

Notas de Lançamento da *Coleção Básica 2020*

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

Última modificação em 31 de maio de 2019.

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A *Coleção Básica 2020* contém 280 cards (20 terrenos básicos, 112 cards comuns, 80 incomuns, 53 raros e 15 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 63 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker da *Coleção Básica 2020* e nos produtos introdutórios e 1 card promocional único (disponível como parte da promoção Compre uma Caixa da *Coleção Básica 2020* em lojas físicas).

A *Coleção Básica 2020* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 12 de julho de 2019. Nessa data, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Ixalan*, *Rivals de Ixalan*, *Dominária*, *Coleção Básica 2019*, *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica*, *A Guerra da Centelha* e a *Coleção Básica 2020*.

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

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

Tema da coleção: Chandra Nalaar

A *Coleção Básica 2020* destaca a flamejante planeswalker Chandra Nalaar. O repertório de habilidades piromânticas fantásticas está representado não apenas por diversas de suas mágicas, mas também em três cards de planeswalker disponíveis em boosters (um incomum, um raro e um mítico raro) e em um quarto incluso no Deck de Planeswalker de Chandra.

Chandra, Piromante Novata
{3} {R}
Planeswalker Lendário — Chandra
5
+1: Os Elementais que você controla recebem +2/+0 até o final do turno.
-1: Adicione {R} {R}.
-2: Chandra, Piromante Novata, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

As regras para os cards de planeswalker não mudaram nesta coleção.

- Os cards de planeswalker têm subtipos (como "Chandra" ou "Ajani") a que outros cards podem fazer referência, mas que não têm nenhum significado intrínseco em termos de regras. Por exemplo, você não pode controlar duas planeswalkers chamadas Chandra, Piromante Novata, porque elas são permanentes lendárias sujeitas à "regra das lendas", mas você pode controlar tanto Chandra, Piromante Novata, quanto Chandra, Acólita da Chama.
- Um planeswalker entra no campo de batalha com um número de marcadores de lealdade igual à própria lealdade inicial, que vem impressa no canto inferior direito do card. O dano causado a um planeswalker faz com que ele perca aquela quantidade de marcadores de lealdade.
- Se a lealdade de um planeswalker chega a 0, este é colocado no cemitério de seu dono exatamente como uma criatura com resistência 0. Não há como fazer com que um planeswalker chegue a lealdade 0 e depois sacrificá-lo para outro efeito.
- Durante seu turno, você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla a qualquer momento em que poderia conjurar um feitiço. Para fazer isso, pague o custo de lealdade adicionando ou removendo o número adequado de marcadores de lealdade.
- Se um planeswalker tem uma habilidade desencadeada ou estática, aquela habilidade continua a funcionar mesmo após você ter ativado uma habilidade de lealdade daquele planeswalker.
- Quando uma mágica de planeswalker que você controla é resolvida durante o seu turno, você tem a prioridade antes que qualquer outro jogador possa conjurar mágicas (inclusive mágicas instantâneas) ou ativar habilidades. Se for sua fase principal e a pilha estiver vazia, você pode ativar uma habilidade de um de seus planeswalkers antes que qualquer um possa tentar removê-lo do campo de batalha.
- A forma mais fácil de se livrar de planeswalkers é atacá-los. Conforme você escolhe as criaturas atacantes, você escolhe para cada uma delas se ela está atacando um oponente ou um planeswalker que aquele oponente controla. Os jogadores podem bloquear, com as criaturas que eles controlam, as criaturas que estejam atacando seus planeswalkers. Quaisquer criaturas não bloqueadas que ataquem um planeswalker causam dano de combate àquele planeswalker, e aquele planeswalker não causa nenhum dano a elas.
- Algumas mágicas podem causar dano diretamente aos planeswalkers. Elas podem dizer especificamente que podem ter um planeswalker como alvo ou causar dano a um planeswalker, mas elas também podem dizer que podem causar dano a "qualquer alvo" ou algo similar. A expressão "qualquer alvo" significa "a criatura, o planeswalker ou o jogador alvo".

Palavra-chave que retorna: Proteção

A partir da *Coleção Básica 2020*, a palavra-chave proteção está sendo desaposentada e voltará a aparecer regularmente nas coleções. Essa palavra-chave compreende quatro formas de proteger permanentes ou jogadores.

Apóstolo da Luz Purificadora

{1} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Proteção contra o preto (*Esta criatura não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada preto.*)

{2}: Exile o card alvo de um cemitério.

As regras para proteção não mudaram nesta coleção.

- Se uma permanente tiver proteção contra uma cor, isso significa quatro coisas:
 - O dano que seria causado àquela permanente por uma fonte daquela cor é prevenido.
 - Auras e Equipamentos daquela cor não podem ser anexados àquela permanente.
 - Criaturas daquela cor não podem bloquear aquela permanente.
 - Aquela permanente não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor.
- Nenhum evento além dos especificados acima é prevenido nem deixa de ser válido. Uma criatura com proteção contra o branco será destruída por Limpeza Planar; uma criatura com proteção contra o verde receberá +2/+2 e ganhará atropelar pelo efeito de Superar; e uma criatura com proteção contra o preto não poderá receber marcadores +1/+1 graças ao efeito de Besouro Pútrido.
- O fato de uma permanente ganhar proteção pode fazer com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido. Conforme uma mágica ou habilidade tentar ser resolvida, se nenhum dos alvos dela for válido, aquela mágica ou habilidade não será resolvida. Nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive efeitos não relacionados ao alvo. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade faz o máximo que puder com os alvos válidos restantes, e seus outros efeitos ainda acontecerão.
- A proteção só se aplica enquanto o objeto com proteção está no campo de batalha. Por exemplo, uma mágica de criatura que tenha proteção contra o azul pode ser alvo de uma mágica azul que a anulará, e um card de criatura com proteção contra o preto que esteja em um cemitério pode ser alvo de uma mágica preta que o devolverá.

Mecânica que retorna: Linhas de Força

As Linhas de Força são um ciclo de cinco encantamentos com uma característica peculiar: se você tiver um ou mais deles em sua mão de abertura, poderá colocá-los no campo de batalha antes do jogo começar!

Linha de Força do Vácuo

{2} {B} {B}

Encantamento

Se Linha de Força do Vácuo estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Se um card seria colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

As regras relacionadas às Linhas de Força não mudaram nesta coleção.

- A "mão de abertura" de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem terminado de fazer mulligans.
- Se os jogadores tiverem na mão cards que permitem que ações sejam realizadas a partir da mão de abertura de um jogador (como as Linhas de Força), o jogador de quem for o primeiro turno é o primeiro a fazê-lo. Aquele jogador pode realizar quaisquer ações a ele disponíveis em qualquer ordem, e em seguida cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Em seguida, o primeiro turno começa.

Atualização nas regras: Mulligans

Depois do teste bem-sucedido no início deste ano, um novo procedimento para a realização dos mulligans entrará em vigor com o lançamento da *Coleção Básica 2020*. Esta alteração nas regras se aplica a todos os formatos a partir de sexta-feira, 12 de julho de 2019.

A nova regra para o procedimento de mulligan é a seguinte:

103.4. Cada jogador compra um número de cards igual ao próprio tamanho de mão inicial, que normalmente é sete. (Alguns efeitos podem modificar o tamanho inicial da mão de um jogador.) Um jogador que não esteja satisfeito com a própria mão inicial pode fazer um mulligan. Primeiro, o jogador inicial declara se fará ou não um mulligan. Depois, cada outro jogador, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Assim que cada jogador fizer essa declaração, todos os jogadores que desejam fazer mulligan ao mesmo tempo. Para fazer um mulligan, um jogador embaralha os cards da própria mão no próprio grimório, compra uma nova mão de cards igual ao tamanho da própria mão inicial, e depois coloca no fundo do próprio grimório em qualquer ordem um número de cards igual ao número de vezes em que aquele jogador fez um mulligan. Quando um jogador escolhe não fazer um mulligan, os cards restantes se tornam a mão de abertura daquele jogador e ele não pode fazer mais mulligans. Esse processo é repetido até que nenhum jogador faça um mulligan. Um jogador pode fazer mulligans até o momento em que a própria mão de abertura teria zero cards.

- Depois de comprar sete cards, um jogador pode escolher encurtar o processo do mulligan e simplesmente declarar que fará um mulligan antes de colocar quaisquer cards no fundo do próprio grimório. No entanto, se quaisquer efeitos permitam que ele realize outras ações em qualquer momento em que poderia fazer um mulligan, primeiro ele precisa colocar o número adequado de cards no fundo do próprio grimório, antes de poder realizar aquelas ações.
- Em um jogo com vários participantes, o primeiro mulligan feito por um jogador é "grátis". Isso significa que na primeira vez em que um jogador faz um mulligan, ele não coloca nenhum card no fundo do próprio grimório. Na segunda vez em que aquele jogador faz um mulligan, ele coloca um card no fundo do próprio grimório e assim por diante.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Agente da Traição

{5} {U} {U}

Criatura — Humano Ladino

2/3

Quando Agente da Traição entrar no campo de batalha, ganhe o controle da permanente alvo.

No início de sua etapa final, se você controlar três ou mais permanentes que você não possui, compre três cards.

- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela. Ganhar o controle de uma Aura ou Equipamento não altera ao quê a permanente está anexada.
- O efeito de Agente da Traição dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Agente da Traição deixar o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixar o jogo.
- O dono de uma ficha é o jogador que a criou.
- Se você não controlar três permanentes que você não possui conforme sua etapa final começar, a última habilidade de Agente da Traição não será desencadeada. Se você não controlar mais três permanentes que você não possui no momento em que a habilidade de Agente da Traição for resolvida, você não comprará três cards. Aquelas não precisam ser as mesmas permanentes a cada vez.
- Se você ganhar o controle de uma permanente "até o final do turno", aquele efeito expirará durante a etapa de limpeza, depois da etapa final. Você controlará aquela permanente quando verificar a última habilidade de Agente da Traição.

Águia Empírea
 {1} {W} {U}
 Criatura — Ave Espírito
 2/3
 Voar
 As outras criaturas que você controla com voar recebem
 +1/+1.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outras criaturas com voar que você controla pode se tornar letal se Águia Empírea deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Ajani, Força do Bando
 {2} {W} {W}
 Planeswalker Lendário — Ajani
 5
 +1: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de criaturas que você controla mais o número de planeswalkers que você controla.
 -2: Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Felino Soldado com o nome Companheiro de Bando de Ajani com “Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani.”.
 0: Se você tiver ao menos 15 pontos de vida a mais que seu total de pontos de vida inicial, exile Ajani, Força do Bando, e cada artefato e criatura que seus oponentes controlam.

- Se um planeswalker que você controla também for uma criatura (provavelmente por ser Gideon), ele será contado duas vezes conforme a primeira habilidade de Ajani for resolvida.
- As fichas criadas pela segunda habilidade de Ajani são similares ao card Companheiro de Bando de Ajani, mas não têm custo de mana e seu custo de mana convertido é 0.

- Se Companheiro de Bando de Ajani sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ele não recebe um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
- 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 Orador Exaltado, seja 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani será desencadeada apenas uma vez.
- 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 causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa 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 é desencadeada apenas uma vez.
- O fato de você ter ou não 15 pontos de vida a mais que seu total de pontos de vida inicial é verificado conforme a última habilidade de Ajani é resolvida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não farão com que a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani seja desencadeada, ainda que isso faça com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Ajani exila permanentes enquanto o total de pontos de vida de sua equipe superar o total de pontos de vida inicial de sua equipe em 15 ou mais.

Ajani, Líder Inspirador (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Ajani

5

+2: Você ganha 2 pontos de vida. Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo.

−3: Exile a criatura alvo. Seu controlador ganha 2 pontos de vida.

−10: As criaturas que você controla ganham voar e golpe duplo até o final do turno.

- Você pode ativar a primeira habilidade de Ajani sem escolher nenhum alvo. Se fizer isso, você ganhará 2 pontos de vida. Contudo, se você escolher um alvo e a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará 2 pontos de vida.
 - Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Ajani tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador ganhará pontos de vida.
 - A última 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 ganharão voar nem golpe duplo.
-

Anjo da Vitalidade

{2} {W}

Criatura — Anjo

2/2

Voar

Se você ganharia pontos de vida, em vez disso, você

ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 1.

Anjo da Vitalidade receberá +2/+2 enquanto você tiver

25 ou mais pontos de vida.

- Se você controla dois Anjos da Vitalidade e ganharia pontos de vida, você ganha aquela quantidade de pontos de vida mais 2. Um terceiro Anjo da Vitalidade faz com que você ganhe aquela quantidade de pontos de vida mais 3 e assim por diante.
- A habilidade do meio de Anjo da Vitalidade se aplica apenas uma vez a cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Orador Exaltado ou 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Anjo da Vitalidade se aplicará apenas uma vez.
- 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 Anjo da Vitalidade se aplicará 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 se aplicará apenas uma vez.
- Se Anjo da Vitalidade sofre dano e seu total de pontos de vida é aumentado a mais de 25 antes das ações baseadas no estado serem realizadas (provavelmente por Anjo da Vitalidade ter sofrido dano de combate ao mesmo tempo em que uma criatura com vínculo com a vida que você controla causou dano de combate), a última habilidade de Anjo da Vitalidade é aplicada antes de verificar se ele foi ou não destruído por ter dano letal marcado.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Anjo da Vitalidade pode se tornar letal se seu total de pontos de vida for reduzido a menos de 25 durante aquele turno.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os pontos de vida ganhos por seu colega de equipe não fazem com que a segunda habilidade de Anjo da Vitalidade se aplique, ainda que isso faça com que o total de pontos de vida de sua equipe aumente.
- Em formatos com vários participantes em que seu total de pontos de vida não começa em 20, a última habilidade de Anjo da Vitalidade ainda se aplica se seu total de pontos de vida for igual ou superior a 25.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Anjo da Vitalidade se aplica enquanto o total de pontos de vida de sua equipe for igual ou superior a 25.

Arco Perfurador de Corações

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada ataca, Arco Perfurador

de Corações causa 1 ponto de dano à criatura alvo

controlada pelo jogador defensor.

Equipar {1} ({1}: *Anexe este equipamento à criatura*

alvo que você controla. Equipe somente como um

feitiço.)

- Arco Perfurador de Corações (e não a criatura equipada) é a fonte da habilidade desencadeada e a fonte do dano. Isso significa que uma criatura com proteção contra o verde pode ser alvo mesmo que Arco Perfurador de Corações esteja equipado em uma criatura verde, mas uma criatura com proteção contra artefatos não pode.
- Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Armeiro Renomado

{1}{U}

Criatura — Humano Artífice

1/3

{T}: Adicione {C}{C}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de artefato ou ativar habilidades de artefatos.

\{U\}, {T}: Procure um card com o nome Arco Perfurador de Corações ou Frasco de Fogo Dragônico em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar, são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Você não pode gastar o mana adicionado por esta habilidade para pagar custos de habilidades desencadeadas de artefatos como a primeira habilidade de Regulador de Chandra.
- O mana gerado pela primeira habilidade de Armeiro Renomado não pode ser gasto para ativar habilidades de fontes do tipo artefato que não estejam no campo de batalha.

Atemsis, que Tudo Vê

{3}{U}{U}{U}

Criatura Lendária — Esfinge

4/5

Voar

{2}{U}, {T}: Compre dois cards e depois descarte um card.

Toda vez que Atemsis, que Tudo Vê, causa dano a um oponente, você pode revelar sua mão. Se cards com pelo menos seis custos de mana convertidos diferentes forem revelados dessa forma, aquele jogador perde o jogo.

- Todo card de *Magic* tem exatamente um custo de mana convertido. Um card sem custo de mana tem custo de mana convertido 0, e 0 pode ser um dos seis custos de mana convertidos que contam para a habilidade de Atemsis.
- Se um card em sua mão tem {X} no custo de mana, o valor de X é considerado 0.
- O custo de mana convertido de um card duplo é determinado combinando-se as duas metades. Por exemplo, o custo de mana convertido de Fogo/Gelo é 4.
- Se um efeito fizer com que você jogue com a mão revelada, você ainda pode revelar sua mão conforme a última habilidade de Atemsis é resolvida. A habilidade funciona normalmente.

Ataque Aéreo

{2} {W}

Feitiço

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

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Ataque Aéreo tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não ganha pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você ganhará pontos de vida.
 - Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme a criatura alvo é destruída não serão resolvidas até que você tenha ganho vida.
 - Se quaisquer criaturas estavam exiladas "até" que a criatura alvo deixasse o campo de batalha, aquelas criaturas retornarão antes que você ganhe 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.
-

Besouro Pútrido

{1} {B}

Criatura — Inseto

1/1

Proteção contra o verde *(Esta criatura não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada verde.)*

As criaturas que seus oponentes controlam não podem ter marcadores +1/+1 colocados nelas.

- Besouro Pútrido não remove nenhum marcador +1/+1 que já esteja em criaturas que seus oponentes controlam.
- As criaturas que seus oponentes controlam não receberão marcadores +1/+1 conforme entrarem no campo de batalha.
- Se um efeito de substituição permitir que um jogador modifique ou substitua um evento colocando marcadores +1/+1 em uma criatura ou jogador afetado por Besouro Pútrido, 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 Vigor), o evento original não acontecerá.
- Se o custo de uma habilidade ou um custo adicional de uma mágica exige a colocação de marcadores +1/+1 em uma criatura afetada por Besouro Pútrido, aquele custo não pode ser pago. Se uma mágica ou

habilidade que esteja sendo resolvida diz que um jogador pode conceder marcadores +1/+1 àquela criatura, aquele jogador não pode escolher fazê-lo.

Bispa das Asas

{W}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/4

Toda vez que um Anjo entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 4 pontos de vida.

Toda vez que um Anjo que você controla morrer, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.

- Se Bispa das Asas morrer ao mesmo tempo em que um ou mais Anjos que você controla, a última habilidade dela é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
 - Se um efeito (como o de Adaptação Arcana) fizer com que Bispa das Asas seja um Anjo, a primeira habilidade dela será desencadeada conforme ela entrar no campo de batalha e a última habilidade será desencadeada quando ela morrer.
-

Bucaneiro do Chifre Reluzente

{1}{R}{R}

Criatura — Minotauro Pirata

2/4

Ímpeto

Toda vez que você descarta um card, Bucaneiro do Chifre Reluzente causa 1 ponto de dano a cada oponente.

{1}{R}, descarte um card: Compre um card. Ative esta habilidade somente se Bucaneiro do Chifre Reluzente estiver atacando.

- A habilidade intermediária de Bucaneiro do Chifre Reluzente é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você descarte um card toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de descartar um card, como ativando a última habilidade.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade desencadeada de Bucaneiro do Chifre Reluzente faz com que a equipe oponente sofra 1 ponto de dano duas vezes.
-

Campeã da Mata

{1}{G}

Criatura — Elfo Batedor

2/2

Toda vez que uma ou mais fichas entrarem no campo de batalha sob o seu controle, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Campeã da Mata.

- O número de marcadores +1/+1 que você coloca em Campeã da Mata é o número de fichas que entraram no campo de batalha sob o seu controle, mesmo que algumas delas deixem o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada seja resolvida.

Campo de Lótus

Terreno

Resistência a magia

Campo de Lótus entra no campo de batalha virado.

Quando Campo de Lótus entrar no campo de batalha,
sacrifique dois terrenos.

{T}: Adicione três manas de uma cor à sua escolha.

- Se Campo de Lótus entrar no campo de batalha enquanto você controla menos de dois outros terrenos, você precisará sacrificar cada terreno que você controla, inclusive o próprio Campo de Lótus.

Campo dos Mortos

Terreno

Campo dos Mortos entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {C}.

Toda vez que Campo dos Mortos ou outro terreno entrar
no campo de batalha sob o seu controle, se você
controlar sete ou mais terrenos com nomes diferentes,
crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

- Se você controlar múltiplos terrenos com o mesmo nome, somente um daqueles terrenos contará para os sete ou mais necessários para criar um Zumbi. Por exemplo, se você controlar quatro terrenos chamados Planície, dois chamados Ilha e um chamado Campo dos Mortos, você controla três terrenos com nomes diferentes.
- A última habilidade de Campo dos Mortos conta ele mesmo e o terreno que está entrando no campo de batalha além de quaisquer outros terrenos que você controla.
- Se múltiplos terrenos entrarem no campo de batalha simultaneamente, possivelmente incluindo o próprio Campo dos Mortos, todos aqueles terrenos serão contados. Por exemplo, se você sacrificar oito terrenos enquanto resolve Metapaisagem e procurar em seu grimório cinco cards de terreno básico diferentes, dois Campos dos Mortos e um outro card de terreno com nome diferente, você criará dezesseis fichas de Zumbi.

Cantor da Vida Loxodonte

{5} {W}

Criatura — Elefante Clérigo

4/6

Quando Cantor da Vida Loxodonte entra no campo de
batalha, você pode fazer com que seu total de pontos de
vida se torne o total de resistência das criaturas que você
controla.

{5} {W}: Cantor da Vida Loxodonte recebe +X/+X até o
final do turno, sendo X seu total de pontos de vida.

- Você pode ativar a última habilidade de Cantor da Vida Loxodonte depois de ele ter entrado no campo de batalha, mas antes de sua primeira habilidade ter sido resolvida.
- Você escolhe mudar ou não seu total de pontos de vida e, se escolher fazê-lo, você define seu total de pontos de vida como o número adequado enquanto a habilidade desencadeada de Cantor da Vida

Loxodonte está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você define seu total de pontos de vida e o momento em que seu total de pontos de vida se altera.

- Para que seu total de pontos de vida se torne determinado número, você ganha ou perde a quantidade correspondente de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 4 quando a habilidade for resolvida e suas criaturas tiverem resistência total 6, a habilidade fará com que você ganhe 2 pontos de vida; por outro lado, se seu total de pontos de vida for 10 quando a habilidade for resolvida, ela fará com que você perca 4 pontos de vida se escolher alterar seu total de pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com esse efeito.
- Se você determinar seu total de pontos de vida como igual à resistência de criaturas que você controla, isso acontece uma única vez. Se a resistência de suas criaturas se alterar posteriormente, isso não afetará seu total de pontos de vida.
- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Cantor da Vida Loxodonte começa a ser resolvida. Ele não será alterado posteriormente no turno se seu total de pontos de vida mudar.

Capa Dura

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +0/+2 e tem “{T}: Compre um card e depois descarte um card.”

- Você compra e descarta enquanto a habilidade concedida está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Assim que a habilidade concedida por Capa Dura for ativada, ela será resolvida mesmo que Capa Dura deixe o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida.

Capitã de Esquadrão

{4} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Vigilância (*Atacar não faz com que esta criatura seja virada.*)

Capitã de Esquadrão entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada outra criatura que você controla.

- Se de alguma forma Capitã de Esquadrão entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outra criatura que você controla, ela não contará essa criatura inicial. Ela só conta criaturas que já estavam no campo de batalha.

Capitão Inspirador

{3} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

Quando Capitão Inspirador entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Capitão Inspirador só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1.

Cavaleiro da Aurora

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

Criatura — Elemental Cavaleiro

4/6

Vigilância

Quando Cavaleiro da Aurora entrar no campo de batalha, destrua até uma permanente alvo que não seja um terreno. Seu controlador cria uma ficha de criatura artefato incolor 3/3 do tipo Golem.

Quando Cavaleiro da Aurora morrer, devolva o card de artefato ou encantamento alvo de seu cemitério para sua mão.

- Você pode colocar a habilidade de entrada no campo de batalha de Cavaleiro da Aurora na pilha sem escolher nenhum alvo. Ela será resolvida sem efeito. No entanto, se você escolher um alvo e a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Golem. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará uma ficha de Golem.

Cavaleiro da Chama

{2} {R} {R} {R}

Criatura — Elemental Cavaleiro

6/5

{1} {R}: As criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.

Quando Cavaleiro da Chama entrar no campo de batalha, descarte qualquer número de cards e depois compre aquela quantidade de cards.

Quando Cavaleiro da Chama morre, ele causa X pontos de dano a cada oponente e a cada planeswalker que ele controla, sendo X o número de cards de terreno em seu cemitério.

- Conforme a habilidade de entrada no campo de batalha de Cavaleiro da Chama for resolvida, você pode escolher descartar zero cards. Você simplesmente não comprará nenhum card.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Cavaleiro da Chama faz com que a equipe oponente sofra X pontos de dano duas vezes.
-

Cavaleiro da Legião de Ébano

{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

1/2

{2} {B}: Cavaleiro da Legião de Ébano recebe +3/+3 e ganha toque mortífero até o final do turno.

No início de sua etapa final, se um jogador perdeu 4 ou mais pontos de vida neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Cavaleiro da Legião de Ébano. (*O dano causa perda de pontos de vida.*)

- Cavaleiro da Legião de Ébano verifica o turno inteiro para determinar se um jogador perdeu 4 ou mais pontos de vida. Não importa quantos jogadores perderam 4 ou mais pontos de vida; só importa que alguém os tenha perdido. Também não importa se Cavaleiro da Legião de Ébano estava no campo de batalha quando os pontos de vida foram perdidos.
- Não importa se um jogador tiver 4 ou menos pontos de vida em relação à quantidade com que começou o turno. Se um jogador perdeu 4 pontos de vida, mas também ganhou 6 pontos de vida, aquele jogador ainda perdeu 4 pontos de vida.
- O jogador não precisa ter perdido os 4 pontos de vida de uma só vez. Se um jogador tiver perdido 2 pontos de vida duas vezes em um turno, aquele jogador perdeu 4 pontos de vida durante aquele turno, e Cavaleiro da Legião de Ébano receberá um marcador +1/+1.
- Um jogador perde pontos de vida se pagar pontos de vida.

Cavaleiro Defunto

{W} {B}

Criatura — Zumbi Cavaleiro

2/2

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Cavaleiro Defunto faz com que a equipe adversária perca 1 ponto de vida duas vezes.

Cavaleiro Diamantino

{3}

Criatura Artefato — Cavaleiro

1/1

Vigilância (*Atacar não faz com que esta criatura seja virada.*)

Conforme Cavaleiro Diamantino entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

Toda vez que você conjurar uma magia da cor escolhida, coloque um marcador +1/+1 em Cavaleiro Diamantino.

- Você precisa escolher uma das cinco cores de *Magic* conforme Cavaleiro Diamantino pede que você escolha uma cor. Você não pode escolher “artefato”, “incolor” nem “verde limão”.
- Se de alguma forma você controlar um Cavaleiro Diamantino para o qual nenhuma cor tenha sido escolhida, a última habilidade dele jamais será desencadeada.

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

Cavaleiro Noturno

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

Criatura — Elemental Cavaleiro

4/5

Vínculo com a vida

Quando Cavaleiro Noturno entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Quando fizer isso, destrua a criatura alvo que um oponente controla.

Quando Cavaleiro Noturno morrer, devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Cavaleiro da Chama vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificar outra criatura. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe uma criatura alvo para ser destruída. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem realizar ações depois que você sacrificar a criatura, mas antes de a criatura alvo ser destruída.
- Enquanto resolve a habilidade de entrada no campo de batalha de Cavaleiro da Chama, você não pode sacrificar mais de uma criatura.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 se tornar uma cópia de Cavaleiro da Chama, a última habilidade dele pode tê-lo como alvo quando ele morrer.

Cavernas Crípticas

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}, sacrifique Cavernas Crípticas: Compre um card. Ative esta habilidade somente se você controlar cinco ou mais terrenos.

- Cavernas Crípticas pode ser um dos cinco terrenos que você controla. Você não precisa controlar cinco outros terrenos. Não tem problema você só controlar quatro terrenos conforme terminar de ativar a última habilidade de Cavernas Crípticas.
- Se você controla duas Cavernas Crípticas e exatamente três outros terrenos, você só pode ativar a última habilidade de uma de suas Cavernas Crípticas. Assim que o custo da habilidade for pago, você não controlará mais terrenos suficientes para ativar a habilidade da segunda Cavernas Crípticas.

Cerátopo-camaleão

{2} {G} {G}

Criatura — Dinossauro

5/4

Esta mágica não pode ser anulada.

Proteção contra o azul (*Esta criatura não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada azul.*)

{G}: Cerátopo-camaleão ganha alcance, atropelar ou ímpeto, à sua escolha, até o final do turno.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Cerátopo-camaleão como alvo. Quando a mágica ou a habilidade for resolvida, Cerátopo-camaleão não será anulado, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- As ocorrências múltiplas de alcance, atropelar e/ou ímpeto na mesma criatura são redundantes.

Chamuscador Desabalado

{3} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Quando Chamuscador Desabalado entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental. Os Elementais que você controla ganham ímpeto até o final do turno. (*Eles podem atacar e {T} neste turno.*)

- A habilidade de Chamuscador Desabalado só afeta Elementais que você controla conforme a habilidade é resolvida (depois da criação das fichas de Elemental). Isso significa que aquelas fichas e o próprio Chamuscador Desabalado ganharão ímpeto. Os Elementais que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão ímpeto.

Chandra, Acólita da Chama

{1} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

4

0: Coloque um marcador de lealdade em cada planeswalker vermelho que você controla.

0: Crie duas fichas de criatura vermelhas 1/1 do tipo Elemental. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final.

–2: Você pode conjurar o card de mágica instantânea ou feitiço alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 do seu cemitério. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

- A primeira habilidade de Chandra colocará um marcador nela mesma, assim como em quaisquer outros planeswalkers vermelhos que você controla. Isso não faz com que as habilidades de lealdade de nenhum outro planeswalker sejam ativadas.

- Você precisa pagar o custo da magia que você deseja conjurar com a última habilidade de Chandra. Se aquela magia tiver quaisquer custos alternativos, você pode pagá-los.
- Se um card em seu cemitério tiver {X} no custo de mana, X é considerado 0 enquanto você a tiver como alvo da última habilidade de Chandra; no entanto, uma vez que você comece a conjurá-la, você escolherá um valor para X. Se isso fizer com que o custo de mana se torne maior que 3, você ainda poderá conjurar a magia.
- Se quiser conjurar o card alvo, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade de Chandra está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo posteriormente no turno.

Chandra, Fúria da Chama (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

4

+1: Chandra, Fúria da Chama, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

–2: Chandra, Fúria da Chama, causa 4 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

–2: Chandra, Fúria da Chama, causa 10 pontos de dano ao jogador alvo e a cada criatura que aquele jogador controla.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Chandra tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano. Da mesma forma, se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Chandra tentar ser resolvida, nenhuma criatura sofrerá dano.
- A última habilidade de Chandra tem como alvo o jogador, e não as criaturas que ele controla. Uma criatura com resistência a magia pode sofrer dano desta forma.

Chandra, Inferno Desperto

{4} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

6

Esta magia não pode ser anulada.

+2: Cada oponente recebe um emblema com “No início da sua manutenção, este emblema causa 1 ponto de dano a você.”

–3: Chandra, Inferno Desperto, causa 3 pontos de dano a cada criatura que não seja um Elemental.

–X: Chandra, Inferno Desperto, causa X pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se uma permanente que sofreu dano dessa maneira for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- Uma magia ou habilidade que anule magias ainda pode ter Chandra como alvo. Quando a magia ou a habilidade for resolvida, Chandra não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a magia tiver ainda acontecerão.

- Emblemas não são permanentes e não podem ser exilados nem destruídos. Depois que você adquire um emblema, não há como removê-lo.
- A habilidade do emblema de Chandra é desencadeada no início da etapa de manutenção do jogador que receber o emblema, e não na etapa de manutenção do controlador de Chandra.
- Um jogador pode ter mais de um emblema de Chandra. A habilidade de cada um deles é desencadeada separadamente.
- O efeito de substituição da última habilidade de Chandra exila a criatura ou o planeswalker alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal.
- Se a última habilidade de Chandra não causar dano (provavelmente porque o dano foi prevenido de alguma forma), o alvo não será exilado se for morrer.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Chandra concede um emblema a cada oponente. A equipe oponente sofrerá 1 ponto de dano duas vezes durante a própria manutenção.
- Se você deixar um jogo com múltiplos participantes, seus oponentes permanecem com quaisquer emblemas que Chandra lhes tenha concedido. Cada oponente é dono do emblema que Chandra lhe deu. Em jogos com vários participantes, seus oponentes continuam a queimar depois de você e Chandra terem deixado o jogo.

Chandra, Piromante Novata

{3} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

5

+1: Os Elementais que você controla recebem +2/+0 até o final do turno.

−1: Adicione {R} {R}.

−2: Chandra, Piromante Novata, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- A primeira habilidade de Chandra só afeta elementais que você controle no momento em que ela é resolvida. Os Elementais que você começar a controlar posteriormente no turno não receberão +2/+0.
- Por ser uma habilidade de lealdade, a segunda habilidade de Chandra não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada nos momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

Chave Múltipla

{1}

Artefato

{1}, {T}: Desvire outro artefato alvo.

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

- Ei! Olha só! Uma chave!
- Ativar a última habilidade de Chave Múltipla depois de uma criatura ser bloqueada não faz com que aquela criatura seja desbloqueada.

Chefe Guerreiro Vingativo

{4} {B}

Criatura — Orc Guerreiro

4/4

Toda vez que você perder pontos de vida pela primeira vez em cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Chefe Guerreiro Vingativo. *(O dano causa perda de pontos de vida.)*

- Você só coloca um marcador +1/+1 em Chefe Guerreiro Vingativo, independentemente de quantos pontos de vida você perdeu.
 - Um jogador perde pontos de vida se pagar pontos de vida.
 - Se pagar pontos de vida para conjurar uma magia ou ativar uma habilidade, você não colocará um marcador +1/+1 em Chefe Guerreiro Vingativo até depois de ter terminado de conjurar aquela magia ou ativar aquela habilidade. Você coloca o marcador em Chefe Guerreiro Vingativo antes que aquela magia ou habilidade seja resolvida.
 - Se Chefe Guerreiro Vingativo passar ao seu controle depois de você já ter perdido pontos de vida no turno, a habilidade dele não será desencadeada durante aquele turno.
-

Ciclo de Crescimento

{1} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno. Ela recebe um +2/+2 adicional até o final do turno para cada card com o nome Ciclo de Crescimento em seu cemitério.

- O tamanho do bônus é determinado conforme Ciclo de Crescimento começa a ser resolvido; ele não será alterado posteriormente no turno se o número de Ciclos de Crescimento em seu cemitério mudar.
 - Como Ciclo de Crescimento ainda está na pilha conforme você executa suas instruções, ele não está em seu cemitério e não se somará ao bônus que a criatura recebe.
-

Cofre da Adivinha

{4}

Artefato

{1}, {T}: Escolha um nome de card e em seguida revele o card do topo de seu grimório. Se aquele card tiver o nome escolhido, sacrifique Cofre da Adivinha e compre três cards. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Se o card do topo de seu grimório não tiver o nome escolhido, ele permanecerá no topo de seu grimório. Talvez, se você conseguir encontrar a chave certa, você possa desvirar o Cofre da Adivinha para tentar novamente quando souber qual é o card.
 - Se o card do topo de seu grimório tiver o nome escolhido, ele estará entre os três cards que você comprará.
-

Combinador de Padrões

{4}

Criatura Artefato — Golem

3/3

Quando Combinador de Padrões entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card com o mesmo nome de outra criatura que você controla, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e, depois, embaralhar seu grimório.

- Você pode escolher procurar "nada" em seu grimório e embaralhá-lo, mesmo que não controle nenhuma outra criatura.
- Se um segundo Combinador de Padrões entrar no campo de batalha sob o seu controle, você pode fazer com que ele verifique o primeiro Combinador de Padrões para procurar um terceiro Combinador de Padrões.

Contrabandista Goblin

{2} {R}

Criatura — Goblin Ladino

2/2

Ímpeto (*Esta criatura pode atacar e {T} assim que passa ao seu controle.*)

{T}: Outra criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 não pode ser bloqueada neste turno.

- Se o poder da criatura alvo for maior que 2 conforme a habilidade ativada tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. No entanto, se em vez disso o poder da criatura se tornar maior do que 2 após a resolução da habilidade, ela não poderá ser bloqueada naquele turno.

Corredor Bufão

{3}

Criatura Artefato — Espantalho

2/2

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{T}: A criatura alvo torna-se da cor ou cores de sua escolha até o final do turno.

- Você precisa escolher uma ou mais das cinco cores de *Magic* enquanto está resolvendo a última habilidade de Corredor Bufão. Você não pode escolher “artefato”, “incolor” nem “verde limão”.
 - A criatura alvo tem apenas as cores que Corredor Bufão lhe dá. A habilidade de Corredor Bufão sobrescreve quaisquer cores anteriores que a criatura tivesse.
 - Na variante Commander, as identidades de cor dos cards são determinadas conforme o jogo começa. Alterar as cores do comandante de um jogador não afeta a identidade de cor dele nem os cards que podem ser incluídos de modo válido no deck.
-

Cospe-Fogo de Chandra

{2} {R}

Criatura — Elemental

1/3

Voar

Toda vez que um oponente sofre dano que não seja de combate, Cospe-fogo de Chandra recebe +3/+0 até o final do turno.

- Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.
- A última habilidade de Cospe-Fogo de Chandra é desencadeada apenas uma vez para cada evento em que um oponente sofrer dano de combate, a despeito da quantidade de dano causada àquele jogador.
- Em um jogo com vários participantes, se uma fonte causar dano a múltiplos oponentes ao mesmo tempo, a última habilidade de Cospe-Fogo de Chandra será desencadeada tantas vezes quanto a quantidade de oponentes que sofreram dano.

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

{2} {G}

Criatura — Crocodilo Espírito

3/3

Crocodilo de Vivien receberá +1/+1 enquanto você controlar uma planeswalker Vivien.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Crocodilo de Vivien pode se tornar letal se sua planeswalker Vivien deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Cuspidor Chamuscante

{R}

Criatura — Elemental Lagarto

1/1

Toda vez que Cuspidor Chamuscante é bloqueado, ele causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker que ele está atacando.

- O dano que Cuspidor Chamuscante causa conforme sua habilidade é resolvida não é dano de combate.
 - Se o planeswalker que Cuspidor Chamuscante está atacando tiver a lealdade reduzida a 0 ou menos pelo dano causado pela habilidade, Cuspidor Chamuscante continuará a atacar. Ele ainda pode ser bloqueado, e não causará nenhum dano de combate se não for bloqueado.
-

Dádiva Angelical
{1} {W}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Quando Dádiva Angelical entrar no campo de batalha,
compre um card.
A criatura encantada tem voar.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Dádiva Angelical tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto você não compra um card.

Dádiva do Paraíso
{2} {G}
Encantamento — Aura
Encantar terreno
Quando Dádiva do Paraíso entra no campo de batalha,
você ganha 3 pontos de vida.
O terreno encantando tem “{T}: Adicione dois manas de
uma cor à sua escolha.”

- Se o terreno alvo não é mais um alvo válido no momento em que Dádiva do Paraíso tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, de modo que você não ganha 3 pontos de vida.

Decreto dos Devotos
{1} {W}
Feitiço
Exile a criatura ou o planeswalker alvo preto ou
vermelho. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu
grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de
seu grimório.)*

- Se a criatura ou o planeswalker escolhido como alvo não for mais válido no momento em que Decreto dos Devotos tentar ser resolvida, a magia não será resolvida. Você não usa vidência 1.

Degolador Salmourígeno
{1} {U}
Criatura — Tritão Pirata
2/1
Lampejo *(Você poderá conjurar esta magia a qualquer
momento em que puder conjurar uma magia
instantânea.)*
Toda vez que você conjurar uma magia durante o turno
de um oponente, coloque um marcador +1/+1 em
Degolador Salmourígeno.

- Degolador Salmourígeno precisa estar no campo de batalha para que sua última habilidade funcione. Em especial, a habilidade não é desencadeada conforme você conjura Degolador Salmourígeno durante o turno de um oponente.

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

De Ossos a Cinzas
 {2} {U} {U}
 Mágica Instantânea
 Anule a magia de criatura alvo.
 Compre um card.

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

Desconcertar
 {2} {U}
 Mágica Instantânea
 A criatura alvo recebe -4/-0 até o final do turno.
 Compre um card.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Desconcertar tentar ser resolvido, a magia não será resolvida. Você não compra um card.

Despertador Trovâneo
 {1} {R}
 Criatura — Elemental Xamã
 1/2
 Ímpeto
 Toda vez que Despertador Trovâneo atacar, escolha o card de criatura alvo do tipo Elemental em seu cemitério com resistência menor que a de Despertador Trovâneo.
 Devolva aquele card ao campo de batalha virado e atacando. Sacrifique-o no início da próxima etapa final.

- O card alvo precisa ter resistência menor tanto quando Despertador Trovâneo ataca quanto quando a habilidade desencadeada dele é resolvida. Outras habilidades que sejam desencadeadas toda vez que Despertador Trovâneo atacar não podem aumentar a resistência dele para permitir que ele tenha como alvo cards com resistência maior.
- Se Despertador Trovâneo deixar o campo de batalha depois de ter atacado, mas antes que a habilidade desencadeada dele seja resolvida, use a resistência dele em sua última existência no campo de batalha para verificar se o card ainda é um alvo válido.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a criatura devolvida está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Despertador Trovâneo está atacando.
- Embora a criatura devolvida seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca (como a do próprio Despertador Trovâneo) não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Se a nova criatura deixar o campo de batalha antes da etapa final, aquele card permanecerá na zona em que estiver. Ele não será sacrificado.

Desperta-túmulos *(no Deck de Planeswalker e no Deck de Boas-vindas)*

{4} {B} {B}

Criatura — Ave Espírito

5/5

Voar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com voar ou alcance.)*

{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.

De Volta à Vida

{W} {W}

Mágica Instantânea

Escolha em seu cemitério até dois cards de permanente alvo que tenham sido colocados lá vindos do campo de batalha neste turno. Devolva-os para o campo de batalha virados.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se devolver uma Aura dessa forma, você escolherá o que a Aura encantarás pouco antes que ela entre no campo de batalha, mas não poderá escolher nenhum dos cards de permanente que entrarão no campo de batalha ao mesmo tempo que aquela Aura. Uma Aura que volte ao campo de batalha dessa forma não tem como alvo o jogador ou a permanente que ela encantarás, portanto, é possível escolher permanentes ou jogadores com resistência a magia. Contudo, o objeto a encantar precisa estar apto a ser encantado pela Aura, de modo que um jogador ou uma permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não poderá ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para ser encantado pela Aura, ela permanecerá no cemitério.
- As mágicas de permanentes que tenham sido anuladas anteriormente no turno jamais entraram no campo de batalha, de modo que não serão alvos válidos para De Volta à Vida.

Devorador Selvagem *(somente no Deck de Planeswalker)*

{1} {B} {B}

Criatura — Vampiro

1/1

Voar

No início de sua etapa final, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, coloque um marcador +1/+1 em Devorador Selvagem. *(O dano causa perda de pontos de vida.)*

- Devorador Selvagem verifica todo o seu turno para determinar se algum oponente perdeu pontos de vida. Não importa quantos oponentes perderam pontos de vida nem quantos pontos de vida foram perdidos, mas somente se algum deles perdeu ou não. Também não importa se Devorador Selvagem estava no campo de batalha quando os pontos de vida foram perdidos.

- Não importa se um oponente tiver menos pontos de vida em relação à quantidade com que começou o turno. Se um jogador perdeu 4 pontos de vida, mas também ganhou 6 pontos de vida, aquele jogador ainda perdeu 4 pontos de vida.
- Um jogador perde pontos de vida se paga pontos de vida.

Distorção do Pensamento

{4} {B} {B}

Feitiço

Esta mágica não pode ser anulada.

O oponente alvo revela a própria mão. Exile todos os cards que não sejam de criatura nem terrenos da mão e do cemitério daquele jogador.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Distorção do Pensamento como alvo. Quando a mágica ou a habilidade for resolvida, Distorção do Pensamento não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que Distorção do Pensamento tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e será colocada no cemitério de seu dono sem nenhum efeito. Isso se aplica mesmo que ela não possa ser anulada.

Dragão Mago

{5} {R} {R}

Criatura — Dragão Mago

5/5

Voar

Toda vez que Dragão Mago causa dano de combate a um jogador, cada jogador descarta a própria mão e depois compra sete cards.

- Se um jogador tem menos de sete cards no próprio grimório, aquele jogador perde o jogo depois que a habilidade de desencadeada de Dragão Mago terminar de ser resolvida. Se cada jogador perder o jogo dessa forma, o jogo termina empatado.

Dragonete Cerúleo

{1} {U}

Criatura — Dragonete

1/1

Voar

Proteção contra o vermelho (*Esta criatura não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada vermelho.*)

Sacrifique Dragonete Cerúleo: Anule a mágica alvo que tenha você como alvo.

- A habilidade ativada de Dragonete Cerúleo pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos se ao menos um dos alvos for você.
-

Drakuseth, Gorja das Chamas

{4} {R} {R} {R}

Criatura Lendária — Dragão

7/7

Voar

Toda vez que Drakuseth, Gorja das Chamas, ataca, ele causa 4 pontos de dano a qualquer alvo e 3 pontos de dano a cada um de até dois outros alvos.

- Você não pode escolher o mesmo alvo múltiplas vezes para fazer com que ele sofra 6, 7 ou 10 pontos de dano.
- Se Drakuseth atacar um planeswalker e aquele planeswalker tiver a lealdade reduzida a 0 pelo dano causado pela habilidade de Drakuseth, Drakuseth continuará a atacar. Ele ainda pode ser bloqueado, e não causará nenhum dano de combate se não for bloqueado.

Égide Reluzente

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Égide Reluzente entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla.

A criatura encantada recebe +1/+3.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Égide Reluzente tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

Elemental Boreal

{4} {U}

Criatura — Elemental

3/4

Voar

As magias que seus oponentes conjuram com Elemental Boreal como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como o do efeito de Elemental Boreal) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
 - Uma magia de um oponente que tenha Elemental Boreal como alvo mais de uma vez custa apenas {2} a mais para ser conjurada.
-

Elemental das Raízes Despertas

{4} {G} {G}

Criatura — Elemental

5/5

{G} {G} {G} {G} {G}: Desvire o terreno alvo que você controla. Ele se torna uma criatura 5/5 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno. *(Este efeito dura enquanto aquele terreno permanecer no campo de batalha.)*

- A habilidade de Elemental das Raízes Despertas pode ter como alvo um terreno que já seja uma criatura ou um terreno que já esteja desvirado. A habilidade o desvirará se possível e definirá seu poder e resistência básicos como 5/5. Quaisquer marcadores ou efeitos que modifiquem o poder e a resistência da criatura continuarão a se aplicar, e quaisquer efeitos que definam o poder e a resistência da criatura serão sobrescritos.

Elemental do Supercrescimento

{2} {G}

Criatura — Elemental

3/2

Quando Elemental do Supercrescimento entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em outro Elemental alvo que você controla.

Toda vez que outra criatura que você controla morre, você ganha 1 ponto de vida. Se aquela criatura era um Elemental, coloque um marcador +1/+1 em Elemental do Supercrescimento.

- Se uma criatura que você controla morrer ao mesmo tempo em que seu total de pontos de vida se tornar 0 ou menos, você perderá o jogo antes que a última habilidade de Elemental do Supercrescimento possa salvar você.
- Se Elemental do Supercrescimento morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais outras criaturas que você controle, a última habilidade de Elemental do Supercrescimento será desencadeada para cada uma daquelas criaturas. Você ganhará 1 ponto de vida para cada uma delas, mas se qualquer daquelas criaturas for um Elemental, Elemental do Supercrescimento não receberá um marcador +1/+1 uma vez que ele já deixou o campo de batalha.

Elemental Incendiário *(somente no Deck de Planeswalker)*

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental

3/3

Toda vez que um oponente sofre dano que não seja de combate, as criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

- Dano de combate é o dano causado automaticamente ao atacar e bloquear criaturas. Qualquer outro dano não é dano de combate, mesmo que seja causado durante uma fase de combate por uma criatura atacante ou bloqueadora.

- A habilidade de Elemental Incendiário é desencadeada apenas uma vez para cada evento em que um oponente sofrer dano de combate, a despeito da quantidade de dano causada àquele jogador.
- A habilidade de Elemental Incendiário só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0.
- Em um jogo com vários participantes, se uma fonte causar dano a múltiplos oponentes ao mesmo tempo, a habilidade de Elemental Incendiário será desencadeada aquela quantidade de vezes.

Elo Lupino

{4} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Elo Lupino entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

A criatura encantada recebe +2/+2.

- Você precisa de uma criatura como alvo de Elo Lupino conforme o conjura. Ele não pode entrar no campo de batalha anexado à ficha de Lobo que ele mesmo criará.
- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Elo Lupino tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

Emboscador da Matilha Noturna

{2} {G} {G}

Criatura — Lobo

4/4

Lampejo

Os outros Lobos e Lobisomens que você controla recebem +1/+1.

No início de sua etapa final, se você não conjurou uma mágica neste turno, crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

- Uma criatura que seja tanto um Lobo quanto um Lobisomem recebe apenas +1/+1 da habilidade de Emboscador da Matilha Noturna.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outros Lobos ou Lobisomens que você controla pode se tornar letal se Emboscador da Matilha Noturna deixar o campo de batalha durante aquele turno.
- Emboscador da Matilha Noturna verifica o turno inteiro para determinar se você conjurou uma mágica, mesmo que Emboscador da Matilha Noturna não estivesse no campo de batalha no momento em que a mágica foi conjurada. Em especial, você não receberá uma ficha de Lobo durante sua etapa final se tiver conjurado Emboscador da Matilha Noturna durante aquele turno.
- Se você conjurou uma mágica que foi anulada, a última habilidade de Emboscador da Matilha Noturna não será desencadeada.

Encarnação das Agonias

{1}{B}{B}

Criatura — Demônio

0/0

Voar, toque mortífero

Encarnação das Agonias entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada custo de mana diferente entre os dos cards de seu cemitério que não sejam terrenos. *(Por exemplo, {2}{B} e {1}{B}{B} são custos de mana diferentes.)*

- Todo card de *Magic* tem exatamente um custo de mana ou não tem nenhum custo de mana. Um card sem custo de mana jamais é contado por Encarnação das Agonias. Um card com custo de mana {0} é contado.
- Encarnação das Agonias verifica os símbolos de mana no custo de mana de um card. Por exemplo, um custo de mana {X} é diferente de um custo de mana {0}.
- Símbolos de mana híbrido são tratados como símbolos de fato, e não como cada um de seus componentes individualmente. Por exemplo, {b/r}, {B} e {R} são três custos de mana diferentes.
- O custo de mana de um card duplo é determinado combinando-se as duas metades. Por exemplo, o custo de mana de Fogo//Gelo em seu cemitério é {2}{U}{R}, o mesmo custo de mana de Irrupção de Ral.
- Custos alternativos, custos adicionais que você poderia pagar, aumentos e reduções de custo são ignorados por Encarnação das Agonias.
- Se você devolver Encarnação das Agonias de seu cemitério para o campo de batalha, a última habilidade dela contará ela mesma.

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 Orador Exaltado, seja 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Epicurista de Sangue será desencadeada apenas uma vez.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento distinto de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Epicurista de Sangue será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa 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 é 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.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Epicurista de Sangue faz com que a equipe adversária perca 1 ponto de vida duas vezes.

Erudita das Eras

{5} {U} {U}

Criatura — Humano Mago

3/3

Quando Erudita das Eras entrar no campo de batalha, devolva até dois cards de magia instantânea e/ou feitiço alvo de seu cemitério para a sua mão.

- A habilidade desencadeada de Erudita das Eras não pode devolver dois cards de magia instantânea e dois outros cards de feitiço; ela devolve no máximo dois cards.

Estacas Ósseas

{B}

Feitiço

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

Destrua a criatura alvo.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta magia. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Assim que você começar a conjurar Estacas Ósseas, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.

Fada Marota

{U}

Criatura — Fada Ladino

1/1

Voar

Quando Fada Marota entra no campo de batalha, se você controlar outra criatura com o nome Fada Marota, compre um card.

- A habilidade desencadeada de Fada Marota verifica se você controla outra criatura chamada Fada Marota no momento em que a nova Fada Marota entra no campo de batalha. Se você não controlar, a habilidade não será desencadeada. A habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se naquele momento você não controlar outra criatura chamada Fada Marota, a habilidade não terá efeito.

Fenda Tectônica

{3} {R}

Feitiço

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

- Se o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Fenda Tectônica tentar ser resolvida, a magia não será resolvida. As criaturas sem voar serão capazes de bloquear normalmente. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), as criaturas sem voar não estarão aptas a bloquear.

- Como não modifica as características das criaturas, Fenda Tectônica pode afetar criaturas que entrem no campo de batalha ou percam voar depois que a mágica for resolvida. Além disso, ela deixará de afetar criaturas que ganhem voar.

Fênix Imortal (*somente no Deck de Planeswalker*)
 {4} {R} {R}
 Criatura — Fênix
 5/3
 Voar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com voar ou alcance.*)
 Quando Fênix Imortal morrer, devolva-a para a mão de seu dono.

- Se Fênix Imortal deixar o cemitério depois de morrer, mas antes da habilidade desencadeada ser resolvida, ela não será devolvida à mão de seu dono.

Fim da Legião
 {1} {B}
 Feitiço
 Exile a criatura alvo que um oponente controla com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 e todas as outras criaturas que aquele jogador controla com o mesmo nome daquela criatura. Em seguida, aquele jogador revela a própria mão e exila todos os cards com aquele nome da própria mão e do próprio cemitério.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana convertido que o objeto.
- O nome de uma ficha de criatura é o mesmo que os tipos de criatura especificados conforme ela foi criada, a menos que a ficha seja uma cópia de outra criatura, ou que o efeito que a criou lhe dê um nome diferente em específico.
- Fim da Legião tem uma única criatura como alvo. Outras criaturas serão exiladas mesmo que tenham resistência a magia, e cards na mão e no cemitério de seu controlador serão exilados mesmo que aquele jogador tenha resistência a magia.
- Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Fim da Legião tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador revela a própria mão e nada é exilado.

Fim do Conto
 {1} {U}
 Mágica Instantânea
 Anule a habilidade ativada, a habilidade desencadeada ou a mágica lendária alvo.

- Fim do Conto não pode ter como alvo uma habilidade de mana ativada ou desencadeada. Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não

tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada de uma habilidade de mana ativada.

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "[Custo]: [Efeito]". Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo, se for o caso.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” no texto explicativo.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela etapa ou fase ocorrer.

Fim Natural

{2} {G}

Mágica Instantânea

Destrói o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 3 pontos de vida.

- Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Fim Natural tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você ganhará pontos de vida.

Flagelador Horripilante

{3} {B} {B}

Criatura — Orc Guerreiro

3/3

Quando Flagelador Horripilante entra no campo de batalha, ele causa ao planeswalker ou oponente alvo uma quantidade de dano igual ao número de criaturas que você controla.

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

Força das Massas

{G}

Mágica Instantânea

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

- O tamanho do bônus é determinado conforme Força das Massas é resolvida; ele não será alterado se o número de criaturas que você controla mudar posteriormente no turno.

- Se você tiver como alvo de Força das Massas uma criatura que você controla, lembre-se de contá-la quando determinar o bônus.

Forja Mística

{4}

Artefato

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

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se ele for um card de artefato ou um card incolor que não seja de terreno.

{T}, pague 1 ponto de vida: Exile o card do topo de seu grimório.

- Forja Mística lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição —veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma magia ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a magia ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela magia.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo das magias que você conjurar de seu grimório.
- Ainda assim, você pagará todos os custos de uma magia que conjurar do seu grimório, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.

Frigir

{1} {R}

Mágica Instantânea

Esta magia não pode ser anulada.

Frigir causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo que seja branco ou azul.

- Uma magia ou habilidade que anule magias ainda pode ter Frigir como alvo. Quando a magia ou a habilidade for resolvida, Frigir não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a magia tiver ainda acontecerão.
 - Se o alvo criatura ou planeswalker não for um alvo válido no momento em que Frigir tentar ser resolvido, a magia não será resolvida e será colocada no cemitério de seu dono sem nenhum efeito. Isso se aplica mesmo que ela não possa ser anulada.
-

Gargos, Vigilante Pravo
{3} {G} {G} {G}
Criatura Lendária — Hydra
8/7

Vigilância

As mágicas de Hydra que você conjura custam {4} a menos para serem conjuradas.

Toda vez que uma criatura que você controla se torna alvo de uma mágica, Gargos, Vigilante Pravo, luta com até uma criatura alvo que você não controla.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Gargos). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- A habilidade de redução de custo de Gargos afeta apenas o mana genérico no custo de uma Hydra. Por exemplo, se você conjurar uma mágica de Hydra com custo de mana {2} {G} {G} {G}, ela custará {G} {G} {G} para ser conjurada, e não {G}.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você escolhe o valor de X antes de aplicar as reduções de custo. Por exemplo, se você conjurar uma mágica de Hydra com custo de mana {X} {G} {G} e escolher 6 como valor de X, você pagará {2} {G} {G}. Quaisquer das habilidades daquela Hydra que se refiram ao X ainda usarão 6 como valor de X, independentemente do que você tenha pago de fato.
- A habilidade de redução de custo de Gargos só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Gargos não reduz o próprio custo.
- O controlador de Gargos escolhe com qual criatura Gargos lutará (se lutar), e não o controlador da mágica.
- Se uma mágica tiver múltiplas vezes como alvo uma criatura que você controla, a habilidade de Gargos será desencadeada uma vez. Se aquela mágica tiver como alvo múltiplas criaturas que você controla, a habilidade de Gargos será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas.
- A habilidade desencadeada de Gargos é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Gargos tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se Gargos não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Garras Nóxias
{1} {B}
Mágica Instantânea
Destrua a criatura ou o planeswalker alvo que seja verde ou branco. Você ganha 1 ponto de vida.

- Se a criatura ou planeswalker alvo não for um alvo válido no momento em que Garras Nóxias tenta ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você ganhará pontos de vida.
-

Geists da Masmorra

{2} {U} {U}

Criatura — Espírito

3/3

Voar

Quando Geists da Masmorra entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Geists da Masmorra.

- Se outro jogador ganhar o controle de Geists da Masmorra, o efeito dele expirará. Ele não impedirá mais que a criatura seja desvirada, mesmo que você recupere o controle de Geists da Masmorra posteriormente.
- A habilidade desencadeada de Geists da Masmorra pode ter como alvo uma criatura virada. Se a criatura alvo já estiver virada quando a habilidade for resolvida, a criatura permanecerá virada e não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
- Se Geists da Masmorra deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada tenha sido resolvida, a criatura alvo será virada, mas estará apta a ser desvirada normalmente.

Golos, Peregrino Incansável

{5}

Criatura Artefato Lendária — Batedor

3/5

Quando Golos, Peregrino Incansável, entra no campo de batalha, você pode procurar um card de terreno em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar seu grimório.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: Exile os três cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno sem pagar seus custos de mana.

- Se você não jogar algum ou todos os cards exilados com a última habilidade de Golos, aqueles cards permanecem no exílio.
 - A última habilidade de Golos não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se um card de terreno é exilado, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
 - Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
 - 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 o de Estacas Ósseas), você precisa pagá-los para conjurar o card.
-

Guardiã de Serra *(no Deck de Planeswalker, no Deck e Boas-vindas e no Starter Kit)*

{4} {W} {W}

Criatura — Anjo

5/5

Voar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com voar ou alcance.)*

Vigilância *(Atacar não faz com que esta criatura seja virada.)*

As outras criaturas que você controla têm vigilância.

- Uma criatura que perca vigilância depois de ter atacado (provavelmente por Guardiã de Serra ter deixado o campo de batalha) não se tornará virada.

Guardião da Ilha de Evos

{2} {U}

Criatura — Ave Mago

2/2

Voar

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

- Uma mágica de criatura que não tem voar não custará menos, mesmo que um efeito faça com que a criatura tenha voar no campo de batalha. Isso também vale se a própria mágica de criatura tiver uma habilidade que lhe dá voar uma vez que ela esteja no campo de batalha sob certas condições, mesmo que aquelas condições se apliquem.
- A última habilidade de Guardião da Ilha de Evos não pode reduzir a exigência de mana colorido no custo de uma mágica de criatura com voar.

Hidra Voraz

{X} {G} {G}

Criatura — Hidra

0/1

Atropelar

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

Quando Hidra Voraz entrar no campo de batalha, escolha um —

- Duplica o número de marcadores +1/+1 em Hidra Voraz.
- Hidra Voraz luta com a criatura alvo que você não controla.

- Se o alvo do segundo modo de Hidra Voraz não for um alvo válido conforme a habilidade for resolvida ou Hidra Voraz tiver deixado o campo de batalha, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano. A habilidade não passará ao primeiro modo se o alvo não for válido.
 - Como lutas não são dano de combate, atropelar não tem efeito durante lutas.
-

Ícone de Ancestralidade

{3}

Artefato

Conforme Ícone de Ancestralidade entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+1.

{3}, {T}: Olhe os três cards do topo do seu grimório.

Você pode revelar um card de criatura do tipo escolhido dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Vampiro ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card (como artefato) nem supertipos (como lendário).

Igneogato de Chandra

{1} {R}

Criatura — Elemental Felino

2/2

{T}: Adicione {R}. Gaste este mana somente para conjurar uma mágica de Elemental ou uma mágica de planeswalker Chandra.

- Uma mágica de planeswalker Chandra é uma mágica de planeswalker com o subtipo Chandra. Cards que usem o nome de Chandra no título ou a imagem dela na ilustração (como Regulador de Chandra ou Ultraje de Chandra) não são mágicas de planeswalker do subtipo Chandra.

Inquisidor do Pântano

{1} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

{2} {W}: Inquisidor do Pântano ganha iniciativa até o final do turno. *(Ele causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

- Ocorrências múltiplas de iniciativa na mesma criatura são redundantes.

Inundação de Lágrimas

{4} {U} {U}

Feitiço

Devolva todas as permanentes que não sejam terrenos para as mãos de seus donos. Se devolver quatro ou mais permanentes que você controla dessa forma, você poderá colocar um card de permanente de sua mão no campo de batalha.

- Se você devolver quatro ou mais permanentes que não sejam fichas, o card que você coloca no campo de batalha pode ser um dos cards devolvidos para sua mão dessa forma.

- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme as permanentes que não sejam terrenos são devolvidas são colocadas na pilha ao mesmo tempo em que quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme o card de permanente é colocado no campo de batalha (se aplicável).
- Se uma permanente seria devolvida para sua mão, mas acabar em outra zona (provavelmente por um efeito tê-la exilado ou por ser um comandante na variante Commander), Inundação de Lágrimas a contará quando determinar se quatro ou mais de suas permanentes que não sejam fichas foram devolvidas.

Jaula do Escavador de Túmulos

{1}

Artefato

Os cards de criatura que estejam em cemitérios ou grimórios não podem entrar no campo de batalha.

Os jogadores não podem conjurar mágicas de cemitérios nem de grimórios.

- Os jogadores ainda podem jogar terrenos de cemitérios ou grimórios se um efeito permitir.
- Se um efeito exilar um card de um grimório e permitir que um jogador o conjure, aquele jogador pode fazê-lo. A mágica será conjurada do exílio, e não de um grimório.

Javali Eriçado (*somente no Deck de Planeswalker*)

{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.

Kaalia, Buscadora do Zênite

{R} {W} {B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

3/3

Voar, vigilância

Quando Kaalia, Buscadora do Zênite, entrar no campo de batalha, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Anjo, um card de Demônio e/ou um card de Dragão dentre eles e colocá-los em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Você pode colocar até três cards em sua mão dessa forma: um card de Anjo, um card de Demônio e/ou um card de Dragão. Se um card tiver mais de um desses tipos, você escolhe como qual tipo ele contará.

Kethis, a Mão Oculta

{W}{B}{G}

Criatura Lendária — Elfo Conselheiro

3/4

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

Exile dois cards lendários de seu cemitério: Até o final do turno, cada card lendário em seu cemitério ganha “Você pode jogar este card do seu cemitério.”

- A última habilidade de Kethis só afeta cards lendários que estejam em seu cemitério no momento em que ela é resolvida. Cards lendários colocados em seu cemitério posteriormente no turno não ganharão a habilidade. Se você jogar um card lendário e devolvê-lo ao seu cemitério, ele não terá mais a habilidade.
- A última habilidade de Kethis não altera o momento em que você pode jogar os cards lendários. Por exemplo, se você tem um card de criatura lendária em seu cemitério, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia. Se você tiver um card de terreno lendário em seu cemitério, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal e somente se lhe restar uma jogada de terreno disponível.
- Você ainda pagará todos os custos de uma mágica lendária que você conjure dessa forma, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.

Kykar, Fúria do Vento

{1}{U}{R}{W}

Criatura Lendária — Ave Mago

3/3

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo

Espírito com voar.

Sacrifique um Espírito: Adicione {R}.

- A habilidade desencadeada de Kykar será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas depois que os alvos tenham sido escolhidos para aquela mágica, de modo que o Espírito que será criado não poderá ser alvo daquela mágica. A habilidade de Kykar é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Lâmina Ancestral

{1}{W}

Artefato — Equipamento

Quando Lâmina Ancestral entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado e anexe Lâmina Ancestral a ela.

A criatura equipada recebe +1/+1.

Equipar {1} ({1}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- A ficha de Soldado que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 1/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um certo poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 1/1.

- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Soldado e o momento em que Lâmina Ancestral se torna anexada a ela.

Lâmina Cauterizante

{1} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha toque mortífero até o final do turno. *(Qualquer quantidade de dano que ela cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.)*

Compre um card.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Lâmina Cauterizante tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

Lich Prisioneiro dos Tomos

{1} {U} {B}

Criatura — Zumbi Mago

1/3

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

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

Toda vez que Lich Prisioneiro dos Tomos entrar no campo de batalha ou causar dano de combate a um jogador, compre um card e depois descarte um card.

- Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade desencadeada de Lich Prisioneiro dos Tomos está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Lince de Gelo

{2} {U}

Criatura — Elemental Felino

2/2

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

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

Linha de Força da Abundância

{2} {G} {G}

Encantamento

Se Linha de Força da Abundância estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Toda vez que você virar uma criatura para gerar mana, adicione um {G} adicional.

{6} {G} {G}: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

- Uma habilidade que seja desencadeada "toda vez que você virar uma criatura para gerar mana" só será desencadeada se você ativar uma habilidade de mana de uma criatura que inclua {T} no custo. Habilidades de mana que não incluam o símbolo {T} e digam, em vez disso, "Vire uma criatura desvirada que você controla" ou algo similar não farão com que a segunda habilidade de Linha de Força da Abundância seja desencadeada. De modo similar, ela não será desencadeada se você virar uma criatura para ativar uma habilidade de mana de outro objeto (mesmo que aquela habilidade de mana também inclua {T}).

Linha de Força da Combustão

{2} {R} {R}

Encantamento

Se Linha de Força da Combustão estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Toda vez que você e/ou ao menos uma permanente que você controla se torna alvo de uma magia ou habilidade que um oponente controla, Linha de Força da Combustão causa 2 pontos de dano àquele jogador.

- A habilidade desencadeada de Linha de Força da Combustão é resolvida antes da magia ou da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Se uma magia ou habilidade tiver você ou uma permanente que você controla como alvo múltiplas vezes, ou se uma magia ou habilidade tiver como alvo você e uma ou mais permanentes que você controla, a habilidade desencadeada de Linha de Força da Combustão será desencadeada uma vez.

Linha de Força do Vácuo

{2} {B} {B}

Encantamento

Se Linha de Força do Vácuo estiver em sua mão de abertura, você poderá começar o jogo com ela no campo de batalha.

Se um card seria colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

- Enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha, as criaturas que não sejam fichas que seus oponentes controlam não morrerão. Em vez disso, elas serão exiladas. As habilidades que seriam desencadeadas quando aquelas criaturas morressem não serão desencadeadas.
 - Fichas morrerão enquanto Linha de Força do Vácuo estiver no campo de batalha.
-

Manoplas da Luz

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +0/+2 e atribui dano de combate igual à própria resistência em vez do próprio poder.

A criatura encantada tem “{2} {W}: Desvire esta criatura.”

- O efeito de Manoplas da Luz não altera o poder da criatura encantada; ele altera a quantidade de dano de combate que aquela criatura atribui. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, se uma criatura lutar enquanto está encantada por Manoplas da Luz, aquela criatura causará dano igual ao próprio poder, e não à própria resistência.

Martelo do Colosso

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +10/+10 e perde voar.

Equipar {8} ({8}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Martelo do Colosso pode ser anexado a uma criatura que inicialmente não tinha voar. Ela só não perderá voar.
- Se a criatura equipada ganhar voar depois que Martelo do Colosso se tornar anexado a ela, ela continuará com voar.
- Se uma habilidade de uma criatura equipada afirmar que ela tem voar "enquanto" uma certa condição for verdadeira, Martelo do Colosso ainda impedirá a criatura de ter voar, mesmo se a condição se tornar verdadeira. Por exemplo, se a criatura equipada "tem voar enquanto estiver atacando", ela não terá voar, mesmo que ataque depois que Martelo do Colosso for anexado a ela.

Máscara da Imolação

{1} {R}

Artefato — Equipamento

Quando Máscara da Imolação entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental e em seguida anexe Máscara da Imolação a ela.

A criatura equipada tem “Sacrifique esta criatura: Ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.”

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

- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Elemental e o momento em que Máscara da Imolação é anexada a ela.

- A criatura equipada é a fonte da habilidade ativada e a fonte do dano, não Máscara da Imolação. Isso significa que uma criatura verde equipada com Máscara da Imolação pode causar dano a uma criatura com proteção contra o vermelho, mas não pode causar dano a uma criatura com proteção contra o verde.

Mensagem Celestial (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {U} {U}

Criatura — Ave Espírito

3/2

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

Voar

Mensagem Celestial receberá +1/+1 enquanto você controlar uma planeswalker Yanling.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Mensagem Celestial pode se tornar letal se sua planeswalker Yanling deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Mestre Implantador

{3} {W}

Criatura — Humano Artífice

1/1

Quando Mestre Implantador entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 3/3 do tipo Golem.

Os Golens 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 Golens que você controla pode se tornar letal caso Mestre Implantador deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Místico do Campo Estrelado

{1} {W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

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

Toda vez que um encantamento que você controla for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Místico do Campo Estrelado.

- Se você conjurar uma mágica de Aura tendo como alvo uma permanente de um oponente, você ainda controlará a Aura depois que ela for resolvida.
-

Mochila de Carga

{1}

Artefato

Toda vez que você descartar um card, exile aquele card de seu cemitério.

{2}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

{4}, {T}, sacrifique Mochila de Carga: Devolva todos os cards exilados com Mochila de Carga para a mão de seu dono.

- Se você descartar um card, mas aquele card não estiver em seu cemitério conforme a primeira habilidade de Mochila de Carga for resolvida, aquele card permanecerá em qualquer zona para a qual tenha sido movido.
- Se você controlar mais de uma Mochila de Carga, você escolhe qual delas ficará com o card descartado. Outras Mochilas de Carga não podem devolver aquele card.
- Você compra e descarta enquanto a segunda habilidade de Mochila de Carga está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação, e nada mais pode acontecer, até que você tenha comprado e descartado.
- Se Mochila de Carga deixa o campo de batalha, os itens nela contidos são exilados (e talvez se espalhem pelo Plano Astral). Se o mesmo card Mochila de Carga volta para o campo de batalha, ele é considerado um novo objeto sem acesso aos cards armazenados pelo objeto antigo.

Momento de Heroísmo

{1} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 e ganha vínculo com a vida até o final do turno. *(O dano causado pela criatura também faz com que seu controlador ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

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.
-

Mu Yanling, Dançarina Celeste
{1} {U} {U}
Planeswalker Lendário — Yanling
2

+2: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo recebe -2/-0 e perde voar.
-3: Crie uma ficha de criatura 4/4 azul do tipo Elemental Ave com voar.
-8: Você recebe um emblema com “As Ilhas que você controla têm ‘{T}’: Compre um card.”

- A primeira habilidade de Mu Yanling pode ter como alvo uma criatura que não tenha voar. A criatura só recebe -2/-0.
- Depois que a primeira habilidade de Mu Yanling for resolvida, a criatura alvo terá voar novamente se outro efeito lhe conceder voar.
- Um card de Ilha é um card de terreno com o subtipo Ilha e não qualquer card com uma habilidade de mana que produz mana azul.
- Virar uma Ilha para gerar mana é ativar uma habilidade ativada. Você não pode ativar aquela habilidade e ativar também a habilidade que ela ganha pelo emblema de Mu Yanling.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a primeira habilidade de Mu Yanling é resolvida, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Mu Yanling, Vento Celestial *(somente no Deck de Planeswalker)*
{4} {U} {U}
Planeswalker Lendário — Yanling
5

+1: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo recebe -5/-0.
-3: Devolva até duas criaturas alvo para as mãos de seus donos.
-7: As criaturas que você controla com voar recebem +5/+5 até o final do turno.

- A última habilidade de Mu Yanling só afeta criaturas que você controla com voar no momento em que ela é resolvida. Criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno (ou criaturas que ganhem voar posteriormente no turno) não receberão +5/+5.
 - Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a primeira habilidade de Mu Yanling é resolvida, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.
-

Omnath, Locus do Turbilhão
{1} {G} {U} {R}
Criatura Lendária — Elemental
3/3

Quando Omnath, Locus do Turbilhão, entra no campo de batalha, ele causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao número de Elementais que você controla. Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 no Elemental alvo que você controla. Se você controlar oito ou mais terrenos, compre um card.

- O número de Elementais que você controla é contado conforme a primeira habilidade de Omnath é resolvida. Se Omnath ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.
- Você pode escolher Omnath como alvo da própria segunda habilidade.
- Se o Elemental alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Omnath tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não comprará um card se controlar oito ou mais terrenos. Se o alvo for válido, mas você não puder colocar um marcador +1/+1 nele (provavelmente porque um oponente controla Besouro Pútrido), você comprará um card se controlar oito ou mais terrenos.

Onda Ardente de Chandra (*somente no Deck de Planeswalker*)

{3} {R} {R}

Feitiço

Onda Ardente de Chandra causa 2 pontos de dano ao jogador alvo e a cada criatura que aquele jogador controla. Procure um card com o nome Chandra, Fúria da Chama, em seu grimório e/ou cemitério, revele-o e coloque-o em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que Onda Ardente de Chandra tentar ser resolvida, a magia não será resolvida. Nenhuma criatura nem jogador sofrerá dano, e você não procurará Chandra, Fúria da Chama.
- Onda Ardente de Chandra tem como alvo o jogador, e não as criaturas que ele controla. Uma criatura com resistência a magia pode sofrer dano desta forma.

Oportunista Vampira (*somente no Deck de Planeswalker*)

{1} {B}

Criatura — Vampiro

2/1

{6}, {B}: Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Oportunista Vampira faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.
-

Paladina da Lâmina Dupla *(somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Paladina da Lâmina Dupla.

Enquanto você tiver 25 ou mais pontos de vida, Paladina da Lâmina Dupla terá golpe duplo. *(Ela causa tanto o dano de iniciativa quanto o dano de combate normal.)*

- A primeira habilidade de Paladina da Lâmina Dupla é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Orador Exaltado, seja 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Paladina da Lâmina Dupla será desencadeada apenas uma vez.
- Se Paladina da Lâmina Dupla sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe 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 distinto de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Paladina da Lâmina Dupla será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa 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 é desencadeada apenas uma vez.
- Se você sofrer dano de combate de iniciativa que torne seu total de pontos de vida inferior a 25, Paladina da Lâmina Dupla perderá golpe duplo imediatamente. Ela não causará dano de combate regular a menos que você faça com que seu total de pontos de vida volte a ser igual ou superior a 25 antes da etapa de dano de combate regular.
- Se Paladina da Lâmina Dupla ganhar golpe duplo depois que o dano de combate já tiver sido causado (provavelmente por uma criatura com vínculo com a vida ter causado dano de combate), Paladina da Lâmina Dupla só causará dano de combate regular.
- Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a primeira habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Paladina da Lâmina Dupla tem golpe duplo enquanto sua equipe tiver 25 ou mais pontos de vida.

Palavras Aladas

{2} {U}

Feitiço

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se você controla uma criatura com voar.

Compre dois cards.

- Depois que você anuncia que está conjurando Palavras Aladas, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura com voar.

- Palavras Aladas custa apenas {1} a menos para ser conjurada se você controlar múltiplas criaturas com voar.

Paralisia do Sono

{3} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Paralisia do Sono entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

A criatura encantada não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Paralisia do Sono tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

Pega-pássaro Goblin

{1} {R}

Criatura — Goblin

2/1

{R}: Pega-pássaro Goblin ganha voar até o final do turno. Ative esta habilidade somente se controlar uma criatura com voar.

- O único momento em que a habilidade de Pega-pássaro Goblin verifica se você controla uma criatura com voar é o momento em que você ativa a habilidade. Isso não é verificado novamente conforme a habilidade é resolvida, nem em qualquer momento posterior no turno.

Pégaso Leal

{W}

Criatura — Pégaso

2/1

Voar

Pégaso Leal não pode atacar nem bloquear sozinho.

- Se você controlar mais de um Pégaso Leal, todos poderão atacar ou bloquear, mesmo que nenhuma outra criatura ataque nem bloqueie.
- Embora Pégaso Leal não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Pégaso Leal pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla. Da mesma forma, outras criaturas bloqueadoras não precisam bloquear a mesma criatura que Pégaso Leal bloquear.
- Depois que tiver atacado ou bloqueado, Pégaso Leal permanecerá no combate mesmo que você não controle mais outra criatura atacante ou bloqueadora.
- Se um efeito disser que Pégaso Leal ataca ou bloqueia "se estiver apto" e você controlar uma ou mais criaturas que sejam capazes de atacar e bloquear, você precisa atacar ou bloquear com Pégaso Leal e ao menos uma outra criatura.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Pégaso Leal pode atacar ou bloquear com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla esteja atacando ou bloqueando.

Portal do Santuário

{2} {U}

Artefato

{1}, {T}: Devolva a criatura alvo que você controla e cada Aura anexada a ela para a mão de seus donos. Ative esta habilidade apenas durante o seu turno.

- Equipamentos anexados à criatura alvo permanecerão no campo de batalha.

Presença Medonha

{3} {B}

Criatura — Pesadelo

3/3

Toda vez que um Pântano entrar no campo de batalha sob o seu controle, escolha um —

- Você compra um card e perde 1 ponto de vida.
- Presença Medonha causa 2 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 2 pontos de vida.

- Um card de Pântano é um card de terreno com o subtipo Pântano. e não qualquer card com uma habilidade de mana que produz mana preto.
- Se você escolher o segundo alvo e o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada de Presença Medonha tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará 2 pontos de vida e a habilidade não mudará para o primeiro modo.

Pulsção de Murasa

{2} {G}

Mágica Instantânea

Devolva o card de criatura ou de terreno alvo de um cemitério para a mão de seu dono. Você ganha 6 pontos de vida.

- Se o card alvo não for mais um alvo válido no momento em que Pulsção de Murasa tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não ganhará 6 pontos de vida.

Quebraondas de Yarok

{3} {U}

Criatura — Elemental

4/4

Quando Quebraondas de Yarok entrar no campo de batalha, devolva outra criatura que você controla para a mão de seu dono.

- Se você não controlar nenhuma outra criatura quando a habilidade desencadeada for resolvida, você simplesmente não devolverá nada. Não há penalidade por não ser capaz de fazê-lo.

Queima-trilha Rastejante

{R} {G}

Criatura — Elemental

2/2

Os outros Elementais que você controla recebem +1/+0.

{2} {R} {G}: Queima-trilha Rastejante recebe +1/+1 até o final do turno para cada Elemental que você controla.

- O tamanho do bônus é determinado conforme a última habilidade de Queima-trilha Rastejante começa a ser resolvida; ele não se alterará posteriormente no turno se o número de Elementais que você controla mudar.
- Como Queima-trilha Rastejante é um Elemental, sua habilidade geralmente lhe dará ao menos +1/+1.

Rajada de Éter

{1} {U}

Mágica Instantânea

Escolha a mágica ou permanente alvo que seja vermelha ou verde. Seu dono a coloca no topo ou no fundo de seu grimório.

- O dono da mágica ou permanente alvo escolhe colocá-la no topo ou no fundo do próprio grimório.
- Se uma mágica for colocada no grimório de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela não existe mais. Isso funciona com uma mágica que não pode ser anulada.

Raptor Saqueador

{1} {R}

Criatura — Dinossauro

2/3

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

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, Raptor Saqueador causa 2 pontos de dano a ela. Se um Dinossauro sofrer dano dessa forma, Raptor Saqueador receberá +2/+0 até o final do turno.

- Efeitos que reduzem o custo de mana genérico de uma mágica (como os de Raptor Saqueador) não podem reduzir o custo de mana colorido.
 - A redução de custo de Raptor Saqueador não afeta ele mesmo.
-

Recife Soerguido

{1} {G} {U}

Criatura — Elemental

1/1

Toda vez que Recife Soerguido ou outro Elemental entrar no campo de batalha sob o seu controle, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha virado. Se não colocar o card no campo de batalha, coloque-o em sua mão.

- Se colocar o card em sua mão, você não terá que revelá-lo. Você também não precisa dizer aos oponentes se o card que você decidiu não colocar no campo de batalha é ou não um card de terreno.

Recluso da Faixa de Escombros *(somente no Deck de Boas-vindas)*

{4} {R}

Criatura — Ogro Amoque

6/5

Recluso da Faixa de Escombros ataca a cada combate se estiver apto.

- Se Recluso da Faixa de Escombros não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Recuperação das Gavinhas Bolorentas

{3} {B} {G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla morre, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- Se Recuperação das Gavinhas Bolorentas deixar o campo de batalha ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controla morrerem, a habilidade dela será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Se uma criatura que você controla morrer ao mesmo tempo em que seu total de pontos de vida se tornar 0 ou menos, você perderá o jogo antes que a habilidade de Recuperação das Gavinhas Bolorentas possa salvar você.

Reduzir a Cinzas

{4} {R}

Feitiço

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

- O efeito de substituição de Reduzir a Cinzas exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal.

Regissauro Putrefato

{2} {B}

Criatura — Zumbi Dinossauro

7/6

No início de sua manutenção, descarte um card.

- Com a etapa de manutenção ocorre antes da etapa de compra, você descarta para a habilidade desencadeada de Regissauro Putrefato antes de comprar seu card do turno.
- Se você não tiver nenhum card na mão quando a habilidade desencadeada de Regissauro Putrefato for resolvida, você simplesmente não descartará nenhum card. Não há penalidade por não ser capaz de fazê-lo.

Regra de Lei

{2} {W}

Encantamento

Cada jogador não pode conjurar mais de uma magia a cada turno.

- Regra de Lei verifica o turno inteiro para determinar se um jogador conjurou uma magia, mesmo que Regra de Lei não estivesse no campo de batalha no momento em que a magia foi conjurada. Em especial, você não pode conjurar Regra de Lei e depois conjurar outra magia durante o mesmo turno.
- Se conjurar uma magia que seja anulada, você não poderá conjurar outra magia durante o mesmo turno.

Regulador de Chandra

{1} {R}

Artefato Lendário

Toda vez que você ativa uma habilidade de lealdade de uma planeswalker Chandra, você pode pagar {1}. Se fizer isso, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

{1}, {T}, descarte um card de Montanha ou um card vermelho: Compre um card.

- Você não pode pagar {1} mais de uma vez para cada momento em que a habilidade desencadeada de Regulador de Chandra for resolvida.
 - Copiar uma habilidade de lealdade não adiciona nem remove marcadores de lealdade de nenhum objeto.
 - Se a habilidade de lealdade tiver -X no custo, a cópia usará o mesmo valor de X.
 - A habilidade desencadeada de Regulador de Chandra e a cópia que ela cria são resolvidas ambas antes da habilidade de lealdade que fez com que a primeira fosse desencadeada. Elas serão resolvidas mesmo que a habilidade de lealdade seja anulada.
 - Um card de Montanha é um card de terreno com o subtipo Montanha, e não qualquer card com uma habilidade de mana que produz mana vermelho. Cards de terreno geralmente são incolores, mesmo que produzam mana vermelho.
-

Replicação Magistral

{5} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Crie duas fichas de criatura artefato incolor 3/3 do tipo Golem.
 - Escolha o artefato alvo que você controla. Cada outro artefato que você controla se torna uma cópia daquele artefato até o final do turno.
- Replicação Magistral copia os valores impressos do artefato alvo. Ele não copia os marcadores daquele artefato nem os efeitos que modificam seus valores de poder, resistência, tipo, cor, etc. Em especial, ele não copiará efeitos que tenham feito com que o artefato alvo se tornasse uma criatura artefato se ele não for normalmente uma criatura artefato.
 - Um Equipamento que se torne uma cópia de uma criatura é solto se estava anexado a uma criatura. Um Equipamento que se torne uma cópia de outro Equipamento permanece anexado se estava anexado a uma criatura.
 - Se o artefato alvo estiver copiando outra coisa, então seus artefatos se tornam cópias do que quer que o artefato alvo tenha copiado.
 - Tornar-se uma cópia não alterará o fato de o artefato ser uma ficha.

Reverberação Repetida

{2} {R} {R}

Mágica Instantânea

Na próxima vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço ou ativar uma habilidade de lealdade neste turno, copie aquela mágica ou habilidade duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- Se você conjurar uma Reverberação Repetida depois da outra, você copiará a segunda Reverberação Repetida. Cada uma delas será resolvida, criando três habilidades desencadeadas retardadas. A próxima mágica que você conjurar ou habilidade de lealdade que você ativar será copiada seis vezes. Se aquela mágica também for uma Reverberação Repetida, a mágica ou habilidade seguinte será copiada quatorze vezes. Uma quarta Reverberação Repetida copiará a mágica ou habilidade seguinte trinta vezes. Reverberações posteriormente repetidas devem ser deixadas como um exercício intelectual.
- A habilidade de Reverberação Repetida copiará qualquer mágica instantânea, feitiço ou habilidade de lealdade, não apenas uma com alvos.
- As cópias são criadas mesmo que a mágica ou habilidade que fez com que a habilidade de Reverberação Repetida fosse desencadeada tenha sido anulada no momento em que a habilidade de Reverberação Repetida for resolvida. As cópias são resolvidas antes da mágica ou habilidade original.
- As cópias terão os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que estão copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica ou habilidade copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, as cópias terão o mesmo valor de X.

- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias.
- As cópias feitas pela habilidade de Reverberação Repetida são criadas na pilha, não sendo, portanto, "conjuradas" nem "ativadas". Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica ou ativa uma habilidade não serão desencadeadas.
- Copiar uma habilidade de lealdade não adiciona nem remove marcadores de lealdade de nenhum objeto.

Rienne, Anjo do Renascimento (*card promocional do Compre uma Caixa*)

{2} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Anjo

5/4

Voar

As outras criaturas multicoloridas que você controla ganham +1/+0.

Toda vez que outra criatura multicolorida que você controla morrer, devolva-a para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se uma criatura multicolorida que você controla deixar o cemitério depois de morrer, mas antes da habilidade desencadeada retardada ser resolvida, ela não voltará para a mão de seu dono.
- Se um efeito fizer com que uma criatura não multicolorida se torne multicolorida e aquela criatura morrer, o card que não seja multicolorido voltará para a mão de seu dono.
- Se Rienne morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas multicoloridas que você controla, a última habilidade dela será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Se Rienne deixar o campo de batalha antes de sua habilidade ter sido desencadeada, mas antes da próxima etapa final, sua habilidade desencadeada retardada ainda devolverá o card.

Rinoceronte Dorsonodoso (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {G} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/4

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

Toda vez que você conjurar uma mágica que tenha Rinoceronte Dorsonodoso como alvo, compre um card.

- A última habilidade de Rinoceronte Dorsonodoso é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A última habilidade de Rinoceronte Dorsonodoso é desencadeada quando você conjura uma mágica que tem múltiplos alvos enquanto ao menos um dos alvos for Rinoceronte Dorsonodoso. Ela não é desencadeada múltiplas vezes se você conjurar uma mágica que tenha Rinoceronte Dorsonodoso como alvo múltiplas vezes.

Salvádego da Ruína

{3}

Criatura Artefato — Constructo

2/1

Sacrifique Salvádego da Ruína: Escolha um card de permanente alvo em um cemitério que tenha sido colocado lá vindo do campo de batalha neste turno. Devolva-o para sua mão.

- Como os alvos são escolhidos para as habilidades ativadas antes dos custos (como "Sacrifique Salvádego da Ruína) serem pagos, a habilidade de Salvádego da Ruína não pode ser alvo de si mesma.
- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- A habilidade de Salvádego da Ruína pode ter como alvo um card de permanente em seu cemitério que tenha sido colocado lá do campo de batalha antes de Salvádego da Ruína entrar no campo de batalha durante aquele mesmo turno.
- Mágicas de permanentes que tenham sido anuladas anteriormente no turno jamais entraram no campo de batalha, de modo que não serão alvos válidos para a habilidade de Salvádego da Ruína.

Sangue por Ossos

{3} {B}

Feitiço

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

Devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha. Depois, devolva outro card de criatura de seu cemitério para sua mão.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Assim que você começar a conjurar Sangue por Ossos, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura que você deseja sacrificar.
- Sangue por Ossos não tem como alvo os cards de criatura a serem devolvidos de seu cemitério. Isso significa que, enquanto a mágica estiver sendo resolvida, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe os cards e o momento em que você os devolve.
- A criatura sacrificada para conjurar Sangue por Ossos pode ser um dos cards escolhidos para serem devolvidos.
- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme o card de criatura é devolvido ao campo de batalha não serão resolvidas até que Sangue por Ossos tenha terminado de ser resolvido.

Sede de Sorin *(somente no Deck de Planeswalker)*

{B} {B}

Mágica Instantânea

Sede de Sorin causa 2 pontos de dano à criatura alvo e você ganha 2 pontos de vida.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Sede de Sorin tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não ganha 2 pontos de vida.

Sela do Ginete de Lobos

{3} {G}

Artefato — Equipamento

Quando Sela do Ginete de Lobos entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo e depois anexe Sela do Ginete de Lobos a ela.

A criatura equipada recebe +1/+1 e não pode ser bloqueada por mais de uma criatura.

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

- A ficha de Lobo que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 2/2. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com certo poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar como uma criatura 2/2 antes que Sela do Ginete de Lobos se torne anexada.
- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Lobo e o momento em que Sela do Ginete de Lobos se torna anexada a ela.
- Se a criatura equipada ganhar ameaçar, ela não poderá ser bloqueada.

Senhor da Guerra Raiz-de-ferro

{1} {G} {W}

Criatura — Ent Soldado

*/5

O poder de Senhor da Guerra Raiz-de-ferro é igual ao número de criaturas que você controla.

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

- A habilidade que define o poder de Senhor da Guerra Raiz-de-ferro funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- Enquanto Senhor da Guerra Raiz-de-ferro estiver no campo de batalha, ele será contado por sua primeira habilidade e, portanto, seu poder será ao menos 1.

Senhor Vampiro Sedento (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {B} {B}

Criatura — Vampiro

3/3

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

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Vampiros que você controla pode se tornar letal se Senhor Vampiro Sedento deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Sentinela Resoluto

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Vigilância (*Atacar não faz com que esta criatura seja virada.*)

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

- Se outra criatura sofrer dano letal ao mesmo tempo que Sentinela Resoluto, a habilidade desencadeada de Sentinela Resoluto não conseguirá colocar um marcador +1/+1 na outra criatura a tempo de salvá-la.

Sephara, Lâmina dos Céus

{4} {W} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo

7/7

Você pode pagar {W} e virar quatro criaturas com voar desviradas que você controla em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Voar, vínculo com a vida

As outras criaturas que você controla com voar têm indestrutível. (*Nem dano nem efeitos que dizem*

“destrua” podem destruí-las.)

- Para pagar o custo alternativo de Sephara, você pode virar quaisquer criaturas desviradas que você controla com voar, inclusive as que você controlou continuamente desde o início de seu turno mais recente.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como o custo alternativo de Sephara), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano letal causado a outras criaturas com voar que você controla pode fazer com que elas sejam destruídas se Sephara deixar o campo de batalha durante aquele turno.

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.
-

Servidão Profana

{2} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando a criatura encantada morrer, devolva-a ao campo de batalha sob o seu controle com um marcador +1/+1.

- Depois que Servidão Profana devolver a criatura, ela será considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras que estavam anexadas ao card não serão devolvidas ao campo de batalha (inclusive a própria Servidão Profana). Os Equipamentos anexados permanecerão soltos. Seus marcadores não serão colocados na nova criatura.
- Você controla a criatura devolvida, independentemente de quem a controlava antes de ela morrer.
- Se a criatura devolvida entrar no campo de batalha com quaisquer outros marcadores, ela entrará com aqueles marcadores mais um marcador +1/+1 adicional.
- Se Servidão Profana encantar uma ficha, esta não será devolvida ao campo de batalha quando morrer.
- Se múltiplos jogadores controlarem cada um uma Servidão Profana anexada a uma mesma criatura, o jogador que controlará a criatura devolvida será o último jogador na ordem dos turnos a partir do jogador de quem for o turno no momento em que a criatura morrer. Em um jogo com dois jogadores, isso significa o jogador de quem não for o turno. Em um jogo com vários participantes, isso significa o jogador mais próximo da direita do jogador de quem for o turno.
- 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, a criatura que você controlar devido ao efeito de Servidão Profana será exilada.

Servo Morto-vivo

{3} {B}

Criatura — Zumbi

3/2

Quando Servo Morto-vivo entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi para cada card com o nome Servo Morto-vivo no seu cemitério.

- Conte o número de Servos Mortos-vivos em seu cemitério conforme a habilidade é resolvida para determinar quantas fichas colocar no campo de batalha. Se Servo Morto-vivo morrer em resposta a sua própria habilidade desencadeada e estiver em seu cemitério conforme essa habilidade for resolvida, ele contará para o número de Zumbis que você recebe.

Sifão Agonizante

{3} {B}

Feitiço

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

- Se o alvo escolhido deixar de ser um alvo válido para Sifão Agonizante, a mágica não será resolvida. Você não ganhará pontos de vida.
-

Sorin, Senhor dos Vampiros *(somente no Deck de Planeswalker)*

{4} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Sorin

4

+1: Até uma criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno.

−2: Sorin, Senhor dos Vampiros, causa 4 pontos de dano a qualquer alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

−8: Até o final do turno, cada Vampiro que você controla ganha “{T}: Ganhe o controle da criatura alvo.”

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Sorin tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará 4 pontos de vida.
- O efeito de alteração de controle da habilidade concedida pela última habilidade de Sorin dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Sorin ou um Vampiro cuja habilidade foi ativada deixar o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixar o jogo.

Sorin, Senhor Vampiro Imperioso

{2} {B}

Planeswalker Lendário — Sorin

4

+1: A criatura alvo que você controla ganha toque mortífero e vínculo com a vida até o final do turno. Se ela for um Vampiro, coloque um marcador +1/+1 nela.

+1: Você pode sacrificar um Vampiro. Quando você fizer isso, Sorin, Senhor Vampiro Imperioso, causará 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganhará 3 pontos de vida.

−3: Você pode colocar um card de criatura do tipo Vampiro de sua mão no campo de batalha.

- Ocorrências múltiplas de toque mortífero e/ou vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.
- A segunda habilidade de Sorin vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificar um Vampiro. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem realizar ações depois que você sacrificar a criatura, mas antes do dano ser causado.
- Se o alvo de uma habilidade desencadeada reflexiva não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não ganhará 3 pontos de vida.

Superar

{3} {G} {G}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham atropelar até o final do turno. *(Elas podem causar seu dano de combate excedente ao jogador ou planeswalker que elas estiverem atacando.)*

- Superar 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 +2/+2 nem ganharão atropelar.

Supervisor de Aço

{2}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

{T}: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura artefato que você controla.

- A habilidade de Supervisor de Aço coloca um marcador +1/+1 em cada criatura artefato que você controla, incluindo Supervisor de Aço.

Temporada de Crescimento

{1} {G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

Toda vez que você conjurar uma magia que tenha uma criatura que você controla como alvo, compre um card.

- Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha sob o seu controle simultaneamente, você usará vidência 1 para cada uma daquelas criaturas. Você não olhará mais de um card de seu grimório a cada vez.
- A última habilidade de Temporada de Crescimento é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- A última habilidade de Temporada de Crescimento é desencadeada quando você conjura uma magia que tem múltiplos alvos enquanto ao menos um dos alvos for uma criatura que você controla. Ela não é desencadeada múltiplas vezes se você conjurar uma magia que tenha como alvo múltiplas vezes uma criatura que você controla ou que tenha como alvo múltiplas criaturas que você controla.

Trapezista Sanguinária

{1} {B} {B}

Criatura — Vampiro Ladino

2/3

Voar

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

- A habilidade de Trapezista Sanguinária é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Orador Exaltado, seja 4 pontos de vida de Anjo do Alvorecer. Se você ganhar uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida serão ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Trapezista Sanguinária será desencadeada apenas uma vez.

- Se Trapezista Sanguinária sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe 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 distinto de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Trapezista Sanguinária será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa 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 é 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.

Trol Cascacouro

{G} {G}

Criatura — Trol

2/2

Trol Cascacouro entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

{1}, remova um marcador +1/+1 de Trol Cascacouro:

Trol Cascacouro ganha resistência a magia até o final do turno. *(Ele não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Trol Cascacouro pode se tornar letal se você ativar a última habilidade dele durante aquele turno.

Ultraje de Chandra

{2} {R} {R}

Mágica Instantânea

Ultraje de Chandra causa 4 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

- Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Ultraje de Chandra tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Nenhum jogador sofre dano.

Unicórnio Cobiçado *(somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {G}

Criatura — Unicórnio

2/2

Todas as criaturas aptas a bloquear Unicórnio Cobiçado o fazem.

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

- Se mais de um Unicórnio Cobiçado estiver atacando, as criaturas aptas a bloquear precisam bloquear um Unicórnio Cobiçado, mas elas não precisam bloquear todas o mesmo Unicórnio Cobiçado.

Valentona Lavínea

{3} {R}

Criatura — Elemental Guerreiro

2/4

Toda vez que Valentona Lavínea ataca, ela recebe +1/+0 até o final do turno para cada Elemental que você controla.

- O tamanho do bônus é determinado conforme a habilidade de Valentona Lavínea começa a ser resolvida; ele não se alterará posteriormente no turno se o número de Elementais que você controla mudar.
- Como Valentona Lavínea é um Elemental, sua habilidade geralmente lhe dará ao menos +1/+0.

Vanguarda de Cavaleiros Celestes

{R} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

1/2

Voar

Toda vez que Vanguarda de Cavaleiros Celestes atacar, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado virada e atacando.

- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Vanguarda de Cavaleiros Celestes está atacando.
- Embora a ficha seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha atacando.

Varinha Retribuidora

{3}

Artefato

{3}, {T}: Varinha Retribuidora causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Quando Varinha Retribuidora é colocada num cemitério vinda do campo de batalha, ela causa 5 pontos de dano a qualquer alvo.

- A última habilidade de Varinha Retribuidora não permite que você a sacrifique toda vez que quiser. Você precisará usar outra mágica ou habilidade para quebrar a varinha.

Varrer com as Chamas

{2} {R}

Mágica Instantânea

Varrer com as Chamas causa 2 pontos de dano a cada criatura exceto criaturas com voar que você controla.

- As únicas criaturas que evitam o dano de Varrer com as Chamas são as que você controla com voar. O conjunto das criaturas que sofrem dano inclui as criaturas que você não controla com voar e as criaturas que você controla sem voar.

Véu do Verão

{G}

Mágica Instantânea

Compre um card se um oponente tiver conjurado uma mágica azul ou preta neste turno. As mágicas que você controla não podem ser anuladas neste turno. Você e as permanentes que você controla ganham resistência à magia azul e à magia preta até o final do turno. *(Você e elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades azuis nem pretas controladas por seus oponentes.)*

- Véu do Verão não tem efeito até ser resolvido. Ele pode ser anulado.
- Se seus oponentes tiverem conjurado mais de uma mágica azul ou preta, você ainda comprará um único card conforme Véu do Verão for resolvido.
- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter suas mágicas como alvo depois que Véu do Verão for resolvido. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, sua mágica não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.

Vilis, Negociante de Sangue

{5} {B} {B} {B}

Criatura Lendária — Demônio

8/8

Voar

{B}, pague 2 pontos de vida: A criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno.

Toda vez que você perder pontos de vida, compre aquela quantidade de cards. *(O dano causa perda de pontos de vida.)*

- Um jogador perde pontos de vida se pagar pontos de vida.
- Se pagar pontos de vida para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, você não comprará cards até depois de ter terminado de conjurar aquela mágica ou ativar aquela habilidade. Você comprará aqueles cards antes de a mágica ou habilidade ser resolvida, mas depois que os alvos dela tiverem sido escolhidos.

Vivien, Patrulheira do Arco Bestial

{1} {G} {G} {G}

Planeswalker Lendário — Vivien

4

+1: Distribua dois marcadores +1/+1 entre até duas criaturas alvo. Elas ganham atropelar até o final do turno.

−3: A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder à criatura ou ao planeswalker alvo.

−5: Você pode escolher um card de criatura seu que esteja fora do jogo, revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

- Você escolhe como os marcadores serão distribuídos conforme ativa a primeira habilidade de Vivien. Cada criatura alvo precisa ter ao menos um marcador atribuído a ela. Isso significa que você não pode colocar dois marcadores em uma criatura, mas conceder atropelar a duas criaturas.
- Você pode ativar a primeira habilidade de Vivien sem escolher nenhuma criatura alvo. Os marcadores não serão colocados em nada. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores a respeito de distribuição de marcadores.
- Se uma das duas criaturas alvo deixar de ser um alvo válido em resposta à primeira habilidade de Vivien, o marcador +1/+1 que seria colocado naquela criatura será perdido. Ele não pode ser colocado no alvo válido restante.
- Se um dos alvos não for um alvo válido conforme a segunda habilidade de Vivien tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causará dano.
- Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.

Vivien, Vingadora da Natureza *(somente no Deck de Planeswalker)*

{4} {G} {G}

Planeswalker Lendário — Vivien

3

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

−1: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−6: A criatura alvo recebe +10/+10 e ganha atropelar até o final do turno.

- Se não houver nenhum card de criatura em seu grimório conforme a segunda habilidade de Vivien for resolvida, você revelará seu grimório e o colocará de volta em ordem aleatória.

Vontade dos Deuses

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno. *(Ela não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada daquela cor.)*

Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

- Você não pode escolher "artefato" ou "incolor" conforme Vontade dos Deuses solicitar que você escolha uma cor pois não são cores.
- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Vontade dos Deuses tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não usará vidência 1. Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido enquanto Vontade dos Deuses estiver sendo resolvida (provavelmente por você ter dado a ela proteção contra o branco), você usará vidência 1.

Xamã da Marga

{2} {G}

Criatura — Centauro Xamã

3/2

Quando Xamã da Marga entra no campo de batalha, o jogador alvo embaralha qualquer número de cards alvo do próprio cemitério no próprio grimório.

- Se a habilidade desencadeada de Xamã da Marga tiver um jogador como alvo, mas não tiver como alvo nenhum card no cemitério daquele jogador, aquele jogador só embaralhará o próprio grimório.
- Se os cards alvo deixarem de ser alvos válidos, o jogador alvo embaralhará o próprio grimório. Se o jogador alvo deixar de ser um alvo válido, a habilidade de Xamã da Marga não terá efeito.

Yarok, o Profanado

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

Criatura Lendária — Elemental Horror

3/5

Toque mortífero, vínculo com a vida

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

- Yarok afeta as próprias habilidades de entrada no campo de batalha de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela permanente entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- Os efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Yarok. Por exemplo, uma criatura que entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 não receberá um marcador +1/+1 adicional.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, como escolher uma cor com Cavaleiro Diamantino, também não são afetadas.
- Você não precisa controlar a permanente que está entrando no campo de batalha, só a permanente que tem a habilidade desencadeada.
- O efeito de Yarok não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como colocar ou não marcadores em uma permanente, também são feitas individualmente.
- Se de alguma forma você controlar dois Yaroks, uma permanente que entre no campo de batalha fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, e não quatro. Um terceiro Yarok faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, um quarto faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante.
- Se uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Yarok (inclusive o próprio Yarok) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma habilidade desencadeada está ligada a uma segunda habilidade, as ocorrências adicionais daquela habilidade desencadeada também estão ligadas àquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se

refere ao “card exilado”, ela se refere a todos os cards exilados por quaisquer ocorrências da habilidade desencadeada.

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

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominária, Guildas de Ravnica, Lealdade em Ravnica, Guerra da Centelha e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2019 Wizards.