

Notas de Lançamento de *Modern Horizons*

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

Última modificação em 29 de abril 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 *Modern Horizons* contém 254 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 5 terrenos básicos) que aparecem em boosters, mais um card promocional (disponível como parte da promoção Compre uma caixa de *Modern Horizons* nas lojas físicas).

Os boosters de *Modern Horizons* também contém 54 cards de arte colecionáveis. Esses cards não são cards de *Magic* e não tem nenhum uso no jogo.

A coleção *Modern Horizons* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 14 de junho de 2019. A partir daquele momento, os cards da coleção *Modern Horizons* serão válidos no formato Moderno, assim como nos formatos Legado e Vintage. A maioria dos cards da coleção não é válida no formato Padrão.

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 maior da coleção: palavras-chave e mecânicas que retornam

Toda habilidade de palavra-chave, ação de palavra-chave e palavra de habilidade da coleção *Modern Horizons* já apareceu em outras coleções de *Magic*. Além das que aparecem regularmente nas coleções atuais, nesta coleção retorna um total de quarenta e quatro mecânicas! Nenhuma das regras que você já conhece para essas mecânicas foi alterada, ainda que algumas apareçam em novas situações.

- Várias dessas habilidades permitem que você pague um custo alternativo para conjurar uma magia. São investida, evocar, recapitular e sobrecarga.
- Várias dessas habilidades permitem que você pague um custo adicional para conjurar uma magia. São recuperar, entrelaçar, reforçar, replicar, retraçar e unir.
- 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 e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Se um efeito permitir que você conjure uma magia "sem pagar seu custo de mana" ou por outro custo "em vez de pagar seu custo de mana", você não pode escolher pagar outro custo alternativo. Você pode pagar quaisquer custos adicionais, e você precisa pagar quaisquer custos adicionais obrigatórios.

Mecânica que retorna: da Neve e o símbolo {S}

A coleção *Modern Horizons* mostra o quanto é legal trazendo de volta uma das mecânicas mais gélidas do jogo: o supertipo da Neve e o símbolo de mana da neve.

Glaciowalla
 {2} {G}
 Criatura da Neve — Lagarto
 2/2
 {S}: Glaciowalla recebe +2/+2 até o final do turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno. (*{S} pode ser pago com um mana de uma permanente da neve.*)

Montanha da Neve
 Terreno da Neve Básico — Montanha

- Da neve é um supertipo, não um tipo de card. Ele não tem significado em termos de regras nem função em si, mas outros cards e habilidades podem se referir a ele.
- Terrenos básicos da neve são válidos em formatos em que a coleção *Modern Horizons* seja válida. Eles não são válidos no formato Padrão. Em eventos de Construído em que terrenos da neve sejam válidos, seu deck pode conter qualquer número deles. Em um evento Limitado de *Modern Horizons*, seu deck não pode ter terrenos básicos da neve se você não os escolheu em um draft (evento de Draft) ou não os encontrou em um deck selado (evento de Deck Selado).
- O símbolo {S} é um símbolo de mana genérico. Para pagar por ele, você precisa gastar um mana de qualquer tipo que tenha sido gerado por uma permanente da neve. Efeitos que reduzem custos em certa quantidade de mana genérico não podem reduzir um custo de {S}.
- Da neve não é um tipo de mana. Se um efeito permite que você gaste mana como se fosse de qualquer tipo de mana, você não pode pagar {S} com mana de uma permanente que não seja da neve.
- Se um card tiver apenas símbolos de mana da neve no custo de mana, ele é incolor. Da neve não é uma cor.

Palavra-chave que retorna: Ninjutsu

Se você gosta de surpreender o oponente com furtividade e artimanhas, o ninjutsu é a habilidade perfeita para você. A coleção *Modern Horizons* traz seis novos Ninjas com a palavra-chave ninjutsu.

Shinobi da Lâmina Lunar

{3} {U}

Criatura — Humano Ninja

3/2

Ninjutsu {2} {U} ({2} {U}, devolva para a mão um atacante que você controla que não tenha sido bloqueado: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Shinobi da Lâmina Lunar causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Ilusão com voar.

- A habilidade ninjutsu só pode ser ativada depois que os bloqueadores tiverem sido declarados. Antes desse momento, as criaturas atacantes não estão bloqueadas nem desbloqueadas.
- Conforme ativa a habilidade ninjutsu, você revela o card de Ninja em sua mão e devolve a criatura atacante. O Ninja não é colocado no campo de batalha até que a habilidade tenha sido resolvida. Se ele deixar sua mão antes daquele momento, ele não entrará no campo de batalha.
- A criatura com ninjutsu entra no campo de batalha atacando o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura devolvida estava atacando. Essa é uma regra específica do ninjutsu; em outros casos, quando uma criatura é colocada no campo de batalha atacando, o controlador daquela criatura escolhe o jogador ou planeswalker que ela está atacando.
- Embora o Ninja esteja atacando, ele não foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
- A habilidade ninjutsu pode ser ativada durante a etapa de declaração de bloqueadores, a etapa de dano de combate ou a etapa de final de combate. Se você esperar até depois da etapa de declaração de bloqueadores, como todo o dano de combate é causado ao mesmo tempo, o Ninja não causará dano de combate normalmente.
- Se uma criatura em combate tiver iniciativa ou golpe duplo, você poderá ativar a habilidade ninjutsu durante a etapa de dano de combate de iniciativa. O Ninja causará dano de combate durante a etapa de dano de combate regular, mesmo que tenha iniciativa.

Mecânica que retorna: Fractius

A mente coletiva inexorável dos Fractius está de volta na coleção *Modern Horizons*! Cada Fractius tem uma habilidade que fortalece todos os Fractius que você controla.

Fractius Ventrelávico

{1} {R} {W}

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm “Quando esta criatura entra no campo de batalha, ela causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo e você ganha 1 ponto de vida.”

- Cada Fractius que você controla concede seus bônus a todos os Fractius que você controla, inclusive ele mesmo. Por exemplo, a habilidade de Fractius Ventrelávico com a qual ele concede uma habilidade a si mesmo é desencadeada quando ele entra no campo de batalha.

- Se um Fractius conceder a outro Fractius uma habilidade ativada ou desencadeada e o Fractius que concede a habilidade deixar o campo de batalha enquanto aquela habilidade está na pilha, a habilidade ainda será resolvida.
- Se dois Fractius concederem a mesma habilidade desencadeada, aquelas habilidades serão desencadeadas separadamente.
- Se dois Fractius concederem a mesma habilidade ativada, aquelas habilidades precisam ser ativadas separadamente. Ativar uma não terá efeito dobrado.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abrigo

{1} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno.

Compre um card.

- Proteção contra uma cor significa que a criatura alvo não pode ser bloqueada por criaturas daquela cor, não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor, não pode ser equipada nem encantada por Equipamentos ou Auras daquela cor e todo dano que fontes daquela cor causariam àquela criatura é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.
- 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.
- Você não pode escolher "artefato" ou "incolor" conforme Abrigo solicitar que você escolha uma cor, uma vez que os dois não são cores.
- A validade dos alvos de uma mágica só é verificada conforme a mágica começa a ser resolvida. Se Abrigo conceder à criatura alvo proteção contra o Branco, você ainda comprará um card.

Aflição do Caos

{3} {R}

Feitiço

Cascata (*Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um que não seja terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.*)

Retraçar (*Você pode conjurar este card do seu cemitério ao descartar um card de terreno além de pagar seus outros custos.*)

- Aflição do Caos não faz nada conforme é resolvida. Todo o caos acontece antes de ela ser resolvida.
- A habilidade cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Ela será resolvida mesmo que a mágica seja anulada. Se você conjurar o card exilado pela habilidade cascata, aquela mágica irá para a pilha acima da mágica com cascata.

- Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Você não precisa conjurar o último card exilado por uma habilidade cascata. Se escolher fazê-lo, você o conjurará como uma mágica. Ela pode ser anulada e quaisquer habilidades que verificam mágicas conjuradas (como cascata, se aquela mágica tiver cascata) podem vê-la.
- Quando uma mágica que você conjura com retrair é resolvida ou anulada, ela é colocada de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retrair para conjurá-lo de novo.

Alce Urrador

{3} {G}

Criatura — Alce

4/2

Desde que outra criatura tenha entrado no campo de batalha sob o seu controle neste turno, Alce Urrador tem atropelar e indestrutível.

- O efeito de Alce Urrador verifica a cada turno se se aplica ou não durante aquele turno. Ele só não verifica durante o turno em que entra no campo de batalha.
- O efeito de Alce Urrador aplica-se mesmo que a outra criatura tenha entrado no campo de batalha sob o seu controle antes de Alce Urrador entrar no campo de batalha, e ele continua a se aplicar mesmo que aquela criatura deixe o campo de batalha.

Alma do Mártir

{2} {W}

Criatura — Espírito Soldado

3/2

Convocar *(Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.)*
Quando Alma do Mártir entrar no campo de batalha, se você não controlar nenhum terreno virado, coloque dois marcadores +1/+1 nele.

- Se você controlar qualquer terreno virado conforme Alma do Mártir entrar no campo de batalha, a última habilidade não será desencadeada. Se você controlar qualquer terreno virado conforme a habilidade for resolvida, você não colocará dois marcadores +1/+1 em Alma do Mártir.
- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Altar da Demência

{2}

Artefato

Sacrifique uma criatura: O jogador alvo coloca uma quantidade de cards igual ao poder da criatura sacrificada do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- O número de cards que o jogador alvo coloca no cemitério é igual ao poder da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha.
 - Se o grimório do jogador alvo contiver uma quantidade de cards menor que o poder da criatura sacrificada, todos aqueles cards serão colocados no cemitério daquele jogador. Aquele jogador não perderá o jogo até tentar comprar de um grimório vazio.
-

Amuleto do Arquimago

{U}{U}{U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Anule a mágica alvo.
- O jogador alvo compra dois cards.
- Ganhe o controle da permanente alvo que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ou inferior a 1.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Anurídeo Escavador

{4}{G}

Criatura — Sapo Besta

4/4

Quando Anurídeo Escavador entra no campo de batalha, você pode sacrificar um terreno. Se fizer isso, compre um card.

Limiar — Enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério, Anurídeo Escavador receberá +1/+1 e terá vigilância.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Anurídeo Escavador está sendo resolvida, você não pode sacrificar múltiplos terrenos para comprar múltiplos cards.
-

Apagamento de Mágica

{1}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo.

Hora fatal — Se você tiver 5 ou menos pontos de vida, compre um card.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Apagamento de Mágica. A mágica não será anulada quando Apagamento de Mágica for resolvida, mas, se você tiver 5 ou menos pontos de vida, você ainda comprará um card.

Ardil de Kaya

{1} {W} {B}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Cada oponente sacrifica uma criatura.
- Exile todos os cards do cemitério de cada oponente.
- Crie uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.
- Você ganha 4 pontos de vida.

Entrelaçar {3} (*Escolha todos se pagar o custo de entrelaçar.*)

- Se Ardil de Kaya não for entrelaçado, você precisa escolher dois modos diferentes.
- Cada modo escolhido é executado na ordem especificada. Habilidades que sejam desencadeadas enquanto um dos modos estiver sendo executado não serão colocadas na pilha até que Ardil de Kaya termine de ser resolvido.
- A criatura sacrificada para o primeiro modo de Ardil de Kaya será exilada se acabar no cemitério de um oponente e o segundo modo também tiver sido escolhido.
- Conforme o primeiro modo é executado, o oponente que estiver jogando o próprio turno (ou, se não for o turno de um oponente, o oponente seguinte na ordem dos turnos) escolhe uma criatura que ele controla e depois cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Ária de Chamas

{2} {R}

Encantamento

Quando Ária de Chamas entra no campo de batalha, cada oponente ganha 10 pontos de vida.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, coloque um marcador de verso em Ária de Chamas. Em seguida, ela causa ao jogador ou planeswalker alvo uma quantidade de pontos de dano igual ao número de marcadores de verso.

- A última habilidade de Ária de Chamas é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Se o jogador ou planeswalker alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Ária de Chamas tenta ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não coloca um marcador de verso em Ária de Chamas.
 - Se Ária de Chamas deixar o campo de batalha enquanto a última habilidade dela está na pilha, use o número de marcadores de verso que ela tinha imediatamente antes de deixar o campo de batalha para determinar quanto dano ela causa.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Ária de Chamas faz com que a equipe oponente ganhe 20 pontos de vida.
-

Arruaceira Órquica

{1} {R}

Criatura — Orc Guerreiro

3/2

Eco {R} *(No início de sua manutenção, se este card passou ao seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-o, a menos que você pague seu custo de eco.)*

Quando Arruaceira Órquica morre, ela causa 2 pontos de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

- A habilidade eco de uma permanente será desencadeada durante sua manutenção se a permanente tiver entrado no campo de batalha desde o início de sua última manutenção, se você tiver ganho o controle dela desde o início de sua última manutenção, ou se outro jogador tomou o controle dela e a devolveu ao seu controle desde o início de sua última manutenção.

Asas do Entardecer

{2} {W}

Criatura — Elemental

2/1

Voar

Quando Asas do Entardecer deixar o campo de batalha, devolva o card de criatura alvo com poder igual ou inferior a 1 de seu cemitério para o campo de batalha.

Evocar {1} {W} *(Você pode conjurar esta mágica por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.)*

- A habilidade que faz com que você sacrifique a criatura evocada é uma habilidade desencadeada. Os jogadores podem responder a esta habilidade desencadeada enquanto a criatura ainda está no campo de batalha.

Auge do Inverno

{2} {B}

Feitiço

Todas as criaturas que não sejam da neve recebem -X/-X até o final do turno, sendo X o número de permanentes da neve que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme Auge do Inverno começa a ser resolvido. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de permanentes da neve que você controla mudar.
 - Auge do Inverno só afeta criaturas que não sejam criaturas da neve no momento em que ela é resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não receberão -X/-X.
-

Águre Morto-vivo
{B} {B}
Criatura — Zumbi Mago
2/2

Toda vez que Águre Morto-vivo ou outro Zumbi que você controla morre, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Se Águre Morto-vivo morrer ao mesmo tempo em que um ou mais Zumbis que você controle, a habilidade de Águre Morto-vivo será desencadeada para cada um deles.

Avultar
{G}
Feitiço
Até o final do turno, a criatura alvo que você controla se torna um Vorme verde com poder e resistência básicos 6/4.
Sobrecarga {4} {G} {G} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de "o jogador alvo" por "cada jogador".*)

- Avultar sobrescreve todos os efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para a cor, os tipos de criatura, o poder e/ou a resistência da criatura. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que Avultar for resolvida prevalecerão sobre aquela parte do efeito.
- Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência das criaturas afetadas (como os efeitos de Força da Virtude ou Crescimento Desenfreado) serão aplicados independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência das criaturas (como marcadores +1/+1).
- As criaturas afetadas não perderão nenhuma habilidade quando se tornarem Vormes.
- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com proteção contra a cor adequada.

Ayula, Rainha entre os Ursos
{1} {G}
Criatura Lendária — Urso
2/2
Toda vez que outro Urso entrar no campo de batalha sob o seu controle, escolha um —

- Coloque dois marcadores +1/+1 no Urso alvo.
- O Urso alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla.

- Os modos de Ayula podem ter qualquer Urso que você controla como alvo, e não apenas o Urso que entrou no campo de batalha. Ayula pode até ser alvo da própria habilidade.

- Para o segundo modo de Ayula, se um dos alvos não for uma criatura ou nem um alvo válido conforme a habilidade é resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Bando de Guerra Goblin

{3} {R}

Feitiço

Escolha um —

- Crie três fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin.
- As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham ímpeto até o final do turno.

Entrelaçar {2} {R} (*Escolha ambos se pagar o custo de entrelaçar.*)

- Se Bando de Guerra Goblin for entrelaçado, seus modos são executados em ordem. As fichas de Goblin que você cria recebem +1/+1 e ganham ímpeto.
- O segundo modo de Bando de Guerra Goblin só afeta criaturas que você controla no momento em que a mágica é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1 nem ganharão ímpeto.

Bastião Glaciambulante

Terreno da Neve

{T}: Adicione {C}.

{1} {S}: Até o final do turno, Bastião Glaciambulante torna-se uma criatura artefato 2/3 do tipo Constructo. Ela ainda é um terreno. (*{S} pode ser pago com um mana de uma permanente da neve.*)

Toda vez que Bastião Glaciambulante causar dano de combate a uma criatura, vire aquela criatura e ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- Se você transformar Bastião Glaciambulante em criatura, mas não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.
- Uma criatura que sofra dano de combate de Bastião Glaciambulante não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador, mesmo que já estivesse virada e mesmo que Bastião Glaciambulante deixe o campo de batalha antes daquele momento.

Bruxo dos Verrolhos

{2} {B}

Criatura — Goblin Xamã

3/2

Toda vez que Bruxo dos Verrolhos ou outra criatura que você controla morrer, use vidência 1.

- Se Bruxo dos Verrolhos morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controla, a habilidade de Bruxo dos Verrolhos será desencadeada para cada uma delas.
- Se múltiplas criaturas morrerem simultaneamente, você usará vidência 1 aquela quantidade de vezes. Você não olhará mais de um card de seu grimório a cada vez.

Caça-garganta

{2} {B}

Criatura — Vampiro Ninja

3/2

Os Ninjas atacantes não bloqueados que você controla têm vínculo com a vida.

- O efeito de Caça-garganta só se aplica depois de os bloqueadores terem sido declarados. Antes desse momento as criaturas atacantes não estão bloqueadas nem não bloqueadas.
- Se um Ninja atacante não bloqueado que você controla deixar o combate (provavelmente porque a fase de combate terminou), ele não terá mais vínculo com a vida.

Campeão Goblin

{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

0/1

Ímpeto

Exaltado (*Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno.*)

- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, exaltado não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

Capitão-patrolheiro de Eos

{1} {W} {W}

Criatura — Humano Soldado

3/3

Quando Capitão-patrolheiro de Eos entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 1, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e embaralhar seu grimório.

Sacrifique Capitão-patrolheiro de Eos: Seus oponentes não podem conjurar mágicas que não sejam de criatura neste turno.

- Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
 - Seus oponentes podem conjurar mágicas em resposta à última habilidade de Capitão-patrolheiro de Eos. A habilidade não afetará aquelas mágicas e não afetará mágicas que aqueles jogadores tenham conjurado antes que você a ativasse. (Em outras palavras, a habilidade não pode ser usada para anular uma mágica.)
-

Carniceiro Silumgar
{4} {B}
Criatura — Zumbi Ave
2/3
Voar

Aproveitar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Carniceiro Silumgar. Ele ganha ímpeto até o final do turno se ele aproveitou aquela criatura.

- Considera-se que uma criatura com aproveitar "aproveitou aquela criatura" se o controlador da habilidade sacrificou uma criatura conforme a habilidade explorar foi resolvida.
- A escolha de sacrificar ou não uma criatura e qual sacrificar é feita conforme a habilidade aproveitar é resolvida. Uma criatura pode sacrificar a si mesma com a habilidade aproveitar.
- Você só pode sacrificar uma única criatura para cada habilidade aproveitar.
- Se Carniceiro Silumgar sofrer dano letal ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, ele não receberá um marcador da própria última habilidade a tempo de se salvar.

Cavaleiro da Velha Benália
{3} {W} {W}
Criatura — Humano Cavaleiro
3/3

Suspender 5 — {W} (*Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {W} e exilá-lo com cinco marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana. Ele tem ímpeto.*)

Quando Cavaleiro da Velha Benália entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

- A última habilidade de Cavaleiro da Velha Benália 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.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspender a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, qualquer efeito que afete o momento em que você pode conjurá-lo, e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar com suspender um card pelo qual não conseguiria pagar.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Depois de remover o último marcador, você precisa conjurar o card se estiver apto. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Se um efeito proibir você de conjurar o card, ele permanecerá exilado sem nenhum marcador de tempo e não estará mais suspenso.
- Uma criatura conjurada com suspender entrará no campo de batalha com ímpeto. Ela terá ímpeto até que outro jogador ganhe o controle dela (ou, em alguns casos raros, ganhe o controle da magia de criatura).

Cervo-das-geadas Selado

{1} {G}

Criatura da Neve — Alce

2/2

Cervo-das-geadas Selado recebe +2/+2 desde que outra criatura tenha entrado no campo de batalha sob o seu controle neste turno.

- O efeito de Cervo-das-geadas Selado verifica a cada turno se se aplica ou não durante aquele turno. A condição só não é verificada durante o turno em que entra no campo de batalha.
- O efeito de Cervo-das-geadas Selado aplica-se mesmo que a outra criatura tenha entrado no campo de batalha sob seu controle antes de Cervo-das-geadas Selado, e continua a se aplicar mesmo que aquela criatura deixe o campo de batalha.
- Cervo-das-geadas Selado não recebe mais de +2/+2 se mais de uma outra criatura tiver entrado no campo de batalha sob o seu controle durante um turno.

Chafariz de Icor

{3}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}: Chafariz de Icor torna-se uma criatura artefato 3/3 do tipo Dinossauro até o final do turno.

- Se você transformar Chafariz de Icor em criatura, mas não o tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá ativar sua habilidade de mana nem atacar com ele.

Chamariz Zhalfiriano

{1} {W}

Criatura — Humano Soldado

1/3

{T}: Vire a criatura alvo. Ative esta habilidade somente se uma criatura tiver entrado no campo de batalha sob o seu controle neste turno.

- A habilidade de Chamariz Zhalfiriano pode ser ativada mesmo que a criatura tenha entrado no campo de batalha sob o seu controle antes de Chamariz Zhalfiriano entrar no campo de batalha e mesmo que ela tenha deixado o campo de batalha.

Colher o Passado

{X} {R} {G}

Feitiço

Devolva X cards aleatoriamente de seu cemitério para sua mão. Exile Colher o Passado.

- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que os cards são escolhidos aleatoriamente e o momento em que eles são devolvidos para a sua mão.

- Colher o Passado ainda estará na pilha enquanto você devolve os cards para sua mão, de modo que ele não pode devolver a si mesmo.
- Todos os jogadores veem os cards que você escolhe aleatoriamente conforme eles são devolvidos para sua mão.
- Se X for igual ou superior ao número de cards em seu cemitério, você simplesmente devolve seu cemitério inteiro para sua mão.

Conjuração Agrupada

{2} {U} {R}

Feitiço

Exile os seis cards do topo de seu grimório. Você pode conjurar até dois cards de feitiço com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 dentre eles sem pagar seus custos de mana. Coloque os cards exilados não conjurados dessa forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Cada mágica individual que você conjura desta forma precisa ter um custo de mana convertido igual ou inferior a 3. O custo de mana convertido total pode ser maior.
- Você precisa conjurar um dos cards exilados que quer conjurar enquanto Conjuração Agrupada está sendo resolvida. Você não pode conjurá-los posteriormente no turno.
- Você pode conjurar os dois cards de feitiço em qualquer ordem. O segundo é conjurado antes que o primeiro seja resolvido.
- 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 tiver quaisquer custos adicionais obrigatórios (como o de Voz Atormentadora), você precisa pagá-los para conjurar o card.

Coração Dracônico de Bogardan

{2} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Sacrifique outra criatura: Até o final do turno, Coração Dracônico de Bogardan se torna um Dragão com poder e resistência básicos 4/4, voar e ímpeto.

- A habilidade de Coração Dracônico de Bogardan substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para seus tipos de criatura e seu poder e/ou resistência. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.
- Efeitos que modifiquem o poder ou resistência de Coração Dracônico de Bogardan (como os efeitos de Força da Virtude ou Crescimento Desenfreado) serão aplicados independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder ou resistência (como marcadores +1/+1).
- Coração Dracônico de Bogardan não perde nenhuma habilidade quando se torna um Dragão.

Cultivador Nantuko

{3} {G}

Criatura — Inseto Druida

2/2

Quando Cultivador Nantuko entra no campo de batalha, você pode descartar qualquer número de cards de terreno. Coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Cultivador Nantuko e compre aquela quantidade de cards.

- Se um efeito modifica a quantidade de marcadores +1/+1 que você coloca em Cultivador Nantuko, o número de cards que você compra não é modificado. Da mesma forma, se um efeito modifica a quantidade de cards que você compra, o número de marcadores +1/+1 que você coloca em Cultivador Nantuko não é modificado.
- Você descarta, coloca marcadores e compra enquanto a habilidade de Cultivador Nantuko está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Cúmplice Planestre

{2} {R}

Criatura — Humano Mago

1/3

{R}: Você pode colocar no campo de batalha um card de planeswalker de sua mão. Sacrifique-o no início da próxima etapa final.

- No início da próxima etapa final, você sacrificará o planeswalker se ele ainda estiver no campo de batalha, mesmo que Cúmplice Planestre tenha deixado o campo de batalha.

Deriva Astral

{2} {W}

Encantamento

Toda vez que você reciclar Deriva Astral ou reciclar qualquer outro card enquanto Deriva Astral estiver no campo de batalha, você poderá exilar a criatura alvo. Se fizer isso, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

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

- A habilidade desencadeada de Deriva Astral é resolvida antes da habilidade reciclar ser resolvida. Você não comprará enquanto não escolher o alvo e decidir exilar ou não a criatura.
- Se você reciclar um card durante a etapa final de um jogador, a criatura exilada permanecerá exilada até a etapa final do turno seguinte.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na

criatura exilada deixarão de existir. Depois que a criatura exilada é devolvida, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.

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

Descanso Invernal

{1} {U}

Encantamento da Neve — Aura

Encantar criatura

Quando Descanso Invernal entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

Enquanto você controlar outra permanente da neve, a criatura encantada não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

- Se a criatura que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Descanso Invernal for resolvido, a mágica inteira não será resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.
- Se Descanso Invernal for destruído enquanto sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha estiver na pilha, a criatura que ele encantava será virada conforme aquela habilidade for resolvida.
- Se você perder o controle de todas as suas outras permanentes da neve e depois vier a controlar outra, o efeito de Descanso Invernal se aplicará novamente à criatura encantada.

Desenterrar

{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

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

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

De Volta da Extinção

{1} {B}

Feitiço

Escolha um —

- Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.
 - Devolva de seu cemitério para sua mão dois cards de criatura alvo que compartilham um tipo de card de criatura.
- Se você escolher o segundo modo, os cards precisam compartilhar ao menos um tipo de criatura, como Fractius ou Guerreiro. Tipos de card, como artefato, e supertipos, como lendário ou da neve, não são tipos de criatura.

- Se você escolher o segundo modo e um dos dois cards deixar o campo de batalha, você ainda devolverá o outro card para sua mão enquanto ele tiver um tipo de criatura que o outro card tinha conforme deixou seu cemitério.

Devorador de Tolos

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

3/3

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

Voar

Devorar 2 *(Conforme esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar um número qualquer de criaturas. Esta criatura entra no campo de batalha com o dobro daquela quantidade de marcadores +1/+1.)*

- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicada após o custo total ser calculado. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.
- Como devorar se aplica conforme Devorador de Tolos entra no campo de batalha, ele não pode devorar criaturas que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que ele. Ele pode devorar as criaturas que o convocaram, e aquelas criaturas podem refletir brevemente sobre quão sábio é convocar um demônio.

Diabo Vingativo

{1} {R}

Criatura — Diabo

1/1

Ímpeto

Mórbido — {T}: Diabo Vingativo causa 1 ponto de dano a qualquer alvo. Ative esta habilidade somente se uma criatura tiver morrido neste turno.

- A habilidade de Diabo Vingativo pode ser ativada mesmo que uma criatura tenha morrido anteriormente no turno, antes de Diabo Vingativo entrar no campo de batalha.

Discurso Instigante

{1} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno.

Sobrecarga {5} {W} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de "o jogador alvo" por "cada jogador".*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com proteção contra a cor adequada.

Doadora de Runas

{W}

Criatura — Kor Clérigo

1/2

{T}: Outra criatura alvo que você controla ganha proteção contra incolor ou contra a cor de sua escolha até o final do turno.

- Proteção contra uma cor significa que a criatura alvo não pode ser bloqueada por criaturas daquela cor, não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor, não pode ser equipada nem encantada por Equipamentos ou Auras daquela cor e todo dano que fontes daquela cor causariam àquela criatura é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.
- De modo similar, proteção contra incolor significa que a criatura alvo não pode ser bloqueada por criaturas incolores, não pode ser alvo de mágicas incolores nem de habilidades de fontes incolores, não pode ser equipada nem equipada por Auras ou Equipamentos incolores e todo dano que fontes incolores causariam àquela criatura é prevenido.
- 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 tenta ser resolvida, se nenhum dos alvos dela for válido, aquela mágica ou habilidade não é resolvida. Nenhum de seus efeitos acontece, 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 acontecem.

Dragonóculo

{1} {U}

Criatura — Dragonete

1/2

Voar

Dragonóculo recebe +2/+0 desde que você tenha comprado dois ou mais cards neste turno.

- O efeito de Dragonóculo aplica-se mesmo que você tenha comprado dois ou mais cards antes de ele entrar no campo de batalha.
- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o efeito de Dragonóculo não os conta.

Druida do Florescimento

{2} {G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

Quando Druida do Florescimento entra no campo de batalha, você pode sacrificar um terreno. Se fizer isso, procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e, depois, embaralhe seu grimório.

- Enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada de Druida do Florescimento, você não pode sacrificar múltiplos terrenos para procurar mais de dois cards de terreno básico.

Eco das Eras

{4} {U} {U}

Feitiço

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

Recapitular {2} {U} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Eco das Eras não será colocado em um cemitério enquanto não tiver terminado de ser resolvido, o que significa que ele não será embaralhado em seu grimório como parte do próprio efeito.

Efemerar

{W}

Mágica Instantânea

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

Rebote *(Se você conjurar esta mágica da sua mão, exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo (por não haver alvos válidos disponíveis, por exemplo), o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
- Se uma mágica com rebote que você conjura de sua mão for anulada ou não for resolvida (provavelmente por seus alvos terem deixado de ser válidos), nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não a conjurará novamente em seu próximo turno.

Elemental Ígneo

{4} {R} {R}

Criatura — Elemental

4/3

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se houver um card de terreno em seu cemitério.

Quando Elemental Ígneo entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele cause 2 pontos de dano à criatura alvo.

- Elemental Ígneo custa apenas {2} a menos para ser conjurado se você tiver mais de um card de terreno em seu cemitério.

Emboscadora do Dossel

{1} {G}

Criatura — Elfo Amoque

2/1

Investida {1} {G} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

Toda vez que Emboscadora do Dossel ataca, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se você pagar o custo de investida para conjurar uma mágica de criatura, o card será devolvido à mão do seu dono somente se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.
- Emboscadora do Dossel pode ser alvo de sua própria habilidade.

Ent Abominável

{2} {G} {U}

Criatura da Neve — Ent

/

Atropelar

O poder e a resistência de Ent Abominável são iguais ao número de permanentes da neve que você controla.

Quando Ent Abominável entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Ent Abominável funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Enquanto Ent Abominável estiver no campo de batalha, ele será contado por sua última habilidade, portanto, será ao menos 1/1.
- A última habilidade de Ent Abominável pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Entalhes dos Escolhidos

{1} {W} {B}

Encantamento

Conforme Entalhes dos Escolhidos entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

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

{1}, sacrifique uma criatura do tipo escolhido: A criatura alvo que você controla ganha indestrutível até o final do turno.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Fractius ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card, como artefato, nem supertipos, como lendário ou da neve.
- A última habilidade de Entalhes dos Escolhidos pode ter como alvo qualquer criatura que você controla, e não apenas uma criatura do tipo escolhido.

Engenheiro da Pestilência

{2} {B}

Criatura — Portador

2/2

Toque mortífero

Conforme Engenheiro da Pestilência entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas do tipo escolhido que seus oponentes controlam recebem -1/-1.

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Fractius ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card, como artefato, nem supertipos, como lendário ou da neve.
- A escolha do tipo de criatura é feita conforme Engenheiro da Pestilência entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. O efeito de -1/-1 começa a se aplicar imediatamente.

Engenheiro Goblin

{1} {R}

Criatura — Goblin Artesão

1/2

Quando Engenheiro Goblin entra no campo de batalha, você pode procurar um card de artefato em seu grimório, colocá-lo em seu cemitério e depois embaralhar seu grimório.

{R}, {T}, sacrifique um artefato: Devolva o card de artefato alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha.

- Como os alvos são escolhidos para habilidades ativadas antes que os custos (como "Sacrifique um artefato") sejam pagos, a segunda habilidade de Engenheiro Goblin não pode ter como alvo o artefato que será sacrificado para pagar seu custo.
-

Escolhido do Primeiro Fractius

{4} {W}

Criatura — Fractius

3/3

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm exaltado. *(Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno para cada ocorrência de exaltado entre as permanentes que você controla.)*{

- Toda vez que uma criatura que você controla atacar sozinha, conte o número de habilidades exaltado em permanentes que você controla. Depois que estas habilidades forem resolvidas, a criatura receberá um número equivalente de marcadores +1/+1.
- Uma criatura ataca sozinha se for a única criatura declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes (incluindo criaturas controladas por seus colegas de equipe, se aplicável). Por exemplo, a habilidade exaltado não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

Espada de Aço e Tendão

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra o preto e contra o vermelho.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, destrua até um planeswalker alvo e até um artefato alvo.

Equipar {2}

- Proteção contra uma cor significa que a criatura equipada não pode ser bloqueada por criaturas daquela cor, não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor, não pode ser equipada nem encantada por Equipamentos ou Auras daquela cor e todo dano que fontes daquela cor causariam àquela criatura é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.

Espada de Verdade e Justiça

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2 e tem proteção contra o branco e contra o azul.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 em uma criatura que você controla e depois prolifere.

(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)

Equipar {2}

- Proteção contra uma cor significa que a criatura equipada não pode ser bloqueada por criaturas daquela cor, não pode ser alvo de mágicas daquela cor nem de habilidades de fontes daquela cor, não pode ser equipada nem encantada por Equipamentos ou Auras daquela cor e todo dano que fontes daquela cor causariam àquela criatura é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.

- A coleção *Modern Horizons* não inclui nenhum modo de os jogadores adquirirem marcadores para proliferar, mas alguns cards de outras coleções dizem que um jogador "recebe" um marcador de certo tipo. Observe que os emblemas não são marcadores.
- Você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores (como cards suspensos).
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira dar outro marcador. Uma vez que "qualquer número" inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Você escolhe uma criatura, coloca um marcador +1/+1 nela e, em seguida, prolifera, tudo enquanto a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Se uma permanente ou jogador que você escolher enquanto esteve proliferando tiver mais de um tipo de marcador, ela receberá um de cada um daqueles tipos. Isso significa que se você colocar um marcador +1/+1 em uma criatura que você controla com um marcador -1/-1 e em seguida escolher aquela criatura enquanto prolifera, você colocará outro de cada um daqueles marcadores nela antes que as ações baseadas no estado os removam.

Especialista em Municiamiento

{B} {R}

Criatura — Goblin

1/1

Lampejo

Quando Especialista em Municiamiento entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele cause à criatura ou ao planeswalker alvo dano igual ao número de Goblins que você controla.

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

Espírito Infero

{1} {B} {B}

Criatura — Espírito

2/2

No início de sua manutenção, se Espírito Infero for o único card de criatura em seu cemitério, você poderá devolver Espírito Infero para o campo de batalha.

- Se Espírito Infero não for o único card de criatura em seu cemitério conforme sua manutenção começa, a habilidade dele não será desencadeada. Você não pode realizar ações durante seu turno antes do início de sua manutenção.
- Se Espírito Infero não for o único card de criatura em seu cemitério conforme sua habilidade é resolvida, ele permanecerá em seu cemitério.
- Se você tiver dois Espíritos Inferos em seu cemitério, um impedirá o outro de retornar.

Estratagema do Geomante

{2} {R}

Feitiço

Destrua o terreno alvo. Seu controlador pode procurar um card de terreno básico, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar o próprio grimório. Compre um card.

- Se o terreno alvo não é mais um alvo válido no momento em que Estratagema do Geomante tenta ser resolvido, a magia não é resolvida. Seu controlador não procura um card de terreno básico e você não compra um card. Se o alvo é válido, mas não foi destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador procura no próprio grimório e você compra um card.

Evasão Sagaz

{1} {U}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla é bloqueada, você pode devolvê-la para a mão de seu dono.

- Você devolve a criatura atacante para a mão de seu dono antes da etapa de dano de combate. Uma criatura devolvida dessa forma não causa nem sofre dano de combate.

Excluir

{2} {U}

Mágica Instantânea

Anule a magia de criatura alvo.
Compre um card.

- Excluir pode ter como alvo uma magia de criatura que não possa ser anulada. Quando Excluir for resolvido, aquela magia não será anulada, mas você ainda comprará um card.

Fato ou Ficção

{3} {U}

Mágica Instantânea

Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

- Você escolhe qual monte colocar em sua mão.
 - Cada monte pode conter de zero a cinco cards; eles não precisam ser divididos "igualmente".
-

Finalídeo

{2} {B} {B}

Criatura — Zumbi Metamorfo

3/3

{B}: Finalídeo ganha ameaçar até o final do turno.

{B}: Finalídeo ganha toque mortífero até o final do turno.

{B}: Finalídeo ganha imortal até o final do turno.

(Quando esta criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador +1/+1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1.)

{1}: Finalídeo recebe +1/-1 ou -1/+1 até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de ameaçar ou toque mortífero na mesma criatura são redundantes.
 - Se a criatura tiver ocorrências múltiplas de imortal, cada uma delas será desencadeada separadamente. No entanto, depois que uma daquelas habilidades devolver o card ao campo de batalha, nenhuma das outras terá efeito. A criatura não receberá múltiplos marcadores +1/+1.
 - Se um card deixar o cemitério depois de morrer, mas antes do desencadeamento de imortal ser resolvido, ele não será devolvido ao campo de batalha.
 - Depois que imortal devolve a criatura, ela é 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. Seus Equipamentos são soltos. Quaisquer marcadores que estivessem no card não serão colocados na nova criatura.
 - Se uma criatura tem marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada um de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. A habilidade imortal de Finalídeo pode trazê-lo de volta novamente se os marcadores +1/+1 dele forem removidos dessa forma.
 - Se uma criatura com imortal que tem um marcador +1/+1 recebe marcadores -1/-1 suficientes para ser destruída por dano letal ou ser colocada no cemitério de seu dono por ter 0 ou menos de resistência, a habilidade de imortal não é desencadeada e o card não volta ao campo de batalha. Isso se deve ao fato de imortal verificar a criatura em sua última existência no campo de batalha, ponto em que ela ainda tinha marcadores +1/+1.
 - Se o poder de Finalídeo for reduzido a 0 ou menos enquanto ele estiver em combate e ele ganhar toque mortífero, ele não causará dano, de modo que toque mortífero não se aplicará.
 - Se você ativar a última habilidade de Finalídeo, você não escolherá se Finalídeo recebe +1/-1 ou -1/+1 até aquela habilidade ser resolvida.
 - Se a última habilidade de Finalídeo lhe der -1/+1 vezes o suficiente, ele pode ter poder negativo. Use aquele valor negativo se o poder dele sofrer modificações adicionais. Por exemplo, se a última habilidade de Finalídeo lhe der -1/+1 vezes o suficiente, ele será um -2/8. Dar a ele +1/-1 duas vezes o tornará 0/6, e não 2/6.
-

Florescimento Ilimitado

{2} {G}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de permanente com custo de mana que contenha {X}, dobre o valor de X.

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço ou ativar uma habilidade, se o custo de mana daquela magia ou habilidade contiver {X}, copie aquela magia ou habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Mágicas com custos adicionais que incluam {X} não serão afetadas por Florescimento Ilimitado. O {X} precisa estar no custo de mana da magia.
- Uma habilidade com um custo que inclua X, mas que não tenha o símbolo de mana {X}, não será copiada.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "em/no/na") que peçam que um jogador pague {X} não são copiadas.
- Se o valor escolhido para X for 0, Florescimento Ilimitado dobrará o valor de 0 para mágicas de permanente e copiará outras mágicas e habilidades.
- Florescimento Ilimitado aumenta o valor de X para mágicas de permanente, mas você não paga mais nenhum mana.
- Se uma permanente tiver uma habilidade que seja desencadeada quando ela é conjurada e faça referência ao valor de X, você escolhe se dobrará o valor de X antes ou depois da resolução daquela habilidade.
- Se você controlar dois Florescimentos Ilimitados, o valor de X para mágicas de permanente será multiplicado por quatro. Se você controlar três, ele será multiplicado por oito, e assim por diante. Por outro lado, mágicas e habilidades que incluam {X} só serão copiadas duas vezes se você controlar dois Florescimentos Ilimitados, três vezes se você controlar três, e assim por diante.
- A habilidade de Florescimento Ilimitado copiará qualquer magia instantânea, feitiço ou habilidade ativada cujo custo de mana ou custo de ativação contenha {X}, e não somente uma com alvos.
- Será criada uma cópia mesmo que a magia ou habilidade que fez com que a habilidade de Florescimento Ilimitado fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da magia original.
- A cópia terá os mesmos alvos que a magia ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
- Se a magia ou habilidade que for copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- A cópia tem o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para uma magia copiada. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- A cópia que a habilidade de Florescimento Ilimitado cria é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada" nem "ativada". Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia ou ativa uma habilidade não serão desencadeadas.

Fluxo de Pensamento

{U}

Feitiço

O jogador alvo coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Você embaralha até quatro cards de seu cemitério em seu grimório.

Replicar {2} {U} {U} *(Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada vez que tiver pago seu custo de replicação. Você pode escolher novos alvos para as cópias.)*

- Fluxo de Pensamento ainda está na pilha enquanto você escolhe cards em seu cemitério para embaralhar em seu grimório. Ele não pode embaralhar a si mesmo em seu grimório.
- Se você replicar Fluxo de Pensamento, as cópias serão resolvidas antes da mágica original, de modo que elas não podem embaralhar Fluxo de Pensamento em seu grimório.
- Você escolhe quais cards embaralhar em seu grimório enquanto Fluxo de Pensamento está sendo resolvido. Se tiver a si mesmo como alvo de Fluxo de Pensamento, você pode escolher qualquer dos quatro cards que colocou em seu cemitério ou quaisquer cards que já estivessem lá.
- Você copiará Fluxo de Pensamento para cada vez que pagou seu custo de replicar, mesmo que Fluxo de Pensamento tenha sido anulado.
- As cópias criadas por replicar são criadas na pilha. Portanto, elas não são "conjuradas". Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Força do Desespero

{1} {B} {B}

Mágica Instantânea

Se não for o seu turno, você pode exilar um card preto de sua mão em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Destrua todas as criaturas que entraram no campo de batalha neste turno.

- Força do Desespero destrói todas as permanentes que entraram no campo de batalha neste turno e são criaturas no momento. Não importa se elas eram criaturas ou não quando entraram no campo de batalha.

Forma Fantasmagórica

{2} {U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, até duas criaturas alvo têm cada uma poder e resistência básicos 3/3, ganham voar e se tornam Ilusões azuis além de suas outras cores e tipos. Compre um card.

- Forma Fantasmagórica substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura alvo. Os efeitos que determinam valores específicos para o poder ou a resistência que começam a ser aplicados depois que Forma Fantasmagórica for resolvida sobrescreverão este efeito.

- Efeitos que modifiquem o poder ou resistência das criaturas alvo (como os efeitos de Força da Virtude ou Crescimento Desenfreado) serão aplicados independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência das criaturas (como marcadores +1/+1).
- Você pode conjurar Forma Fantasmagórica sem escolher nenhuma criatura como alvo. Você só compra um card. Todavia, se você escolher qualquer alvo e todos os alvos deixarem de ser válidos antes de a mágica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e você não comprará um card.

Fractius do Vale das Escórias

{1} {B}

Criatura — Fractius

2/2

Cada card de criatura do tipo Fractius em seu cemitério tem desenterrar {2}.

Desenterrar {2} ({2}): Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.)

- Fractius do Vale das Escórias só concede a habilidade desenterrar para outros cards de Fractius enquanto está no campo de batalha.
- Ativar a habilidade desenterrar de um card de criatura não é o mesmo que conjurar a mágica de criatura. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card de criatura, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como Asfixiar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Cancelar) não.
- Se uma criatura devolvida ao campo de batalha pela habilidade desenterrar deixaria o campo de batalha por qualquer motivo, ela é, em vez disso, exilada — a menos que a mágica ou habilidade que esteja fazendo com que a criatura saia do campo de batalha esteja tentando exilá-la. Nesse caso, a mágica ou habilidade consegue exilar a criatura. Se a mágica ou habilidade devolver o card de criatura para o campo de batalha posteriormente (como Deriva Astral pode fazer, por exemplo), o card de criatura retornará como um novo objeto sem ligação com o objeto que era antes. O efeito de desenterrar não se aplicará mais a ele.

Fractius Malévolo

{2} {R}

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm
 “Toda vez que esta criatura sofre dano, ela causa aquela quantidade de dano ao jogador ou planeswalker alvo.”

- A habilidade concedida por Fractius Malévolo será desencadeada mesmo que o Fractius sofra dano letal. Por exemplo, se um Fractius 2/2 bloquear uma criatura 7/7, a habilidade do Fractius será desencadeada e ele causará 7 pontos de dano.
- O dano causado pela habilidade de Fractius Malévolo devido a sua primeira habilidade desencadeada não é dano de combate, mesmo que o dano que a desencadeou tenha sido de combate.
- Se um Fractius sofrer dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo (como quando bloqueado por duas criaturas), sua habilidade será desencadeada uma vez, e um único alvo sofrerá aquela quantidade de dano.

Fractius Rasganúvens

{R} {W}

Criatura — Fractius

1/1

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm voar e ímpeto.

- Se Fractius Rasganúvens deixar o campo de batalha durante o combate, qualquer Fractius atacante que esteja sob seu controle neste turno continuará a atacar, apesar de não mais ter ímpeto.

Fúria Élfica

{G}

Mágica Instantânea

Recuperar {4} (*Você pode pagar um custo adicional de {4} ao conjurar esta mágica. Se fizer isso, coloque este card na sua mão conforme ela for resolvida.*)

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

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Fúria Élfica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Se seu custo de recuperar foi pago, você não o devolverá para sua mão.

Gargantua da Primeira Esfera

{4} {B} {B}

Criatura — Horror

5/4

Quando Gargantua da Primeira Esfera entra no campo de batalha, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

Desenterrar {2} {B} (*{2} {B}: Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto.*

Exile-o no início da próxima etapa final ou se ele for deixar o campo de batalha. Use desenterrar somente como um feitiço.)

- Ativar a habilidade desenterrar de um card de criatura não é o mesmo que conjurar o card de criatura. A habilidade desenterrar é colocada na pilha, mas o card de criatura, não. Mágicas e habilidades que interagem com habilidades ativadas (como Asfixiar) interagem com desenterrar, mas mágicas e habilidades que interagem com mágicas (como Cancelar), não.
 - Se a criatura devolvida ao campo de batalha pela habilidade desenterrar deixaria o campo de batalha por qualquer motivo, ela é, em vez disso, exilada — a menos que a mágica ou habilidade que esteja fazendo com que a criatura saia do campo de batalha esteja tentando exilá-la. Nesse caso, a mágica ou habilidade consegue exilar a criatura. Se a mágica ou habilidade devolver o card de criatura para o campo de batalha posteriormente (como Deriva Astral pode fazer, por exemplo), o card de criatura retornará como um novo objeto sem ligação com o objeto que era antes. O efeito de desenterrar não se aplicará mais a ele.
-

Gelagarta
{3} {U}
Criatura da Neve — Inseto
3/3
{4} {S} {S}: Monstruosidade 2. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque dois marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa. {S} pode ser pago com um mana de uma permanente da neve.)*
Enquanto Gelagarta for monstruosa, ela terá voar.

- Depois que uma criatura se torna monstruosa, ela não pode se tornar monstruosa novamente. Se a criatura já for monstruosa quando a habilidade monstruosidade for resolvida, nada acontecerá.
- Monstruosa não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Se uma criatura deixa de ser uma criatura, perde suas habilidades ou perde seus marcadores +1/+1, ela continua sendo monstruosa.
- O fato de Gelagarta ganhar voar depois de se tornar bloqueada não removerá a criatura bloqueadora do combate nem fará com que Gelagarta se torne não bloqueada.

Gênio Trovejante
{3} {U} {R}
Criatura — Gênio
3/4
Voar
Toda vez que Gênio Trovejante ataca, ele causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards que você comprou neste turno.

- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o efeito de Gênio Trovejante não os contará.

Goblin Pútrido
{1} {B}
Criatura — Zumbi Goblin
2/2
Persistir *(Quando esta criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador -1/-1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador -1/-1.)*

- Se um card com persistir é removido do cemitério após morrer, mas antes da resolução da habilidade desencadeada, ele não é devolvido ao campo de batalha.
- Depois que persistir devolve a criatura, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. Suas Auras não são devolvidas ao campo de batalha. Seus Equipamentos são soltos. Seus marcadores não são colocados na nova criatura.
- Se uma criatura tem marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada, de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. A habilidade persistir de Goblin Pútrido pode trazê-lo de volta novamente se os marcadores -1/-1 dele forem removidos dessa forma.
- Se uma criatura com persistir que tem um marcador +1/+1 recebe marcadores -1/-1 suficientes para ser destruída por dano letal ou ser colocada no cemitério de seu dono por ter 0 ou menos de resistência, a

habilidade de persistir não é desencadeada e o card não é devolvido ao campo de batalha. Isso acontece porque persistir verificar o status da criatura em sua última existência no campo de batalha, quando ela ainda tinha marcadores -1/-1.

Golpe Desmantelador

{2} {W}

Mágica Instantânea

Reforçar {2} {U} *(Você pode pagar um custo adicional de {2}{U} ao conjurar esta mágica.)*

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Se esta mágica foi reforçada, compre dois cards.

- Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Golpe Desmantelador tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará dois cards se ele tiver sido reforçado. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você comprará dois cards.
-

Guia Alpino

{2} {R}

Criatura da Neve — Humano Batedor

3/3

Quando Guia Alpino entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Montanha em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar seu grimório.

Guia Alpino ataca a cada combate se estiver apto.

Quando Guia Alpino deixar o campo de batalha, sacrifique uma Montanha.

- Se Guia Alpino não puder atacar por qualquer motivo (como estar virado ou ter passado ao controle de um jogador naquele turno), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ele também não precisará atacar naquele caso.
-

Guinchado de Guerra

{2} {W} {W}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Ave com voar.

Recapitular — Vire três criaturas brancas desviradas que você controla. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Para pagar o custo de recapitular de Guinchado de Guerra você pode virar quaisquer criaturas brancas desviradas que você controla, incluindo criaturas sobre as quais não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente.
-

Hélice Fulminante

{3} {B}

Feitiço

Hélice Fulminante causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

Recapitular {R} {W} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Hélice Fulminante tentar se resolver, a mágica não será resolvida. Você não ganha 3 pontos de vida.
- Hélice Fulminante é sempre uma mágica preta. Ela não é vermelha nem branca se você conjurá-la pelo custo de recapitular.

Hogaak, Necrópole Erguida

{5} {b/g} {b/g}

Criatura Lendária — Avatar

8/8

Você não pode gastar mana para conjurar esta mágica.

Convocar, esquadrinhar *(Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga por {1} ou um mana da cor daquela criatura. Cada card que você exila de seu cemitério paga por {1}.)*

Você pode conjurar Hogaak, Necrópole Erguida, de seu cemitério.

Atropelar

- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Você só pode exilar cards para pagar pelo mana genérico do custo de uma mágica com esquadrinhar. Isso significa que normalmente você precisa virar duas criaturas pretas e/ou verdes para convocar Hogaak e conjurá-lo.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar e esquadrinhar são aplicadas após o custo total ser calculado. Convocar e esquadrinhar não alteram o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.

Infiltradora Engenhosa

{2} {U} {B}

Criatura — Vedalkano Ninja

2/3

Ninjutsu {U} {B} *({U}{B}, devolva para a mão um atacante que você controla que não tenha sido bloqueado: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)*

Toda vez que um Ninja que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Se Infiltradora Engenhosa sofrer dano letal ao mesmo tempo em que um Ninja que você controla causar dano de combate a um jogador, a habilidade dela será desencadeada.

Influência de Ayula

{G} {G} {G}

Encantamento

Descarte um card de terreno: Crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Urso.

- Se um efeito instrui você a comprar cards e depois descartar cards, você não pode realizar ações entre um momento e outro. Por exemplo, se você não tiver cards na mão e conjurar Magimercante do Bazar, você não poderá ativar a habilidade de Influência de Ayula entre o momento em que você compra dois cards e o momento em que descarta cards.

Kess, Maga Dissidente

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

Criatura Lendária — Humano Mago

3/4

Voar

Durante cada um de seus turnos, você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço do seu cemitério.

Se um card conjurado desta forma seria colocado em seu cemitério, em vez disso, exile-o.

- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card que você conjurar de seu cemitério.
 - Você precisa pagar os custos de conjuração daquele card. Se ele tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-lo por aquele custo.
 - Depois que você começar a conjurar o card, perder o controle de Kess não afetará a magia. Você pode terminar de conjurá-lo normalmente e ele será exilado se seria colocado em seu cemitério.
 - Se você conjurar o card de seu cemitério usando outra permissão (como a de recapitular), o efeito de Kess não se aplica. Você pode conjurar outro card de magia instantânea ou feitiço de seu cemitério.
 - Se você conjurar um card de magia instantânea ou feitiço de seu cemitério e então fizer com que uma nova Kess passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outro card de magia instantânea ou feitiço de seu cemitério naquele turno.
 - Se um card de feitiço for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá-lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.
 - Se uma magia conjurada dessa forma for colocada em qualquer outra zona depois de ser resolvida (talvez por ter recapitular), ela será considerada um novo objeto. Se aquele card se mover posteriormente para o seu cemitério, ele não será exilado.
-

Laceração Mental

{2} {B}

Feitiço

O jogador alvo descarta dois cards.

Sobrecarga {1} {B} *(Você pode conjurar esta magia por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de "o jogador alvo" por "cada jogador".)*

- Enquanto a maioria das magias com sobrecarga só afeta permanentes que você controla ou permanentes que seus oponentes controlam, Laceração Mental afeta todos os jogadores, inclusive você, se for sobrecarregada.
 - Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma magia, aquela magia terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a magia não terá nenhum alvo.
-

Lesma Glutona

{1} {B}

Criatura — Lesma Horror

0/3

Ameaçar

Evoluir *(Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que a desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

- Quando comparar as características das duas criaturas para evoluir, compare sempre poder com poder e resistência com resistência.
 - Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, compare seu poder e sua resistência com os da criatura com evoluir. Se nenhuma das características da nova criatura for maior, evoluir não será desencadeada.
 - Se evoluir for desencadeada, a comparação de características acontecerá novamente quando a habilidade tentar ser resolvida. Se nenhuma característica da criatura for maior, a habilidade não fará nada. Se a criatura que entrou no campo de batalha deixar o campo de batalha antes que evoluir seja resolvida, use seus últimos valores de poder e resistência conhecidos para determinar se uma criatura com evoluir recebe um marcador +1/+1.
 - Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, evoluir poderá ser desencadeada diversas vezes, embora a comparação de características ocorra a cada vez que uma dessas habilidades tentar ser resolvida. Por exemplo, se você controlar uma criatura 0/3 com evoluir e duas criaturas 1/1 entrarem no campo de batalha, evoluir será desencadeada duas vezes. A primeira habilidade será resolvida e colocará um marcador +1/+1 na criatura com evoluir. Quando a segunda habilidade tentar ser resolvida, nem o poder nem a resistência da nova criatura serão maiores que os da criatura com evoluir, de modo que a habilidade não fará nada.
-

Maga dos Tributos

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Maga dos Tributos entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de artefato com custo de mana convertido igual a 2, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar seu grimório.

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

Magimercante do Bazar

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

3/4

Voar

Quando Magimercante do Bazar entrar no campo de batalha, compre dois cards e depois descarte três cards.

- Você compra dois cards e descarta três cards enquanto a habilidade desencadeada de Magimercante do Bazar está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Magissorvedora

{G}

Criatura — Cobra

2/1

Subir de nível {1} {1}: *Coloque um marcador de nível nesta criatura. Suba de nível somente como um feitiço.*

NÍVEL 3-7

4/4

Proteção contra mágicas instantâneas

NÍVEL 8+

6/6

Proteção contra tudo

- Habilidades de nível contam o número de marcadores de nível na criatura. Magissorvedora começa sem marcador de nível. Depois que ela tiver ao menos três, mas menos de oito marcadores de nível, ela será 4/4 e terá proteção contra mágicas instantâneas. Depois que tiver oito ou mais marcadores de nível, ela será 6/6 e terá proteção contra tudo. Ela sempre terá subir de nível {1}.
- Se um efeito tiver definido um valor específico para o poder e/ou a resistência de Magissorvedora depois de ela entrar no campo de batalha, subir de nível não alterará aquela característica.
- Proteção contra mágicas instantâneas significa que Magissorvedora não pode ser alvo de mágicas instantâneas nem de habilidades de mágicas instantâneas (como uma habilidade de uma mágica instantânea que seja desencadeada quando o card é reciclado), e todo dano que uma mágica instantânea ou um card instantâneo causaria é prevenido. Nenhum evento além desses é prevenido nem deixa de ser válido.
- Proteção contra tudo significa que Magissorvedora não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades, não pode ser bloqueada, nada pode ser anexado a ela e todo dano que seria causado a ela é prevenido. Ela ainda

pode ser afetada de outras formas (como por Ventos do Abandono conjurado pelo custo de sobrecarga, por exemplo).

Manada Barridora

{2} {G} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Elefante.

Rebote (*Se você conjurar esta mágica da sua mão, exila-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.*)

- Conjurando o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo porque um efeito o proíbe, o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro. Se você conjurar o card, ele será colocado normalmente no cemitério de seu dono depois que for resolvido.
 - Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão for anulada por qualquer motivo, aquela mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, inclusive o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não a conjurará novamente em seu próximo turno.
-

Marinheiro Instável

{W} {U}

Criatura — Metamorfo

2/2

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Toda vez que você ou uma permanente que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule aquela mágica ou habilidade, a menos que seu controlador pague {1}.

- Se você e uma permanente que você controla se tornarem alvos da mesma mágica ou habilidade que um oponente controla, a habilidade de Marinheiro Instável será desencadeada duas vezes. O mesmo vale se duas permanentes que você controla se tornarem alvo da mesma mágica ou habilidade que um oponente controla.
 - Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla tiver como alvo somente você ou somente uma permanente que você controla, mas tiver você ou aquela permanente como alvo múltiplas vezes, a habilidade de Marinheiro Instável será desencadeada apenas uma vez.
-

Masticora Menor

{2}

Criatura Artefato — Masticora

2/2

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

{4}: Masticora Menor causa 1 ponto de dano à criatura alvo.

Persistir (*Quando esta criatura morrer, se ela não tiver nenhum marcador -1/-1, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador -1/-1.*)

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Mastícora Menor. Você não pode conjurá-la sem descartar um card, nem descartar cards adicionais. Se Mastícora Menor entrar no campo de batalha sem ser conjurada (talvez por causa de sua habilidade persistir) você não descartará um card.
- Se um card com persistir for removido do cemitério depois de morrer, mas antes de a habilidade desencadeada ser resolvida, ele não será devolvido ao campo de batalha.
- Depois que persistir 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. Seus Equipamentos são soltos. Quaisquer marcadores que estivessem no card não serão colocados na nova criatura.
- Se uma criatura tiver marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada um de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. A habilidade persistir de Mastícora Menor pode trazê-la de volta novamente se os marcadores -1/-1 dele forem removidos dessa forma.
- Se uma criatura com persistir que tem um marcador +1/+1 recebe marcadores -1/-1 suficientes para ser destruída por dano letal ou ser colocada no cemitério de seu dono por ter 0 ou menos de resistência, a habilidade de persistir não é desencadeada e o card não volta ao campo de batalha. Isso se deve ao fato de persistir verificar a criatura em sua última existência no campo de batalha, ponto em que ela ainda tinha marcadores -1/-1.

Matrona Goblin

{2} {R}

Criatura — Goblin

1/1

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

- Se um efeito se refere a uma "mágica de [subtipo]" ou a um "card de [subtipo]", ele se refere apenas a uma mágica ou card que tenha aquele subtipo. Por exemplo, Bando de Guerra Goblin é um card que faz referência a Goblins e cria Goblins, mas não é um card de Goblin.

Minotauro Cornespíneo

{2} {R}

Criatura — Minotauro Amoque

2/3

Desde que você tenha comprado dois ou mais cards neste turno, Minotauro Cornespíneo tem golpe duplo.

- O efeito de Minotauro Cornespíneo aplica-se mesmo que você tenha comprado dois ou mais cards antes de Minotauro Cornespíneo entrar no campo de batalha.
 - Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o efeito de Minotauro Cornespíneo não os contará.
 - Se Minotauro Cornespíneo só ganhar golpe duplo depois que o dano de combate já tiver sido causado (provavelmente porque uma habilidade de outra criatura fez com que você comprasse um card quando ela causou dano de combate), Minotauro Cornespíneo causará apenas dano de combate normal.
-

Mirrodin Sitiada

{2} {U}

Encantamento

Conforme Mirrodin Sitiada entrar no campo de batalha, escolha Mirraniano ou Phyrexiano.

- Mirraniano — Toda vez que você conjurar uma mágica de artefato, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Myr.
- Phyrexiano — No início da sua etapa final, compre um card e depois descarte um card. Em seguida, se houver quinze ou mais cards de artefato em seu cemitério, o oponente alvo perde o jogo.

- Se você apoia os mirranianos, a habilidade de Mirrodin Sitiada é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se você apoia os phyrexianos, você precisa escolher um oponente alvo conforme sua etapa final começa. Determina-se se aquele jogador perde ou não o jogo conforme a habilidade é resolvida. Isso significa que o card que você descarta pode ser o décimo quinto artefato que faz com que o jogador alvo perca o jogo, mas isso também significa que, se não houver um oponente alvo válido, você não comprará nem descartará.
- Se de alguma forma você controlar Mirrodin Sitiada e nenhuma escolha tiver sido feita para ela, ela não terá nenhuma das duas habilidades desencadeadas.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se um jogador em uma equipe perder o jogo, a equipe perderá o jogo.

Morfoloide Teceteia

{3} {G} {G}

Criatura — Metamorfo

3/5

Morfoloide *(Este card é de todos os tipos de criatura.)*

Alcance

Quando Morfoloide Teceteia entra no campo de batalha, se há três ou mais cards de criatura em seu cemitério, você ganha 5 pontos de vida.

- Se não houver três ou mais cards de criatura em seu cemitério conforme Morfoloide Teceteia entrar no campo de batalha, sua habilidade não será resolvida. Se não houver três ou mais cards de criatura em seu cemitério conforme a habilidade é resolvida, você não ganhará 5 pontos de vida. Os cards de criatura não precisam ser os mesmos em ambos os momentos.
-

Morophon, o Irrestrito

{7}

Criatura Lendária — Metamorfo

6/6

Morfoloide (*Este card é de todos os tipos de criatura.*)

Conforme Morophon, o Irrestrito, entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As mágicas do tipo escolhido que você conjura custam {W}{U}{B}{R}{G} a menos para serem conjuradas.

Este efeito diminui apenas a quantidade de mana colorido que você paga.

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

- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Fractius ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card, como artefato, nem supertipos, como lendário ou da neve.
- O efeito de Morophon reduz o custo total em um mana de cada cor. Por exemplo, se uma mágica do tipo escolhido custar {4}{R}{W}{W}, ela custará {4}{W} após a aplicação do efeito de Morophon.
- Se uma mágica tem símbolos de mana híbrido em seu custo de mana, você escolhe que metade pagar antes de determinar o custo total. Por exemplo, se uma mágica do tipo escolhido custar {2}{w/u}{w/u}, você pode escolher o custo de {2}{W}{U} e então reduzi-lo para {2}.
- Efeitos de redução de custo são aplicados depois de outros modificadores de custo, de modo que Morophon pode reduzir custos adicionais ou alternativos de mágicas do tipo escolhido.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outras criaturas que você controla do tipo escolhido pode se tornar letal se Morophon deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Mox de Tantalita

Artefato

Suspender 3 — {0} (*Em vez de conjurar este card da sua mão, você pode pagar {0} e exilá-lo com três marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.*)
{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- Mox de Tantalita não tem custo de mana. Você não pode conjurar esta mágica a menos que um efeito (como o de suspender) permita que você a conjure por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana. Seu custo de mana convertido é 0.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspender a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, qualquer efeito que afete o momento em que você pode conjurá-lo, e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspender que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.

- Depois de remover o último marcador, você precisa conjurar o card se estiver apto. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Se um efeito proibir você de conjurar o card, ele permanecerá exilado sem nenhum marcador de tempo e não estará mais suspenso.

Naga do Sindicato das Brumas

{2} {U}

Criatura — Naga Ninja

3/1

Ninjutsu {2} {U} ({2}{U}, devolva para a mão um atacante que você controla que não tenha sido bloqueado: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Naga do Sindicato das Brumas causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha que seja uma cópia de Naga do Sindicato das Brumas.

- A ficha terá a habilidade de Naga do Sindicato das Brumas. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A ficha não copiará marcadores, Auras nem Equipamentos em Naga do Sindicato das Brumas, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor, e assim por diante. Normalmente isso significa que a ficha será simplesmente uma Naga do Sindicato das Brumas. Entretanto, se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado aquela Naga do Sindicato das Brumas, eles serão levados em conta.
- Se Naga do Sindicato das Brumas deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Naga do Sindicato das Brumas, usando os valores copiáveis de Naga do Sindicato das Brumas da última vez em que ela esteve no campo de batalha.

Numa Fria

{W}

Encantamento da Neve — Aura

Encantar terreno da neve que você controla

Quando Numa Fria entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Numa Fria deixe o campo de batalha.

- Se Numa Fria deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a criatura alvo não será exilada.
 - As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Oficial de Alta Pestilência

{3} {B}

Criatura — Zumbi Soldado

3/1

Quando Oficial de Alta Pestilência entra no campo de batalha, você pode descartar um card. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

{1} {B}, {T}, exile um card de criatura de seu cemitério:

Cada oponente perde 2 pontos de vida.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Oficial de Alta Pestilência é resolvida, você não pode descartar múltiplos cards para criar múltiplas fichas de Zumbi.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Oficial de Alta Pestilência faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

Onirófago

{3} {U}

Criatura — Lula Ilusão

1/2

Voar

Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em Onirófago.

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

Pashalik Mons

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin Guerreiro

2/2

Toda vez que Pashalik Mons ou outro Goblin que você controla morre, Pashalik Mons causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

{3} {R}, sacrifique um Goblin: Crie duas fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin.

- Se Pashalik Mons e um ou mais outros Goblins que você controla morrerem ao mesmo tempo, a habilidade de Pashalik Mons será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
 - Você pode sacrificar Pashalik Mons para pagar o custo de sua última habilidade.
-

Passos Desabalados

Feitiço

Suspende 4 — {G} *(Em vez de conjurar este card da sua mão, pague {G} e exile-o com quatro marcadores temporais. No início de sua manutenção, remova um marcador temporal. Quando o último for removido, conjure-o sem pagar seu custo de mana.)*

Crie duas fichas de criatura verde 4/4 do tipo

Rinoceronte com atropelar.

- Passos Desabalados não tem custo de mana. Você não pode conjurar esta mágica a menos que um efeito (como o de suspender) permita que você a conjure por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana. Seu custo de mana convertido é 0.
- Você pode exilar um card de sua mão usando suspender a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, qualquer efeito que afete o momento em que você pode conjurá-lo, e quaisquer outros efeitos que podem impedir que você o conjure para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspender que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Depois de remover o último marcador, você precisa conjurar o card se estiver apto. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas. Se um efeito proibir você de conjurar o card, ele permanecerá exilado sem nenhum marcador de tempo e não estará mais suspenso.

Pastor d'Almas

{1}{W}{U}

Criatura — Espírito

1/1

Toda vez que uma criatura for exilada do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Pastor d'Almas.

No início de sua etapa final, você pode exilar outra criatura alvo que você controla. Depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Se quaisquer outras habilidades que você controla forem desencadeadas no início de sua etapa final, você escolhe os alvos de todas elas conforme elas são colocadas na pilha, e você escolhe a ordem na qual elas são colocadas na pilha. Por exemplo, isso significa que você poderia exilar uma criatura colocada no campo de batalha por uma habilidade desenterrar (e então a habilidade desencadeada retardada de desenterrar não exilará aquela criatura), mas você não poderá ter como alvo uma criatura que será devolvida ao campo de batalha por outra habilidade durante sua etapa final (como a habilidade desencadeada retardada de Deriva Astral).
- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Se uma criatura for exilada, mas acabar em outra zona, (provavelmente por ser o comandante de um jogador na variante Commander), a primeira habilidade de Pastor d'Almas será desencadeada.

Patada Selvagem

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno se seu poder for 2. Em seguida, ela luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Você só pode conjurar Patada Selvagem se escolher tanto uma criatura que você controla quanto uma que você não controla como alvos.
- A criatura alvo que você controla só recebe +2/+2 se seu poder for exatamente 2 conforme Patada Selvagem é resolvida. Ela ainda lutará se não receber +2/+2.
- Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Patada Selvagem tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Patada Selvagem tentar ser resolvida, ela não receberá +2/+2. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, ela ainda receberá +2/+2 até o final do turno se o poder dela for 2.

Perícia do Implantador

{2}{W}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura artefato incolor 3/3 do tipo Golem.

Unir com magia instantânea ou feitiço {3}{W}

(Conforme conjura uma magia instantânea ou um feitiço, você pode revelar este card da sua mão e pagar seu custo de união. Se fizer isso, adicione os efeitos deste card àquela magia.)

- As habilidades unidas a uma magia acontecem por último, depois de todos os outros efeitos daquela magia. Em especial, o Golem ainda não estará no campo de batalha se a magia tiver um efeito que afeta todas as criaturas, todas as criaturas que você controla ou algo do gênero.
 - Você revela todos os cards que pretende unir ao mesmo tempo. Cada card individual só pode ser unido uma vez a qualquer magia, embora múltiplos cards com o mesmo nome possam ser unidos a uma magia.
 - Se uma magia for copiada, as escolhas feitas durante a conjuração são copiadas, de modo que a cópia terá as mesmas habilidades unidas à original.
 - Se a magia for anulada, quaisquer cards que você tenha unido a ela permanecerão em sua mão.
 - Se nenhum dos alvos da magia for válido quando a magia tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, incluindo os dos cards unidos a ela.
 - A validade dos alvos de uma magia só é verificada conforme a magia começa a ser resolvida. Se a magia à qual este card está unido fizer com que seus alvos se tornem não válidos enquanto ela estiver sendo resolvida (por exemplo, removendo-os do campo de batalha), você ainda criará um Golem.
-

Physalia
{2} {U}
Criatura — Água-viva
2/2

Quando Physalia entrar no campo de batalha, devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

- Se não houver outras criaturas no campo de batalha quando Physalia entrar no campo de batalha, a habilidade dela precisa tê-la como alvo.

Pirofobia
{1} {R}
Feitiço
Pirofobia causa 3 pontos de dano à criatura alvo.
Covardes não podem bloquear neste turno.

- Covarde é um tipo de criatura. Você não verá este tipo de criatura impresso em criaturas desta coleção (talvez por elas serem boas demais em se esconder), mas tenha em mente que as criaturas com a habilidade morfoloide são Covardes.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Pirofobia tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Covardes podem bloquear se alguma coisa permitir que eles o façam.
- Como não modifica as características das criaturas, Pirofobia pode afetar Covardes que entrem no campo de batalha ou criaturas que se tornem Covardes depois que a mágica for resolvida.

Piomante Experiente
{1} {R} {R}
Criatura — Humano Xamã
2/2
Quando Piromante Experiente entrar no campo de batalha, descarte dois cards e depois compre dois cards. Para cada card que não seja um terreno descartado dessa forma, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental.
{3} {R} {R}, exile Piromante Experiente de seu cemitério: Crie duas fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental.

- Se você tiver menos de dois cards na mão conforme a primeira habilidade de Piromante Experiente for resolvida, você descartará sua mão e, em seguida, comprará dois cards independentemente de quantos tenha descartado.

Presente Generoso
{2} {W}
Mágica Instantânea
Destrua a permanente alvo. Seu controlador cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Elefante.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Presente Generoso tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará um Elefante. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador criará um Elefante.

Preces Atendidas

{1}{W}{W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha 1 ponto de vida. Se Preces Atendidas não é uma criatura, ela se torna uma criatura 3/3 do tipo Anjo com voar além de seus outros tipos até o final do turno.

- Se Preces Atendidas se tornar uma criatura, mas você ainda não a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, você não conseguirá atacar com ela.
- Depois que Preces Atendidas se tornar uma criatura, você ainda ganhará pontos de vida toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle.

Primeiro Fractius

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

Criatura Lendária — Fractius

7/7

Cascata (Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um que não seja terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)

As mágicas de Fractius que você conjura têm cascata.

- A última habilidade de Primeiro Fractius só se aplica enquanto ele está no campo de batalha. Se a habilidade cascata do próprio Primeiro Fractius permitir que você conjure outro card de Fractius, aquele Fractius não terá cascata.
- A habilidade cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Ela será resolvida mesmo que a mágica seja anulada. Se você conjurar o card exilado pela habilidade cascata, aquela mágica irá para a pilha acima da mágica com cascata. Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
- Você não precisa conjurar o último card exilado por uma habilidade cascata. Se escolher fazê-lo, você o conjurará como uma mágica. Ela pode ser anulada e quaisquer habilidades que verificam mágicas conjuradas (como cascata, se aquela mágica tiver cascata) podem vê-la.
- 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 os de Másticora Menor), você precisa pagá-los para conjurar o card.
- Se uma mágica tiver ocorrências múltiplas de cascata (por exemplo, se você conjurar um segundo Primeiro Fractius), cada ocorrência de cascata será desencadeada e resolvida separadamente. A mágica que você

conjurar devido à primeira habilidade cascata irá para a pilha sobre a segunda habilidade cascata. Aquela mágica será resolvida antes que você exile cards para a segunda habilidade cascata.

Punhos Chamejantes

{1} {R}

Mágica Instantânea

Compre um card. Até o final do turno, a criatura alvo ganha atropelar e recebe +1/+0 para cada card que você comprou neste turno.

- Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Punhos Chamejantes tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.
 - O bônus que a criatura alvo recebe é fixado conforme Punhos Chamejantes é resolvido, contando o card comprado durante seu primeiro efeito. A criatura não receberá um +1/+0 adicional se você comprar outro card posteriormente no turno.
 - Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o efeito de Punhos Chamejantes não os contará.
-

Raiva de Urza

{2} {R}

Mágica Instantânea

Reforçar {8} {R} *(Você pode pagar um custo adicional de {8}{R} ao conjurar esta mágica.)*

Esta mágica não pode ser anulada.

Raiva de Urza causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Se esta mágica foi reforçada, em vez disso, ela causa 10 pontos de dano àquela permanente ou jogador e o dano não pode ser prevenido.

- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Raiva de Urza como alvo. Quando a mágica ou a habilidade for resolvida, Raiva de Urza não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
 - Se o alvo de Raiva de Urza deixar de ser válido, a mágica não será resolvida e será colocada no cemitério de seu dono sem qualquer efeito. Isso ocorre mesmo que o dano não possa ser prevenido e a mágica não possa ser anulada.
-

Recombinador do Ferro-velho

{3}

Criatura Artefato — Constructo

0/0

Modular 2 *(Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1. Quando ela morre, você pode colocar seus marcadores +1/+1 na criatura artefato alvo.)*

{T}, sacrifique um artefato: Procure um card de Constructo em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

- Se uma criatura com modular receber uma quantidade de marcadores -1/-1 suficiente para que ela seja destruída por dano letal ou colocada no cemitério de seu dono por ter resistência igual ou inferior a 0, modular colocará na criatura artefato alvo um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 naquela criatura antes de ela deixar o campo de batalha. Isso porque modular verifica a criatura em sua última existência no campo de batalha, e ela ainda tinha marcadores +1/+1 naquele momento.
- Você pode sacrificar Recombinador do Ferro-velho para pagar o custo de sua segunda habilidade.

Reconstruir

{2} {U}

Mágica Instantânea

Devolva todos os artefatos para as mãos de seus donos.

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

- Cards de artefato que não estejam no campo de batalha não serão devolvidos por Reconstruir.

Reflexo Distorcido

{1} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo recebe -6/-0 até o final do turno.
- Permute o poder e a resistência da criatura alvo até o final do turno.

Entrelaçar {B} (*Escolha ambos se pagar o custo de entrelaçar.*)

- Efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se você conjura Reflexo Distorcido tendo como alvo uma criatura 1/2 e concede a ela +2/+0 posteriormente no turno, ela é uma criatura 2/3, e não uma criatura 4/1.
- Se Reflexo Distorcido for entrelaçado, seus dois modos podem ter como alvo a mesma criatura ou duas criaturas diferentes.
- Reflexo Distorcido é sempre uma mágica azul. Ele não se torna também preto se você pagar seu custo de entrelaçar.

Repouso de Marit Lage

{1} {U}

Encantamento Lendário da Neve

Toda vez que Repouso de Marit Lage ou outra permanente da neve entrar no campo de batalha sob o seu controle, use vidência 1.

No início de sua manutenção, se você controlar dez ou mais permanentes da neve, sacrifique Repouso de Marit Lage. Se fizer isso, crie Marit Lage, uma ficha de criatura lendária preta 20/20 do tipo Avatar com voar e indestrutível.

- Se você não controlar dez ou mais permanentes da neve conforme sua manutenção começar, a última habilidade não será desencadeada. Nenhum jogador pode realizar ações durante um turno antes que a manutenção deste comece.
- Se você não controlar dez permanentes da neve conforme a última habilidade for resolvida, você não poderá sacrificar Repouso de Marit Lage.
- Se Repouso de Marit Lage deixar o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, você não será capaz de sacrificá-lo e não criará Marit Lage.

Reprovação

{1} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura do tipo Covarde com poder e resistência básicos

0/1. *(Ela mantém todos os supertipos, mas perde todos os outros tipos e tipos de criatura.)*

- Reprovação sobrescreve todos os efeitos anteriores que definam valores específicos para os tipos de criatura, tipos de card, poder e/ou resistência da criatura encantada. Outros efeitos que definam um valor específico para essas características e comecem a se aplicar depois que Reprovação se tornar anexada sobrescreverão aquela parte do efeito.
- Efeitos que modifiquem o poder ou resistência da criatura encantada (como os efeitos de Força da Virtude ou Crescimento Desenfreado) serão aplicados, independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder ou a resistência da criatura (como marcadores +1/+1).
- A criatura encantada mantém quaisquer supertipos que tenha, como lendário e da neve.
- Se a criatura encantada ganha uma habilidade depois que Reprovação é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
- Se uma permanente que não seja uma criatura se tornar uma criatura e for encantada com Reprovação, ela continuará a ser uma criatura graças ao efeito de Reprovação, mesmo que o efeito original que a tornou uma criatura expire.

Resistir à Tempestade

{1} {G}

Mágica Instantânea

Você ganha 3 pontos de vida.

Rajada (Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno.)

- As cópias criadas por rajada são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica (como rajada) não serão desencadeadas.
- Rajada conta as mágicas conjuradas antes de a mágica com rajada ser conjurada. As mágicas conjuradas após a mágica com rajada, mas antes de a habilidade rajada ser resolvida, não são contadas.

- A habilidade rajada e as cópias que ela cria são todas resolvidas antes da magia com rajada. Elas são resolvidas mesmo que a magia com rajada seja anulada.

Resolver Além da Realidade

{4} {W}

Feitiço

Escolha um ou ambos —

- Exile a criatura alvo que você não controla.
- Exile a criatura alvo que você controla e depois devolva-a para o campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Depois que a criatura exilada que você controla retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir.
- Se uma ficha que você controla for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

Respigador da Chácara

{3}

Criatura Artefato — Espantalho

2/2

Respigador da Chácara não desvira durante sua etapa de desvirar.

{2}, {Q}: Coloque um marcador +1/+1 em Respigador da Chácara. (*{Q}* é o símbolo de desvirar.)

- O símbolo de desvirar, {Q}, funciona da mesma forma que o símbolo de virar, mas espelhado. Você não pode pagar o custo de {Q} se Respigador da Chácara já estiver desvirado, e você precisa ter controlado a criatura continuamente desde o início de seu turno mais recente para pagar {Q}.
- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

Retalhos de Asas

{1} {W} {W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura atacante.

Rajada (*Quando você conjurar esta magia, faça uma cópia dela para cada magia conjurada antes dela neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

- Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando durante o combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até a etapa de final de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o combate.
- Se você conjurar Retalhos de Asas depois que o dano de combate tiver sido causado, somente criaturas que tenham sobrevivido ao combate poderão ser sacrificadas.

- Retalhos de Asas não tem como alvo a criatura a ser sacrificada. O jogador alvo escolhe a criatura conforme a magia é resolvida.
- As cópias criadas por rajada são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como rajada) não serão desencadeadas.
- Rajada conta as magias conjuradas antes de a magia com rajada ser conjurada. As magias conjuradas após a magia com rajada, mas antes de a habilidade rajada ser resolvida, não são contadas.
- A habilidade rajada e as cópias que ela cria são todas resolvidas antes da magia com rajada. Elas são resolvidas mesmo que a magia com rajada seja anulada.

Sequência de Desaparecimentos

{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Depois o controlador daquela criatura pode pagar {U} {U}. Se o jogador fizer isso, poderá copiar esta magia e poderá escolher um novo alvo para a cópia.

- A cópia de Sequência de Desaparecimentos tem a habilidade de copiar a si mesma. A sequência pode continuar enquanto os jogadores conseguirem e quiserem continuar a pagar {U} {U}.
- Enquanto está resolvendo Sequência de Desaparecimentos, você não pode pagar {U} {U} múltiplas vezes para copiá-la múltiplas vezes. Ela é uma sequência, e não uma teia.
- As cópias criadas por Sequência de Desaparecimentos são criadas na pilha. Assim, elas não são conjuradas. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas.
- Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Sequência de Desaparecimentos tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. O controlador daquela criatura não pode pagar para copiar Sequência de Desaparecimentos.

Sequestro de Bode

{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. Se aquela criatura for um Bode, ela também receberá +3/+0 até o final do turno.

- Sequestro de Bode pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou que você já controla.
- Para determinar se a criatura alvo recebe +3/+0, olhe seus tipos de criatura depois de ter ganho o controle dela e ela ter ganho ímpeto. Se ela não for um Bode naquele momento, ela não receberá +3/+0, mesmo que se torne um Bode posteriormente no turno. Se ela for um Bode, ela receberá +3/+0, mesmo que ela deixe de ser um Bode posteriormente no turno.
- Bode é um tipo de criatura. Você não verá este tipo de criatura impresso em criaturas desta coleção, mas tenha em mente que criaturas com a habilidade morfoloide são Bodes.

Serra, a Benevolente

{2} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Serra

4

+2: As criaturas que você controla com voar recebem

+1/+1 até o final do turno.

−3: Crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância.

−6: Você recebe um emblema com “Se você controlar uma criatura, o dano que reduziria seu total de pontos de vida a menos de 1, em vez disso, o reduzirá a 1.”

- A primeira habilidade de Serra só afeta criaturas que você controla com voar no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno ou que ganhem voar posteriormente no turno não receberão +1/+1.
- O emblema de Serra não previne dano. Ela só altera o resultado do dano causado a você. Por exemplo, uma criatura com vínculo com a vida que cause dano a você ainda fará com que seu controlador ganhe pontos de vida, mesmo que o dano fosse reduzir seu total de pontos de vida a menos de 1.
- O emblema de Serra não impede a perda de pontos de vida por efeitos que dizem que você perde pontos de vida.
- Se você tiver menos de 1 ponto de vida e de alguma forma não tiver perdido o jogo, o dano que seja causado a você reduzirá seu total de pontos de vida ainda mais abaixo de 0 (normalmente).
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o dano causado a você e/ou a seu colega de equipe que reduziria o total de pontos de vida de sua equipe a menos de 1 o reduz, em vez disso, a 1, enquanto você controlar uma criatura. Não importa se seu colega de equipe controla uma criatura, mesmo que ele seja o jogador que está sofrendo o dano.
- Na variante Commander, o dano de combate causado por um comandante ainda é registrado, mesmo que não altere seu total de pontos de vida.

Shinobi Caído

{3} {U} {B}

Criatura — Zumbi Ninja

5/4

Ninjutsu {2} {U} {B} (*{2}{U}{B}*, devolva para a mão um atacante que você controla que não tenha sido bloqueado: Coloque este card no campo de batalha de sua mão, virado e atacando.)

Toda vez que Shinobi Caído causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila os dois cards do topo do próprio grimório. Até o final do turno, você pode jogar aqueles cards sem pagar seus custos de mana.

- A habilidade desencadeada de Shinobi Caído não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se um card de feitiço é exilado, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

- Quaisquer cards que você não conjure permanecem exilados.

Sisay, Capitã do Bons Ventos

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Sisay, Capitã do Bons Ventos, recebe +1/+1 para cada cor entre as outras permanentes lendárias que você controla.

{W} {U} {B} {R} {G}: Procure em seu grimório um card de permanente lendária com custo de mana convertido inferior ao poder de Sisay, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

- Se Sisay deixar o campo de batalha depois que você ativar a última habilidade, mas antes de a habilidade ser resolvida, use sua última existência no campo de batalha para determinar que cards você pode procurar.
- Se um card em um grimório tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.

Sombra de Ent

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

Armadura de totem *(Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)*

- O efeito de Sombra de Ent na verdade não altera o poder da criatura encantada. Ela só altera a quantidade de dano de combate que a criatura atribui. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, Patada Selvagem não fará com que a criatura encantada lute usando a própria resistência.
- O efeito de armadura de totem é obrigatório. Se a criatura encantada seria destruída, você precisa remover todo o dano dela (se houver dano marcado) e destruir a Aura com armadura de totem.
- O efeito de armadura de totem é aplicado independentemente do motivo pelo qual a criatura encantada seria destruída: por ter sofrido dano letal ou por um efeito (como o de Turba) estar tentando destruí-la. Nos dois casos, todo o dano é removido da criatura e a Aura é destruída no lugar dela.
- Armadura de totem não tem efeito se a criatura encantada for colocada no cemitério por qualquer outro motivo, como se for sacrificada, se a "regra das lendas" se aplicar a ela ou se a resistência dela for igual ou inferior a 0.
- Se uma criatura tiver indestrutível e for encantada com uma Aura que tem armadura de totem, dano letal e efeitos que tentem destruí-la simplesmente não têm efeito. Armadura de totem não fará nada porque não precisará fazê-lo.
- Se uma criatura que você controla for encantada com múltiplas Auras com armadura de totem e for ser destruída, uma daquelas Auras será destruída no lugar dela — mas apenas uma delas. Você escolhe a Aura a ser destruída por controlar a criatura encantada.

- Se uma criatura encantada com uma Aura que tem armadura de totem seria destruída por múltiplas ações baseadas no estado ao mesmo tempo (provavelmente porque uma criatura com toque mortífero lhe causou dano igual ou superior a sua resistência), o efeito de armadura de totem substituirá todos eles e salvará a criatura.
- Se uma mágica ou habilidade (como Força do Vigor) destruiria tanto uma Aura com armadura de totem quanto a criatura que ela está encantando ao mesmo tempo, o efeito da armadura de totem salvará a criatura encantada, que não será destruída. A mágica ou habilidade destruirá a Aura de duas formas diferentes ao mesmo tempo, mas o resultado é o mesmo que o de destruí-la uma única vez.
- O efeito de armadura de totem não é uma regeneração. Especificamente, se o efeito de armadura de totem for aplicado, a criatura encantada não é virada e não é removida do combate por consequência. Efeitos que dizem que a criatura encantada não pode ser regenerada (como o de Pilhagem) não evitam que o efeito de armadura de totem seja aplicado.

Sonho Eterno

{1} {U}

Mágica Instantânea

Compre um card.

Unir com mágica instantânea ou feitiço {2} {U}

(Conforme conjura uma mágica instantânea ou um feitiço, você pode revelar este card da sua mão e pagar seu custo de união. Se fizer isso, adicione os efeitos deste card àquela mágica.)

- As habilidades unidas a uma mágica acontecem por último, depois de todos os outros efeitos daquela mágica.
- Você revela todos os cards que pretende unir ao mesmo tempo. Cada card só pode ser unido uma vez a qualquer mágica, embora múltiplos cards com o mesmo nome possam ser unidos a uma mágica.
- Se uma mágica for copiada, as escolhas feitas durante a conjuração são copiadas, de modo que a cópia terá as mesmas habilidades unidas à original.
- Se a mágica for anulada, quaisquer cards que você tenha unido a ela permanecerão em sua mão.
- Se nenhum dos alvos da mágica for válido quando a mágica tentar ser resolvida, ela não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, incluindo os dos cards unidos a ela.
- A validade dos alvos de uma mágica só é verificada conforme a mágica começa a ser resolvida. Se a mágica à qual este card está unido fizer com que seus alvos deixem de ser válidos enquanto ela estiver sendo resolvida (por exemplo, removendo-os do campo de batalha), você ainda comprará um card.

Strix da Nevasca

{4} {U}

Criatura da Neve — Ave

3/2

Lampejo

Voar

Quando Strix da Nevasca entrar no campo de batalha, se você controlar outra permanente da neve, exile a permanente alvo que não seja Strix da Nevasca. Devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

- Se Strix da Nevasca entrar no campo de batalha durante a etapa final de um jogador, a permanente exilada permanecerá exilada até a etapa final do turno seguinte.
- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixam de existir. Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Sumidouro Magmático

{5} {R}

Mágica Instantânea

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

Sumidouro Magmático causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Esquadrinhar é aplicado após o custo total ser calculado. Esquadrinhar não muda o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Você só pode exilar cards para pagar pelo mana genérico do custo de uma mágica com esquadrinhar.

Técnica do Golpe d'Alma

{1} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem vigilância.

Quando a criatura encantada morrer, manifeste o card do topo de seu grimório. *(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2.*

Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)

- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem custo de mana convertido 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- As características de uma permanente quando ela está voltada para baixo são copiáveis. Se outro objeto se tornar uma cópia de uma criatura voltada para baixo ou uma ficha for criada como cópia de uma criatura voltada para baixo, o novo objeto será uma criatura incolor 2/2 voltada para cima e nenhuma habilidade.
- A qualquer momento em que tiver prioridade, você poderá voltar a face de uma criatura manifestada para cima revelando que ela é um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de alteração de tipo que possam estar sendo aplicados a ela) e pagar seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Como as criaturas com a face voltada para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.
- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.

- Uma permanente que é voltada para cima muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. Voltar uma permanente para cima não muda o fato dela estar virada ou desvirada. A permanente continua sendo alvo de quaisquer mágicas ou habilidades anteriores, bem como continua tendo quaisquer Auras e Equipamentos anexados anteriormente. Se qualquer coisa estiver anexada à criatura ou a tiver como alvo de forma não válida, as regras do jogo removerão tais estados conforme adequado.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita fazê-lo.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Se um efeito tentar devolver uma criatura voltada para baixo ao campo de batalha depois que esta deixar o campo de batalha (como a habilidade desencadeada retardada de Deriva Astral), aquele efeito devolverá o card voltado para cima. Se ele tentar colocar um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha desta forma, aquele card permanecerá na zona em que estiver.

Tempestade Atordoante (*Card promocional de Compre uma Caixa*)

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica instantânea ou feitiço alvo a menos que seu controlador pague {1}.

Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

- As cópias criadas por rajada são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica (como rajada) não serão desencadeadas.
- Rajada conta as mágicas conjuradas antes de a mágica com rajada ser conjurada. As mágicas conjuradas após a mágica com rajada, mas antes de a habilidade rajada ser resolvida, não são contadas.
- A habilidade rajada e as cópias que ela cria são todas resolvidas antes da mágica com rajada. Elas são resolvidas mesmo que a mágica com rajada seja anulada.

Tenente da Gangue Atiradeira

{3} {B}

Criatura — Goblin

1/1

Quando Tenente da Gangue Atiradeira entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin.

Sacrifique um Goblin: O jogador alvo perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Você pode sacrificar qualquer Goblin que você controle para ativar a habilidade ativada de Tenente da Gangue Atiradeira, e não apenas os que sua habilidade desencadeada criou. Você pode sacrificar até o próprio Tenente da Gangue Atiradeira.

Terapeuta da Cabala

{B}

Criatura — Horror

1/1

Ameaçar

No início de sua fase principal pré-combate, você pode sacrificar uma criatura. Quando fizer isso, escolha o nome de um card que não seja um terreno. Em seguida, o jogador alvo revela a própria mão e descarta todos os cards com aquele nome.

- Você nomeia o card conforme a habilidade desencadeada reflexiva de Terapeuta da Cabala é resolvida, e não conforme ela é colocada na pilha. Em seguida, o jogador alvo revela a própria mão e descarta, se apropriado. Nenhum jogador pode escolher realizar ações entre o momento em que você nomeia o card e o jogador alvo revela e descarta.

Trasgo Colecionador

{1} {G}

Criatura — Trasgo

2/2

As habilidades ativadas de artefatos não podem ser ativadas.

- 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. Habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "em/no/na") não são afetadas.
- Nenhuma habilidade de artefatos pode ser ativada, inclusive habilidades de mana.
- A habilidade de Trasgo Colecionador só afeta artefatos que estejam no campo de batalha. Habilidades ativadas que funcionam em outras zonas (como reciclar) ainda podem ser ativadas.
- Se você controla Trasgo Colecionador, você não pode ativar nenhuma habilidade de seus artefatos, mesmo que você sacrifique Trasgo Colecionador como custo para ativar aquelas habilidades.

Travessuras

{1} {R}

Feitiço

Destrua o artefato alvo.

Escavação 1 *(Se você for comprar um card, em vez disso, poderá colocar exatamente um card do topo do seu grimório em seu cemitério. Se fizer isso, devolva esse card de seu cemitério para sua mão. Caso contrário, compre um card.)*

- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar especificamente o termo "compre" ou "comprar", você não está comprando um card. Escavação não pode substituir este evento.
- Escavação pode substituir qualquer card comprado, e não apenas o comprado durante sua etapa de compra. Uma compra de card não pode ser substituída por múltiplas habilidades escavação.
- Você não pode tentar usar uma habilidade escavação se não tiver cards suficientes em seu cemitério.

- Depois que você tiver anunciado que está usando a habilidade escavação de um card para substituir uma compra, os jogadores não poderão realizar nenhuma ação até que você tenha colocado aquele card em sua mão e colocado os cards do topo de seu grimório em seu cemitério.
- Se você estiver comprando múltiplos cards, cada compra é realizada separadamente. Por exemplo, se você receber a instrução de comprar dois cards e substituir a primeira compra por uma habilidade escavação, a segunda compra pode ser substituída por outro card com uma habilidade escavação (inclusive o que foi colocado em seu cemitério pela primeira habilidade escavação).

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

- Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Urza, Grão-lorde Artífice
 {2} {U} {U}
 Criatura Lendária — Humano Artesão
 1/4
 Quando Urza, Grão-lorde Artífice, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 0/0 do tipo Constructo com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla.”.
 Vire um artefato desvirado que você controla: Adicione {U}.
 {5}: Embaralhe seu grimório e em seguida exile o card do topo. Até o final do turno, você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana.

- A ficha criada pela primeira habilidade de Urza contará a si mesma, de modo que ela será ao menos 1/1.
- Você pode virar qualquer artefato desvirado que você controle, incluindo uma criatura artefato que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade de mana de Urza. Virar um Equipamento dessa forma não afetará suas habilidades nem a criatura equipada.
- Se você não jogar o card exilado com a última habilidade de Urza, ele permanecerá exilado.

- A última habilidade de Urza 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 os de Mastícara Menor), você precisa pagá-los para conjurar o card.

Vampiro Cordial

{B} {B}

Criatura — Vampiro

1/1

Toda vez que Vampiro Cordial ou outra criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla.

- Se Vampiro Cordial morre ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas que você controla, sua habilidade é desencadeada para cada uma delas.
- Se um Vampiro que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo que outra criatura, ambas morrem ao mesmo tempo. Aquele Vampiro não pode receber um marcador da habilidade de Vampiro Cordial a tempo de ser salvo.

Ventos do Abandono

{1} {W}

Feitiço

Exile a criatura alvo que você não controla. Para cada criatura exilada desta forma, seu controlador procura no próprio grimório um card de terreno básico. Aqueles jogadores colocam aqueles cards no campo de batalha virados e depois embaralham os próprios grimórios.

Sobrecarga {4} {W} {W} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de "o jogador alvo" por "cada jogador".*)

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Se uma criatura for exilada, mas acabar em outra zona, (provavelmente por ser o comandante de um jogador na variante Commander), ela ainda será "uma criatura exilada dessa forma" para Ventos do Abandono.

Vigia do Amanhã

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

2/1

Refúgio *(Esta criatura entra no campo de batalha virada. Quando entrar, olhe os quatro cards do topo de seu grimório, exile um com a face voltada para baixo, e depois coloque o restante no fundo de seu grimório.)*

Quando Vigia do Amanhã deixar o campo de batalha, coloque o card exilado na mão de seu dono.

- Você não revela o card exilado quando o coloca na mão de seu dono.
- Se Vigia do Amanhã deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de refúgio seja resolvida, sua habilidade de saída do campo de batalha será resolvida e não fará nada. Em seguida, sua habilidade de entrada no campo de batalha será resolvida e você exilará um card sem meios de devolvê-lo para sua mão.
- Qualquer jogador que tenha controlado uma permanente com a habilidade refúgio pode olhar o card exilado com aquela habilidade.

Visão do Futuro

{2} {U} {U} {U}

Encantamento

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode jogar o card do topo de seu grimório.

- O card no topo do seu grimório não está em sua mão, portanto você não pode suspendê-lo, reciclá-lo nem ativar nenhuma de suas habilidades.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo para o card do topo de seu grimório e pagar seus custos. Se o card tiver custos alternativos ou adicionais, você poderá pagá-los. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.
- Se o card do topo de seu grimório for um terreno, você só pode jogar aquele terreno se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Se o card do topo de seu grimório mudar enquanto você está conjurando uma mágica, jogando um terreno ou ativando uma habilidade (provavelmente por aquele card do topo ser o card que você está jogando), o novo card do topo não será revelado até que você termine de fazê-lo.

Vorme Conífero

{4} {G}

Criatura da Neve — Vorme

4/4

Atropelar

{3} {G}: Vorme Conífero recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de permanentes da neve que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Vorme Conífero começa a ser resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de permanentes da neve que você controla mudar.

- Como Vorme Conífero é uma permanente da neve, sua habilidade geralmente lhe dará ao menos +1/+1.

Wrenn e Seis

{R} {G}

Planeswalker Lendário — Wrenn

3

+1: Devolva até um card de terreno alvo de seu cemitério para sua mão.

−1: Wrenn e Seis causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

−7: Você recebe um emblema com “Os cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério têm retraçar.”

(Você pode conjurar cards de magia instantânea e de feitiço do seu cemitério ao descartar um card de terreno além de pagar seus outros custos.)

- Quando uma magia que você conjura com retraçar é resolvida ou anulada, ela é colocada de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retraçar para conjurá-lo de novo.

Yawgmoth, Médico de Thran

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/4

Proteção contra Humanos

Pague 1 ponto de vida, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador -1/-1 em até uma criatura alvo e compre um card.

{B} {B}, descarte um card: Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Proteção contra Humanos significa que Yawgmoth não pode ser bloqueado por criaturas do tipo Humano, não pode ser alvo de magias de Humano nem de habilidades de fontes Humanas e todo dano que fontes Humanas causariam a Yawgmoth é prevenido. Isso também significa que Yawgmoth não pode ser encantado nem equipado por uma Aura ou Equipamento que de alguma forma seja um Humano, embora isso só possa ocorrer com certas combinações de cards mais antigos.
- Proteção contra Humanos se refere somente ao tipo de criatura Humano. Até onde consta para Yawgmoth, você e seus oponentes não são Humanos.
- Você pode ativar a primeira habilidade ativada de Yawgmoth sem escolher nenhuma criatura alvo. Você só compra um card. Todavia, se você escolher um alvo e este deixar de ser válido antes de a magia tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida e você não comprará um card.
- A coleção *Modern Horizons* não inclui nenhum modo de os jogadores adquirirem marcadores para proliferar, mas alguns cards de outras coleções dizem que um jogador "recebe" um marcador de certo tipo. Observe que os emblemas não são marcadores.
- Você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores (como cards suspensos).

- Como proliferar não tem alvos, você pode proliferar marcadores em Yawgmoth com a própria habilidade dele se ele receber um marcador.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira dar outro marcador. Uma vez que "qualquer número" inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Os jogadores podem responder à mágica ou à habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

Magic: The Gathering e Magic são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países.
©2019 Wizards.