no Deck de Planeswalker)*

{4} {B} {B}

Criatura — Ave Espírito

5/5

Voar

{2} {B} {B}: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha virado.

- A habilidade de Desperta-túmulos só pode ser ativada enquanto ele está no campo de batalha. Ele não pode devolver a si mesmo do cemitério.

Dormir

{2} {U} {U}

Feitiço

Vire todas as criaturas que o jogador alvo controla. Essas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar daquele jogador.

- A segunda parte da habilidade de Dormir afeta todas as criaturas que o jogador alvo controla conforme Dormir é resolvido, não apenas as que foram viradas por Dormir.

Dragão Eletrolíngue

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

3/3

Voar

Quando Dragão Eletrolíngue entra no campo de batalha, você pode pagar {2} {R}. Quando você faz isso, ele causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

- A habilidade desencadeada de Dragão Eletrolíngue vai para a pilha sem alvos. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {2} {R}. Quando você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual o dano será causado. Isso é diferente de habilidades que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes de o dano ser causado.
 - Enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada de Dragão Eletrolíngue, você não pode pagar {2} {R} diversas vezes para fazer com que ela cause mais de 3 pontos de dano.
-

Dragonete dos Enigmas

{1} {U} {R}

Criatura — Dragonete

*/4

Voar

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

- Um card duplo (como os do bloco de *Amonkhet*) contam apenas uma vez para a habilidade de Dragonete dos Enigmas, mesmo sendo simultaneamente uma mágica instantânea e um feitiço.
 - A habilidade que define o poder de Dragonete dos Enigmas funciona em todas as zonas.
-

Dríade Busca-verde

{1} {G}

Criatura — Dríade

1/3

{T}: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você pode revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

- Se o card do topo de seu grimório não for um card de terreno ou se você escolher não revelá-lo, ele permanecerá no topo de seu grimório.

Druida dos Chifres

{3} {G}

Criatura — Humano Druida

2/3

Toda vez que você conjurar uma magia de Aura que tenha Druida dos Chifres como alvo, crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.

- A habilidade de Druida dos Chifres é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Égua da Pestilência

{1} {B} {B}

Criatura — Pesadelo Cavalo

2/2

Égua da Pestilência não pode ser bloqueada por criaturas brancas.

Quando Égua da Pestilência entra no campo de batalha, as criaturas que seus oponentes controlam recebem -1/-1 até o final do turno.

- A segunda habilidade de Égua da Pestilência só afeta criaturas que seus oponentes controlam no momento em que ela é resolvida. As criaturas que eles começarem a controlar mais tarde no turno não receberão -1/-1.

Encantador Sátiro

{1} {G} {W}

Criatura — Sátiro Druida

2/2

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

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

Epicurista de Sangue

{4} {B}

Criatura — Vampiro

4/4

Toda vez que você ganha pontos de vida, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- A habilidade de Epicurista de Sangue é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Boas-vindas de Ajani ou 3 pontos de vida de Revitalizar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Epicurista de Sangue será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.
- * Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento e a habilidade de Epicurista de Sangue será desencadeada apenas uma vez.
- * Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Escambo

{4} {U}

Feitiço

Permute o controle de duas criaturas alvo.

- Se uma das criaturas alvo não for um alvo válido quando Escambo for resolvido, a permuta não ocorrerá.
- Você não precisa controlar nenhum dos alvos.
- Se o mesmo jogador controlar as duas criaturas quando Escambo for resolvido, nada acontecerá.

- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Escarificação Infernal

{1} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+0 e tem “Quando esta criatura morrer, compre um card.”

- O jogador que controlava a criatura quando esta morreu é o que comprará um card.
- Se Escarificação Infernal e a criatura encantada forem destruídos ao mesmo tempo, o jogador comprará um card.

Esfinge Leitora de Ventos

{5} {U} {U}

Criatura — Esfinge

3/7

Voar

Toda vez que uma criatura com voar ataca, você pode comprar um card.

- Não importa quem controla a criatura com voar ou qual jogador ou planeswalker a criatura está atacando. O controlador de Esfinge Leitora de Ventos é o jogador que pode comprar um card.
- A habilidade de Esfinge Leitora de Ventos será desencadeada quando ela atacar.
- A criatura precisa ter voar imediatamente após ser declarada como criatura atacante para que a habilidade de Esfinge Leitora de Ventos seja desencadeada. Por exemplo, atacar com Corsário do Aeroveleiro fará com que a habilidade seja desencadeada. De modo semelhante, atacar com Pégaso Veloz e uma criatura sem voar fará com que a habilidade seja desencadeada apenas uma vez, enquanto atacar com duas criaturas voadoras fará com que a habilidade seja desencadeada duas vezes.

Espada Insigne de Valeron

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0, tem vigilância e é um Cavaleiro além de seus outros tipos.

Toda vez que a criatura equipada atacar, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância atacando.

Equipar {3}

- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que a criatura equipada está atacando.
- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Espólios de Liliana (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{3} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta um card.

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card preto dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você pode conjurar Espólios de Liliana tendo qualquer oponente como alvo, mesmo um que não tenha cards na mão. Você realizará as ações da segunda habilidade mesmo que o oponente alvo não possa descartar um card.

Estante Suspeita

{2}

Criatura Artefato — Barreira

0/4

Defensor (*Esta criatura não pode atacar.*)

{3}, {T}: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

- Ativar a habilidade de Estante Suspeita depois que uma criatura ser bloqueada não faz com que aquela criatura deixe de ser bloqueada.
-

Fantasma Supremo

{1} {U}

Criatura — Espírito

1/3

Voar

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

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Espírito que você controla pode se tornar letal caso Mestre Fantasma Supremo deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Fenda Tectônica

{3} {R}

Feitiço

Destrua o terreno alvo. As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

- Se o terreno não for um alvo válido quando Fenda Tectônica tentar ser resolvida, Fenda Tectônica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. As criaturas sem voar serão capazes de bloquear normalmente.
- Como a segunda parte do efeito de Fenda Tectônica não altera as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por ele é constantemente atualizado. As criaturas sem voar que entrem no campo de batalha posteriormente no turno e as criaturas que ganhem voar posteriormente no turno não poderão bloquear.

Fogo Devastador

{X} {R}

Feitiço

Fogo Devastador causa X pontos de dano a qualquer alvo.

Se X for 5 ou mais, esta mágica não poderá ser anulada e o dano não poderá ser prevenido.

- Para determinar se pode ou não ser anulada e se seu dano poderá ser prevenido, Fogo Devastador verifica o número que você escolheu para X, não a quantidade de mana que você de fato gastou nem a quantidade de dano que você de fato causou.

- Fogo Devastador pode ser alvo de mágicas que tentem anulá-lo independentemente de qual seja o valor de X. Se X for 5 ou mais, aquelas mágicas ainda serão resolvidas, mas a parte de seus efeitos que anularia Fogo Devastador não fará nada. Quaisquer outros efeitos que aquelas mágicas tenham funcionarão normalmente.
- Se seu alvo não for válido no momento em que Fogo Devastador tentar ser resolvido, a mágica não será anulada, mas não será resolvida. O alvo não sofrerá dano.

Fogo Dragônico de Sarkhan *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {R} {R}

Feitiço

Fogo Dragônico de Sarkhan causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card vermelho dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Fogo Dragônico de Sarkhan tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não olhará os cinco cards do topo de seu grimório.

Garra Cruenta, Terror de Qal Sisma

{3} {G}

Criatura Lendária — Urso

4/3

As mágicas de criatura com poder igual ou superior a 4 que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que Garra Cruenta, Terror de Qal Sisma, ataca, cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4 recebe +1/+1 e ganha atropelar até o final do turno.

- Se você conjurar uma criatura que entrará no campo de batalha com certo número de marcadores +1/+1, como Hidra Faminta, aqueles marcadores não são considerados quando se determina se Garra Cruenta reduz o custo daquela mágica. De modo similar, os efeitos que aumentam o poder da criatura depois que ela entra no campo de batalha não são considerados.
- Se outra criatura tiver uma habilidade que altera o próprio poder quando ataca, como Ogro Briguento, você pode fazer com que aquela habilidade seja resolvida antes da última habilidade de Garra Cruenta.

- A última habilidade de Garra Cruenta só afeta criaturas que você controla que tenham poder adequado no momento em que ela for resolvida. As criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno não receberão o bônus, e uma criatura que você controla cujo poder diminua posteriormente no turno não perderá o bônus.

Gênio dos Desejos

{3} {U} {U}

Criatura — Gênio

4/4

Voar

Gênio dos Desejos entra no campo de batalha com três marcadores de desejo.

{2} {U} {U}, remova um marcador de desejo de Gênio dos Desejos: Revele o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana. Se não fizer isso, exile-o.

- Se quiser jogar o card revelado, você precisa fazer isso enquanto a habilidade de Gênio dos Desejos está sendo resolvida. Você não pode jogá-lo posteriormente no turno. Uma magia conjurada dessa forma pode ser conjurada em um momento em que você normalmente não poderia conjurar uma magia daquele tipo, mas outras restrições (como “Conjure esta magia somente durante o combate”) se aplicam.
- Se o card revelado for um terreno, você só pode jogá-lo se for o seu turno e você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.
- Se conjura uma magia "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma magia tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Gigante Rompedora de Cercos

{3} {R} {R}

Criatura — Gigante Guerreiro

6/3

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

{3} {R}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

- Ativar a última habilidade de Gigante Rompedora de Cercos depois de uma criatura ter bloqueado não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou se torne não bloqueada.

Guia de Ghirapur

{2} {G}

Criatura — Elfo Batedor

3/2

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

- Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 bloqueia uma criatura, ativar a habilidade de Guia de Ghirapur não altera nem desfaz o bloqueio.
- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia a criatura alvo, alterar o poder da criatura bloqueadora não altera nem desfaz o bloqueio.

Heroísmo Cavaleiroso

{4} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Heroísmo Cavaleiroso entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância. *(Esta criatura não é virada para atacar.)*

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vigilância.

- Você precisa de uma criatura como alvo de Heroísmo Cavaleiroso conforme a conjura. Não há como fazer com que ela entre no campo de batalha anexada à ficha de Cavaleiro que ela criará.
- Se a criatura que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Heroísmo Cavaleiroso for resolvido, a magia de Aura não será resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, portanto sua habilidade não será desencadeada.

Horror Infeccioso

{3} {B}

Criatura — Zumbi Horror

2/2

Toda vez que Horror Infeccioso ataca, cada oponente perde 2 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Horror Infeccioso faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Imagem Espelhada

{2} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Imagem Espelhada entre no campo de batalha como cópia de qualquer criatura que você controle.

- Imagem Espelhada copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outra Imagem Espelhada), então Imagem Espelhada entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Imagem Espelhada copiará as características originais da ficha conforme descritas pelo efeito que colocou a ficha no campo de batalha. Imagem Espelhada não se torna uma ficha neste caso.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Imagem Espelhada 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, Imagem Espelhada entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Imagem Espelhada não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.

Influência de Ajani *(somente no Deck de Planeswalker)*

{2} {W} {W}

Feitiço

Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo.

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card branco dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você não pode conjurar Influência de Ajani sem uma criatura alvo. Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Influência de Ajani tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não olhará os cinco cards do topo de seu grimório.

Invocação de Vivien

{5} {G} {G}

Feitiço

Olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Quando uma criatura é colocada no campo de batalha desta forma, ela causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura alvo que um oponente controla.

- Você não escolhe nenhum alvo conforme conjura Invocação de Vivien. Enquanto a mágica está sendo resolvida, você pode colocar no campo de batalha um card de criatura dentre os cards que você olha. Quando você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe uma criatura alvo que um oponente controla à qual o dano será causado.
- Se a criatura que você colocou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de o dano ser causado, sua última existência no campo de batalha será usada para determinar quanto dano ela causará à criatura alvo.

Invocador das Brumas

{U}

Criatura — Tritão Mago

1/1

Sacrifique Invocador das Brumas: Até o final do turno, se uma criatura que não seja uma ficha entraria no campo de batalha sem ser conjurada, em vez disso, exile-a.

- A habilidade de Invocador das Brumas não afetará criaturas que não sejam fichas que tenham sido conjuradas, incluindo as conjuradas de zonas incomuns, como o cemitério.

- A habilidade de Invocador das Brumas não impede que fichas de criatura entrem no campo de batalha. Ela também não afeta criaturas que já estejam no campo de batalha.
- Se Invocador das Brumas entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outras criaturas, sua habilidade não poderá ser ativada a tempo de afetar aquelas criaturas.

Invocar o Divino

{2} {W}

Mágica Instantânea

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

- Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Invocar o Divino tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

Irromper

{R}

Feitiço

As criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno. *(Uma criatura com atropelar pode causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.)*

Compre um card.

- Irromper só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão atropelar.
- Você pode conjurar Irromper mesmo que não controle nenhuma criatura. Se não controlar nenhuma criatura conforme a mágica for resolvida, você só comprará um card.

Isareth, a Despertadora

{1} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Toque mortífero

Toda vez que Isareth, a Despertadora, ataca, você pode pagar {X}. Quando fizer isso, devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido X de seu cemitério para o campo de batalha com um marcador de cadáver. Se aquela criatura for deixar o campo de batalha, em vez de colocá-la em qualquer outro lugar, exile-a.

- A habilidade de Isareth vai para a pilha sem alvos. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {X}. Quando você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um card de criatura alvo para devolver. Isso é diferente de habilidades que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago e o card de criatura alvo é escolhido, mas antes de o card ser devolvido.
- Como todas as criaturas atacantes são escolhidas simultaneamente, uma criatura devolvida dessa forma não pode atacar durante o mesmo combate em que retorna, mesmo que tenha ímpeto.
- Se um card em seu cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se de alguma forma você remover um marcador de cadáver de uma criatura que Isareth tenha devolvido ao campo de batalha, o efeito de substituição que a exilará continua a se aplicar. O marcador serve apenas como lembrete de quais criaturas serão exiladas se deixarem o campo de batalha.
- Se Isareth deixar o campo de batalha, o efeito de substituição continuará a se aplicar. Se uma das criaturas que ela devolveu deixaria o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.
- Como morrer significa ser colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, uma criatura que, em vez disso, é exilada não "morre". As habilidades que seriam desencadeadas quando ela morresse não são desencadeadas.

Isolar

{W}

Mágica Instantânea

Exile a permanente alvo com custo de mana convertido igual a 1.

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

Jaguar de Vivien (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {G}

Criatura — Felino Espírito

3/2

Alcance (*Esta criatura pode bloquear criaturas com voar.*)

{2} {G}: Devolva Jaguar de Vivien de seu cemitério para sua mão. Ative esta habilidade somente se controlar uma planeswalker Vivien.

- Se uma planeswalker Vivien e Jaguar de Vivien sofrerem dano letal simultaneamente (provavelmente em combate), eles serão colocados no cemitério do próprio dono simultaneamente. Você não poderá ativar a última habilidade de Jaguar de Vivien antes que Vivien deixe o campo de batalha.

Jaula do Hieromante

{3} {W}

Encantamento

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

- Se Jaula do Hieromante deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

Javali Eriçado

{3} {G}

Criatura — Javali

4/3

Javali Eriçado não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

- Se Javali Eriçado ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.

Lena, Campeã Altruísta

{4} {W} {W}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/3

Quando Lena, Campeã Altruísta, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado para cada criatura que você controla que não seja uma ficha.

Sacrifique Lena: As criaturas que você controla com poder menor que o de Lena ganham indestrutível até o final do turno.

- O número de criaturas que você controla que não sejam fichas só é contado conforme a primeira habilidade de Lena é resolvida. Se Lena ainda estiver no campo de batalha (e não uma ficha), ela contará a si mesma.
- Para determinar quais criaturas ganham indestrutível enquanto a última habilidade de Lena estiver sendo resolvida, use o poder de Lena em sua última existência no campo de batalha.
- A última habilidade de Lena só afeta criaturas que você controla que tenham poder adequado no momento em que ela for resolvida. Criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno não ganharão indestrutível, e uma criatura que você controla cujo poder aumente posteriormente no turno não perderá indestrutível.

Lich do Talismã

{B} {B} {B}

Criatura — Zumbi

5/5

Indestrutível

Quando Lich do Talismã entrar no campo de batalha, coloque um marcador de talismã em um artefato que você controla.

Quando você não controlar nenhuma permanente com marcadores de talismã, sacrifique Lich do Talismã.

- A primeira habilidade de Lich do Talismã não tem o artefato como alvo. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe um artefato e o momento em que você coloca um marcador de talismã nele.
- Se você não controlar nenhum artefato conforme Lich do Talismã entrar no campo de batalha, sua primeira habilidade não fará nada. Assim que entrar no campo de batalha, sua última habilidade será desencadeada (a não ser que você controle outra permanente com um marcador de talismã) e você terá que sacrificá-lo.
- Se Lich do Talismã e um artefato estiverem entrando no campo de batalha ao mesmo tempo sob seu controle, você não poderá colocar um marcador de talismã naquele artefato. Você precisa escolher um artefato que você controle que já esteja no campo de batalha.
- A última habilidade de Lich do Talismã é um "desencadeamento com estado". Uma vez desencadeado, o "desencadeamento com estado" não será desencadeado novamente enquanto a habilidade estiver na pilha. Se a habilidade for anulada e a condição para o desencadeamento ainda for válida, ela será desencadeada de novo imediatamente.

- A última habilidade de Lich do Talismã procura qualquer marcador de talismã nas suas permanentes, não apenas aquele específico que ele fez com que você colocasse em um artefato. Por exemplo, se você controlar dois Liches do Talismã e dois artefatos diferentes com marcadores de talismã, nenhum Lich do Talismã será sacrificado se um daqueles artefatos deixar o campo de batalha.

Líder de Guerra Leonino

{2} {W} {W}

Criatura — Felino Soldado

4/4

Toda vez que Líder de Guerra Leonino atacar, crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Felino com vínculo com a vida viradas e atacando.

- Você escolhe quais planeswalkers ou jogadores as duas fichas estão atacando. Elas não precisam estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker que Líder de Guerra Leonino está atacando, e podem estar atacando cada uma um jogador ou planeswalker diferente.
- Embora as fichas estejam atacando, elas não foram em momento algum declaradas como criaturas atacantes (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Liliana, a Necromante *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Liliana

4

+1: O jogador alvo perde 2 pontos de vida.

−1: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para a sua mão.

−7: Destrua até duas criaturas alvo. Coloque até dois cards de criatura de qualquer cemitério no campo de batalha sob o seu controle.

- Para a última habilidade de Liliana, as criaturas que você devolve ao campo de batalha são escolhidas depois que as criaturas alvo são destruídas. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe dois cards de criatura para devolver e o momento em que eles são devolvidos. Os cards destruídos podem estar entre os devolvidos ao campo de batalha.
- Se quaisquer habilidades forem desencadeadas pela destruição das criaturas alvo, aquelas habilidades não serão colocadas na pilha até que você tenha colocado os cards de criatura no campo de batalha vindos de qualquer cemitério.

- Você pode ativar a última habilidade de Liliana sem escolher nenhuma criatura alvo. Você só colocará até dois cards de criatura no campo de batalha vindos de qualquer cemitério. Todavia, se você escolher qualquer alvo e todos os alvos deixarem de ser válidos antes de a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e você não colocará nenhum card no campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle pela terceira habilidade de Liliana que tenham vindo de cemitérios de outros jogadores são exiladas.

Liliana, Intocada pela Morte

{2} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Liliana

4

+1: Coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Se ao menos um deles for um card de Zumbi, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

−2: A criatura alvo recebe −X/−X até o final do turno, sendo X o número de Zumbis que você controla.

−3: Você pode conjurar cards de Zumbi a partir de seu cemitério neste turno.

- O valor de X só é determinado conforme a segunda habilidade de Liliana é resolvida. Se o número de Zumbis que você controla se alterar posteriormente, o poder e a resistência da criatura alvo não serão alterados.
- Conjurar um card de Zumbi de seu cemitério depois que a terceira habilidade tenha sido resolvida segue as regras normais para a conjuração daquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo.
- Depois que a terceira habilidade de Liliana tenha sido resolvida, qualquer card de zumbi em seu cemitério poderá ser conjurado neste turno, incluindo cards que entrem em seu cemitério posteriormente no turno.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Liliana faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

Lua Alpina

{R}

Encantamento

Conforme Lua Alpina entrar no campo de batalha, escolha o nome de um card de terreno não básico.

Os terrenos que seus oponentes controlam com o nome escolhido perdem todos os tipos de terreno e habilidades, e ganham “{T}: Adicione um mana de qualquer cor.”

- O efeito de Lua Alpina não afeta supertipos nem outros tipos de card. Ele não removerá o tipo de card artefato de um terreno artefato nem removerá o supertipo lendário de um terreno lendário.
- Se um terreno afetado tem uma habilidade que é desencadeada “quando” ele entra no campo de batalha, ele perde aquela habilidade antes que ela seja desencadeada.
- Se um terreno afetado tem uma habilidade que faz com que ele entre no campo de batalha virado, ele perde aquela habilidade antes que ela seja aplicada. O mesmo também vale para quaisquer outras habilidades que modifiquem a forma como um card entra no campo de batalha ou se apliquem “conforme” um terreno entra no campo de batalha.

Maga Eólica Aviana

{2} {U}

Criatura — Ave Mago

2/2

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, Maga Eólica Aviana recebe +1/+1 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Maga Eólica Aviana é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Majestade Colossal

{2} {G}

Encantamento

No início de sua manutenção, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, compre um card.

- Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme sua manutenção começar, a habilidade de Majestade Colossal não será desencadeada. Você não pode realizar ações durante seu turno antes do início de sua manutenção.
- Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme Majestade Colossal for resolvida, você não comprará um card.

- A criatura com poder igual ou superior a 4 que você controla conforme a habilidade é resolvida não precisa ser a mesma criatura com poder igual ou superior a 4 que estava sob o seu controle conforme a habilidade foi desencadeada.
- Você só compra um card, não importa quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controla.

Marinheira Falecida

{1} {U}

Criatura — Espírito Pirata

2/2

Quando Marinheira Falecida se tornar alvo de uma mágica, sacrifique-a.

Marinheira Falecida só pode ser bloqueada por Espíritos.

{3} {U}: Outra criatura alvo que você controla só pode ser bloqueada por Espíritos neste turno.

- Você sacrifica Marinheira Falecida mesmo que anule a mágica que a usou como alvo.
- Se a mágica que usa Marinheira Falecida como alvo não tiver outros alvos, ela não será resolvida (por não ter mais um alvo válido quando Marinheira Falecida for sacrificada).
- Ativar a última habilidade de Marinheira Falecida depois de uma criatura ter sido bloqueada por uma criatura que não seja um Espírito não fará com que aquela criatura seja desbloqueada.

Mentor dos Humildes

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Toda vez que outra criatura com poder igual ou inferior a 2 entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, compre um card.

- A habilidade de Mentor dos Humildes só verifica o poder da outra criatura conforme ela entra no campo de batalha. Se o poder daquela criatura for igual ou inferior a 2, a habilidade será desencadeada. Depois que a habilidade seja desencadeada, elevar o poder da criatura para além de 2 não afetará a habilidade. Da mesma forma, reduzir o poder de uma criatura a 2 ou menos depois que ela entrar no campo de batalha não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Aplique bônus de poder de marcadores com que a criatura entre no campo de batalha e efeitos contínuos como o de Cavaleira Valente antes de verificar se a habilidade de Mentor dos Humildes será desencadeada.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Mentor dos Humildes estiver sendo resolvida, você não poderá pagar {1} várias vezes para comprar mais de um card.

Mestre Desmantelador Goblin

{2} {R} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

3/3

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

Sacrifique um Goblin: Destrua o artefato alvo.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Goblin que você controla pode se tornar letal caso Mestre Desmantelador Goblin deixe o campo de batalha posteriormente no turno.
- Você pode sacrificar Mestre Desmantelador Goblin para pagar o custo de sua própria habilidade.

Metapaisagem

{2} {G} {G}

Feitiço

Sacrifique um número qualquer de terrenos. Procure aquela quantidade de cards de terreno em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe seu grimório.

- Você sacrifica os terrenos como parte da resolução de Metapaisagem. Isso não é um custo adicional. Se Metapaisagem for anulada, você não sacrificará nenhum terreno.

Minguar

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -6/-0.

Quando a criatura encantada bloquear, destrua-a. (*A criatura atacante permanece bloqueada.*)

- Depois que a criatura encantada é destruída, a criatura atacante não atribui nem causa dano de combate, a menos que tenha atropelar ou esteja sendo bloqueada por outra criatura.

Mordida Rábica

{1} {G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla.

- Se uma das duas criaturas não for um alvo válido conforme Mordida Rábica tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.

Múmia Esfarrapada (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{1} {B}

Criatura — Zumbi Chacal

1/2

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

- Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Múmia Esfarrapada sofre dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada ir para a pilha.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade desencadeada de Múmia Esfarrapada faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Neófito Vampiro

{B}

Criatura — Vampiro

0/3

{2}, {T}: Cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Neófito Vampiro faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.
-

Nexo do Destino (*Card Promocional do Compre uma caixa*)

{5} {U} {U}

Mágica Instantânea

Jogue um turno extra após este.

Se Nexo do Destino for ser colocado num cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, revele-o e embaralhe-o no grimório de seu dono.

- A última habilidade de Nexo do Destino se aplica se ele seria colocado no cemitério de qualquer maneira, inclusive enquanto está sendo resolvido.

Nicol Bolas, o Devastador

{1} {U} {B} {R}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

4/4

Voar

Quando Nicol Bolas, o Devastador, entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card.

{4} {U} {B} {R}: Exile Nicol Bolas, o Devastador, e depois devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

////

Nicol Bolas, o Erguido

Planeswalker Lendário — Nicol Bolas

7

+2: Compre dois cards.

−3: Nicol Bolas, o Erguido, causa 10 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

−4: Coloque o card de criatura ou planeswalker alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle.

–12: Exile todos os cards, exceto o último do grimório do jogador alvo.

- Quando a habilidade de entrada no campo de batalha de Nicol Bolas é resolvida, o próximo oponente na ordem de turno (ou, se for o turno de um oponente, aquele oponente) escolhe um card da própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem de turno (se houver) faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.
- Se Nicol Bolas deixar o campo de batalha depois que a habilidade ativada de sua criatura da face for ativada, mas antes de ela ser resolvida, o card permanecerá em qualquer zona para a qual tenha sido enviado. Ele não será exilado nem retornará transformado.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle pela terceira habilidade de lealdade de Nicol Bolas que tenham vindo de cemitérios de outros jogadores são exiladas.

Ogro Briguento

{2} {B} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

3/3

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

Toda vez que Ogro Briguento ataca, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, Ogro Briguento recebe +2/+2 até o final do turno.

- Enquanto resolve a habilidade desencadeada de Ogro Briguento, você não pode sacrificar múltiplas criaturas para conceder +2/+2 a ele mais de uma vez.
- Depois que a habilidade desencadeada de Ogro Briguento começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar ações até que ela tenha terminado. Em especial, os jogadores não podem tentar causar dano a Ogro Briguento depois que você tiver sacrificado uma criatura, mas antes de ele receber +2/+2.

Onipotência Desfibradora

{3} {B} {B}

Feitiço

Cada jogador perde metade dos pontos de vida, depois descarta metade dos cards da própria mão e, em seguida, sacrifica metade das criaturas que controla. Arredonde tudo para cima.

- As quantidades perdidas são arredondadas para cima, não as quantidades restantes. Por exemplo, um jogador com 5 pontos de vida, cinco cards na mão e cinco criaturas perderia 3 pontos de vida, descartaria 3 cards e sacrificaria três criaturas.
- Como as instruções são seguidas em ordem, as habilidades das criaturas que um jogador sacrificará podem se modificar ou ser desencadeadas pela perda de pontos de vida, o descarte de cards e/ou o sacrifício de criaturas. As habilidades desencadeadas dessa forma serão resolvidas depois que Onipotência Desfibradora terminar de ser resolvida.
- Quando Onipotência Desfibradora é resolvida, primeiro cada jogador perde a quantidade adequada de pontos de vida, todos simultaneamente. Em seguida, o jogador de quem for o turno escolhe um número adequado de cards na mão sem revelá-los; depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo; então, todos aqueles cards são descartados simultaneamente. Em seguida, o jogador controlador do turno escolhe um número adequado de criaturas que ele controla. Cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo, sabendo das escolhas feitas pelos jogadores anteriores. Por fim, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas simultaneamente.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Onipotência Desfibradora faz com que cada jogador perca metade dos pontos de vida da equipe, arredondada para cima. Isso significa que equipes com total de pontos de vida par terão 0 ponto de vida e equipes com total de pontos de vida ímpar terão -1 ponto de vida. O jogo, então, terminará empatado.

Onisciência

{7} {U} {U} {U}

Encantamento

Você pode conjurar mágicas de sua mão sem pagar seus custos de mana.

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada mágica que você conjurar.
- Se conjura uma mágica "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Depois que você tiver conjurado Onisciência, se for o seu turno, você terá prioridade imediatamente após a resolução dela. Você pode conjurar outra mágica antes que qualquer jogador possa tentar remover Onisciência com mágicas ou habilidades.

Oráculo Habitante do Escuro

{1} {R}

Criatura — Goblin Xamã

{1}, sacrifique uma criatura: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno. *(Você ainda paga seus custos. Você só pode jogar um terreno desta forma se ainda puder jogar um terreno.)*

- Oráculo Habitante do Escuro não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia. Se exilar um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Se você não conjurar o card exilado, ele permanecerá no exílio.
- Você pode sacrificar Oráculo Habitante do Escuro para pagar o custo de sua própria habilidade.

Palladia-Mors, a Arruinadora

{3} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

6/6

Voar, vigilância, atropelar

Palladia-Mors, a Arruinadora, tem resistência a magia se ainda não tiver causado dano.

- Se Palladia-Mors deixar o campo de batalha e retornar, ela será considerada um novo objeto, mesmo que seja representada pelo mesmo card. Ela terá resistência a magia novamente até causar dano.
- Se uma habilidade desencadeada for desencadeada ao mesmo tempo em que Palladia-Mors causar dano pela primeira vez, os alvos daquela habilidade serão escolhidos depois que Palladia-Mors não tiver mais resistência a magia.

Patrulha da Cavalaria Celeste

{2} {G} {U}

Criatura — Elfo Batedor

2/3

Voar

No início do combate no seu turno, você pode pagar {G} {U}. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em outra criatura alvo que você controla. Aquela criatura ganha voar até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Patrulha da Cavalaria Celeste vai para a pilha sem alvos. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {G}{U}. Quando você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe uma criatura alvo. Isso é diferente de habilidades que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes do alvo receber um marcador e ganhar voar.
- Enquanto está resolvendo a habilidade de Patrulha da Cavalaria Celeste, você não pode pagar {G}{U} diversas vezes para conceder mais de um marcador +1/+1.

Purificadora Solar

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/4

Quando Purificadora Solar entrar no campo de batalha, escolha um —

- Remova todos os marcadores da criatura alvo. Ela não poderá receber marcadores enquanto Purificadora Solar permanecer no campo de batalha.
- O oponente alvo perde todos os marcadores. Aquele jogador não poderá receber marcadores enquanto Purificadora Solar permanecer no campo de batalha.
- Se o custo de uma habilidade ou um custo adicional de uma mágica exige a colocação de marcadores em uma criatura ou jogador afetado por Purificadora Solar, aquele custo não pode ser pago. Se uma mágica ou habilidade diz que um jogador pode conceder marcadores àquela criatura ou jogador, aquele jogador não pode escolher fazê-lo.
- Se um efeito de substituição permitir que um jogador modifique ou substitua um evento colocando marcadores em uma criatura ou jogador afetado por Purificadora Solar, aquele jogador poderá aplicar aquele efeito de substituição, mas não receberá marcadores. Se o evento original for inteiramente substituído (como pela aplicação do efeito de substituição de Mago Escarificador de Almas), o evento original não acontecerá.

Reconstrução Paciente

{3}{U}{U}

Encantamento

No início de sua manutenção, o oponente alvo coloca os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Em seguida, você compra um card para cada card de terreno colocado no cemitério dessa forma.

- Cada vez que a habilidade desencadeada de Reconstrução Paciente é resolvida, ela conta somente os cards de terreno colocados naquele cemitério durante aquela resolução da habilidade. Por exemplo, se seu oponente colocar dois cards de terreno no próprio cemitério durante uma manutenção e três cards de terreno na seguinte, você comprará dois e três cards, respectivamente, e não dois e cinco.
- Se seu oponente mover cards do próprio grimório, mas eles não forem colocados no respectivo cemitério (talvez por você controlar Descanse em Paz), você não comprará nenhum card.

Reforços Heroicos

{2} {R} {W}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura brancas 1/1 do tipo Soldado. Até o final do turno, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham ímpeto. *(Elas podem atacar e {T} neste turno.)*

- A segunda parte do efeito de Reforços Heroicos só afeta criaturas que você controla no momento em que é aplicada, incluindo as fichas criadas pela primeira parte do efeito. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1 nem ganharão ímpeto.

Resistência Anormal

{1} {B}

Mágica Instantânea

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

- O efeito de Resistência Anormal só funciona uma vez. Se a criatura alvo morre e é devolvida ao campo de batalha, ela é considerada uma nova criatura. Se a nova criatura morrer, ela não voltará.

Resistência Final de Ajani

{2} {W} {W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura ou planeswalker que você controla morre, você pode sacrificar Resistência Final de Ajani. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Avatar com voar.

Quando uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte este card, se você controlar uma Planície, crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Avatar com voar.

- Se múltiplas criaturas e/ou planeswalkers morrerem ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Resistência Final de Ajani será desencadeada aquela quantidade de vezes. No entanto, você só pode sacrificá-la uma vez, de modo que receberá uma única ficha.
- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Os efeitos que colocam cards do grimório de um jogador no cemitério daquele jogador não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você faça uma escolha e você escolher descartar Resistência Final de Ajani, sua última habilidade será desencadeada.

Ressurgir da Cova

{4} {B}

Feitiço

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle. Aquela criatura é um Zumbi preto além de suas outras cores e tipos.

- Ressurgir da Cova não sobrescreve nenhum tipo ou cor prévios. Em vez disso, ela adiciona outra cor e outro subtipo.
- Se a criatura for normalmente incolor, ela se tornará simplesmente preta. Ela não pode ser preta e incolor simultaneamente.
- Um efeito posterior que altere as cores da criatura afetada sobrescreverá aquela parte do efeito de Ressurgir da Cova; a criatura será somente da nova cor. O mesmo vale para um efeito que altere os tipos ou subtipos da criatura afetada.

Ruptura de Sarkhan

{3} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura com 4, 5 ou 6 de poder, Ruptura de Sarkhan causa 4 pontos de dano a qualquer alvo.

Toda vez que você conjura uma mágica de criatura com poder igual ou superior a 7, Ruptura de Sarkhan causa 4 pontos de dano a cada oponente e a cada criatura e planeswalker que ele controla.

- Se você conjurar uma magia de criatura que entrará no campo de batalha com certo número de marcadores +1/+1, como Hidra Faminta, aqueles marcadores não são considerados quando se determina se qualquer das habilidades de Ruptura de Sarkhan é desencadeada. De modo similar, os efeitos que aumentam o poder da criatura depois que ela entra no campo de batalha não são considerados.
- Cada uma das habilidades desencadeadas de Ruptura de Sarkhan é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Se o poder de um card de criatura estiver impresso como * e uma habilidade definir esse poder, aquela habilidade se aplica enquanto a magia de criatura está na pilha. Ruptura de Sarkhan só verifica o poder da criatura conforme você termina de pagar seus custos; não importa qual seja o poder da magia conforme você começa a conjurá-la, nem o poder quando a habilidade desencadeada é resolvida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Ruptura de Sarkhan faz com que a equipe adversária perca 8 pontos de vida.

Sacerdote dos Anões

{3} {W}

Criatura — Anão Clérigo

2/4

Quando Sacerdote dos Anões entra no campo de batalha, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

- O número de criaturas que você controla só é contado conforme a habilidade de Sacerdote dos Anões é resolvida. Se Sacerdote dos Anões ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Sai, Tópterista Mestre

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/4

Toda vez que você conjurar uma magia de artefato, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

{1} {U}, sSacrifique dois artefatos: Compre um card.

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

Salto Poderoso

{1}{W}

Mágica Instantânea

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

- Conceder voar a uma criatura depois que ela tiver sido bloqueada não altera nem desfaz o bloqueio. Se quiser afetar o que pode bloquear a criatura, você precisa conjurar Salto Poderoso no mais tardar durante a etapa de declaração de atacantes.

Sarkhan, Alma de Dragão (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Sarkhan

5

+2: Sarkhan, Alma de Dragão, causa 1 ponto de dano a cada oponente e a cada criatura que seus oponentes controlam.

−3: Sarkhan, Alma de Dragão, causa 4 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

−9: Procure qualquer quantidade de cards de criatura do tipo Dragão em seu grimório, coloque-os no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Sarkhan faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Sarkhan, Sangue de Fogo

{1}{R}{R}

Planeswalker Lendário — Sarkhan

3

+1: Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

+1: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de Dragão.

-7: Crie quatro fichas de criatura vermelha 5/5 do tipo Dragão com voar.

- Por ser uma habilidade de lealdade, a segunda habilidade de Sarkhan não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada em momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Uma "mágica de Dragão" se refere apenas a uma mágica que tenha o subtipo Dragão, independentemente do nome. Por exemplo, Tesouro do Dragão não é uma mágica de Dragão.

Sede do Pesadelo

{B}

Mágica Instantânea

Você ganha 1 ponto de vida. A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

- Sede do Pesadelo conta quantos pontos de vida você ganhou neste turno, e não em quanto seu total de pontos de vida foi alterado. Por exemplo, se você tiver ganho 5 pontos de vida e perdido 8 antes de Sede do Pesadelo ser resolvida, Sede do Pesadelo fará com que você ganhe mais 1 ponto de vida e dará -6/-6 à criatura alvo.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Sede do Pesadelo tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não ganhará 1 ponto de vida.

Senhor Vampiro Régio

{3}{W}{B}

Criatura — Vampiro Soldado

2/4

Voar

No início de cada etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, crie uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Morcego com voar.

- A última habilidade de Senhor Vampiro Régio verifica se você ganhou pontos de vida em algum momento durante o turno. Não importa se você também perdeu pontos de vida nem se seu total é maior do que era no início do turno. Também não importa se Senhor Vampiro Régio estava no campo de batalha quando o ganho de pontos de vida aconteceu.

- Se você não ganhou pontos de vida durante o turno antes do início da etapa final, a última habilidade de Senhor Vampiro Régio não será desencadeada. Ganhar pontos de vida durante a etapa final não fará com que a habilidade seja desencadeada.
- Você só cria uma ficha de Morcego, não importa quantos pontos de vida tenha ganho.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não satisfazem a última habilidade de Senhor Vampiro Régio, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Serpente do Mar Franjada

{4} {U} {U}

Criatura — Serpente

4/6

{5} {U} {U}: Serpente do Mar Franjada não pode ser bloqueada neste turno.

- Depois que Serpente do Mar Franjada é bloqueada, ativar sua habilidade não altera nem desfaz aquele bloqueio.

Simbionte Psíquico

{4} {U} {B}

Criatura — Pesadelo Horror

3/3

Voar

Quando Simbionte Psíquico entra no campo de batalha, o oponente alvo descarta um card e você compra um card.

- A última habilidade de Simbionte Psíquico pode ter como alvo um oponente sem cards na mão. Você comprará um card mesmo que nenhum oponente descarte um card.

Tenente dos Espinhos

{1} {G}

Criatura — Elfo Guerreiro

2/3

Toda vez que Tenente dos Espinhos se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Elfo Guerreiro.

{5} {G}: Tenente dos Espinhos recebe +4/+4 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Tenente dos Espinhos é resolvida antes da mágica ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica ou habilidade seja anulada.

Tezzeret, Maquinador Cruel (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker Lendário — Tezzeret

4

+1: Compre um card.

0: Até seu próximo turno, o artefato alvo que você controla se torna uma criatura 5/5 além de seus outros tipos.

−7: Coloque qualquer número de cards de sua mão no campo de batalha com a face voltada para baixo. Elas são criaturas artefato 5/5.

- A segunda habilidade de Tezzeret não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.
- O artefato deixa de ser uma criatura imediatamente antes de seu turno começar. Ele será um artefato que não é uma criatura durante sua etapa de desvirar.
- 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. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a habilidade de Tezzeret ser resolvida substituem este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, 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 desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.
- Os cards colocados no campo de batalha usando a terceira habilidade de Tezzeret entram no campo de batalha como criaturas artefato 5/5. Eles não entram no campo de batalha com as próprias características para depois se tornar 5/5.
- Se um card dupla face (como Nicol Bolas, o Devastador) for colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo, você não o revela conforme faz isso. As características do reverso não se aplicarão.
- Você pode olhar as permanentes voltadas para baixo que você controla a qualquer momento.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você precisa revelá-la a todos os jogadores.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo ou se uma ficha for criada como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo, aquela cópia terá as mesmas características da criatura com a face voltada para baixo (neste caso, uma criatura artefato 5/5 sem qualquer outra característica), embora a cópia esteja com a face voltada para cima.
- A *Coleção Básica 2019* não inclui nenhuma forma de voltar a face desses cards para cima. Se um efeito de cards de fora da coleção voltar a face de uma delas para cima, o efeito que faz com que ela seja uma criatura artefato 5/5 termina. Se tal efeito tentar voltar a face de um card de mágica instantânea ou feitiço para cima, revele aquele card. Ele permanecerá com a face voltada para baixo. Nesse caso, ele permanecerá uma criatura artefato 5/5.
- Se um efeito tentar devolver uma criatura com a face voltada para baixo ao campo de batalha depois que ela o deixar (como Juramento de Teferi da coleção *Dominária* ou Resistência Anormal desta coleção), aquele efeito devolverá o card com a face voltada para cima. Se ele tentar colocar um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha desta forma, aquele card permanecerá na zona em que estiver.

Tezzeret, Mestre Artífice

{3} {U} {U}

Planeswalker Lendário —Tezzeret

5

+1: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

0: Compre um card. Se você controlar três ou mais artefatos, em vez disso, compre dois cards.

−9: Você recebe um emblema com “No início de sua etapa final, procure em seu grimório um card de permanente, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.”

- Se você colocar uma permanente no campo de batalha com a habilidade do emblema de Tezzeret, quaisquer habilidades daquela permanente que sejam desencadeadas durante sua etapa final não serão desencadeadas durante a mesma etapa final.

Torre de Detecção

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Até o final do turno, seus oponentes e as criaturas que seus oponentes controlam com resistência a magia podem ser alvo de mágicas e habilidades que você controla como se não tivessem resistência a magia.

- Seus oponentes e as criaturas que eles controlam na verdade não perdem resistência a magia, embora você ignore a resistência a magia para fins de escolher alvos de mágicas e habilidades que você controla.
- As criaturas que seus oponentes controlam com habilidades de "resistência à magia (qualidade)" também podem ser alvos como se não tivessem aquelas habilidades.
- * Como a última habilidade de Torre de Detecção não altera as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por ela é constantemente atualizado. As criaturas que passem ao controle de seus oponentes posteriormente no turno poderão ser alvos como se não tivessem resistência a magia.

Tumba Profanada

{1}

Artefato

Toda vez que um ou mais cards de criatura deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Morcego com voar.

- Você cria uma ficha de Morcego toda vez que a habilidade de Tumba Profanada é desencadeada, não importa quantos cards deixaram seu cemitério.

Uno com a Máquina

{3} {U}

Feitiço

Compre uma quantidade de cards igual ao maior custo de mana convertido dentre os dos artefatos que você controla.

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

Vaevictis Asmadi, o Macabro

{3} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

6/6

Voar

Toda vez que Vaevictis Asmadi, o Macabro, ataca, para cada jogador, escolha uma permanente alvo que aquele jogador controla. Aqueles jogadores sacrificam aquelas permanentes. Cada jogador que sacrificou uma permanente desta forma revela o card do topo do próprio grimório e depois o coloca no campo de batalha se for um card de permanente.

- Você também precisa escolher como alvo uma de suas permanentes para sacrificar.
- A habilidade desencadeada de Vaevictis é resolvida durante a etapa de declaração de atacantes, antes que os bloqueadores sejam escolhidos. A criatura alvo desta habilidade não estará lá para bloquear, e as criaturas colocadas no campo de batalha com esta habilidade poderão bloquear.
- Se qualquer das permanentes alvo não for sacrificada (provavelmente por uma delas ter deixado de ser um alvo válido, como ganhando resistência a magia, por exemplo), o controlador daquela permanente não revelará o card do topo do próprio grimório nem o colocará no campo de batalha.
- Se algum jogador não controlar nenhuma permanente, a habilidade de Vaevictis não terá alvos válidos suficientes e será removida da pilha sem qualquer efeito.

Valsa Macabra

{1} {B}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão e depois descarte um card.

- Se você não tiver outros cards na mão, terá de descartar um dos cards de criatura devolvidos para sua mão.
- Você pode conjurar Valsa Macabra tendo como alvo um ou nenhum card de criatura. Você ainda descartará um card, mesmo que não tenha nenhum card de criatura como alvo.

Vanguardeira Leonina

{W}

Criatura — Felino Soldado

No início do combate no seu turno, se você controlar três ou mais criaturas, Vanguardeira Leonina receberá +1/+1 até o final do turno e você ganhará 1 ponto de vida.

- Se você não controlar três ou mais criaturas conforme sua fase de combate começar, a habilidade de Vanguardeira Leonina não será desencadeada. Fazer com que uma permanente se torne uma criatura no início da etapa de combate não fará com que a habilidade de Vanguardeira Leonina seja desencadeada.
- Se você não controlar três ou mais criaturas conforme a habilidade de Vanguardeira Leonina for resolvida, a habilidade não fará nada. Contudo, se você controlar três ou mais criaturas conforme ela é resolvida, o bônus de +1/+1 não deixará de se aplicar se posteriormente no turno você não controlar mais três criaturas.

Varinha do Caos

{1}

Artefato

{4}, {T}: O oponente alvo exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card de magia instantânea ou de feitiço. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, coloque os cards exilados que não foram conjurados desta forma no fundo daquele grimório em ordem aleatória.

- O oponente para de exilar cards assim que exila qualquer card de magia instantânea ou de feitiço. Você não pode escolher qual tipo de card será procurado.
- Se o oponente exilar todo o grimório sem exilar um card de magia instantânea ou de feitiço, aquele jogador para de exilar cards e os cards exilados são colocados no grimório dele em ordem aleatória.
- Se você não conjurar o card de magia instantânea ou de feitiço exilado, ele será colocado no fundo daquele grimório com os outros cards.
- Se quiser conjurar o card exilado, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade de Varinha do Caos está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo posteriormente no turno. Uma magia conjurada dessa forma pode ser conjurada em um momento em que você normalmente não poderia conjurar uma magia daquele tipo, mas outras restrições (como “Conjure esta magia somente durante o combate”) se aplicam.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se o card exilado tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

Varinha Transmogrificadora

{1}

Artefato

Varinha Transmogrificadora entra no campo de batalha com três marcadores de carga.

{1}, {oT}, remova um marcador de carga de Varinha Transmogrificadora: Destrua a criatura alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura branca 2/4 do tipo Boi. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Varinha Transmogrificadora tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Boi.
- Se a criatura alvo for um alvo válido, mas não puder ser destruída, provavelmente por ter indestrutível, seu controlador receberá uma ficha de Boi e continuará com a criatura.

Veterano das Saraivadas

{3} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

4/2

Quando Veterano das Saraivadas entra no campo de batalha, ele causa à criatura alvo que um oponente controla uma quantidade de dano igual ao número de Goblins que você controla.

- O número de Goblins que você controla só é contado conforme a habilidade de Veterano das Saraivadas é resolvida. Se Veterano das Saraivadas ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo

Vivien do Arco Bestial (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker Lendário — Vivien

5

+2: Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo.

−3: A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder à criatura alvo que você não controla.

-9: As criaturas que você controla recebem +4/+4 e ganham atropelar até o final do turno.

- Se uma das criaturas não for um alvo válido conforme a segunda habilidade de Vivien tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.
- A última habilidade de Vivien só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno não receberão +4/+4 nem ganharão atropelar.

Voz Atormentadora

{1} {R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.

Compre dois cards.

- Você deve descartar exatamente um card para conjurar Voz Atormentadora. Você não pode conjurá-la sem descartar um card, nem descartar cards adicionais.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominária, Kaladesh, Revolta do Éter, Amonkhet, Hora da Devastação e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2018 Wizards.