

Notas de Lançamento de *Magic – Origens*

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

Última modificação em 21 de maio de 2015

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme coleções futuras forem lançadas, atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que estas informações fiquem desatualizadas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em <http://company.wizards.com/contact-us>.

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Magic – Origens* contém 272 cards (101 comuns, 80 incomuns, 55 raros, 16 míticos raros e 20 terrenos básicos).

Há 16 cards adicionais, numerados de 273 a 288, que não aparecem nos boosters de *Magic – Origens*. São reimpressões de coleções anteriores presentes em alguns produtos suplementares, incluindo decks de demonstração e o *Deck Builder's Toolkit*. Esses cards adicionais possuem o símbolo da expansão *Magic – Origens* e são válidos em todos os formatos em que *Magic – Origens* é válido.

Os cards adicionais são Anjo da Égide, Veredito Divino, Águia da Vigia, Anjo Serra, Ao Vácuo, Gênio Mahamoti, Tecer Destino, Da Carne ao Pó, Estiolar a Mente, Pesadelo, Vampiro de Sengir, Sabujo Infernal, Dragão de Shiva, Tombar, Unicórnio Cobiçado e Pisoteador de Terreno.

Eventos de pré-lançamento: 11 e 12 de julho de 2015

Fim de semana de lançamento: 17 a 19 de julho de 2015

Game Day: 8 e 9 de agosto de 2015

A coleção *Magic – Origens* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 17 de julho de 2015. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Theros™*, *Nascidos dos Deuses™*, *Viagem para Nyx™*, *Magic 2015™*, *Khans de Tarkir™*, *Destino Reescrito™*, *Dragões de Tarkir™* e *Magic – Origens*.

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

Visite www.wizards.com/locator para encontrar um evento ou loja perto de você.

Cinco ícones entre os Planeswalkers: Uma história sobre suas origens

Magic – Origens explora o início da trajetória de cinco dos mais ilustres Planeswalkers de **Magic**: Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar e Nissa Revane. Por toda a coleção você encontrará cards retratando a vida em seus planos natais, os eventos que levaram suas centelhas de Planeswalker a se acender e suas primeiras viagens

como Planeswalkers. Esses cinco Planeswalkers formam o cerne de *Magic – Origens*, e cada um deles aparece na forma de um card dupla face.

Mecânica que retorna: Cards dupla face

Os cards dupla face apareceram originalmente no bloco de *Innistrad*™. Em vez da face típica do card e um verso escrito **Magic**, cards dupla face têm uma face frontal e um reverso. Há cinco cards dupla face em *Magic – Origens*. Eles são criaturas lendárias na face, representando a vida pregressa dos personagens retratados. No reverso, eles são Planeswalkers, com suas centelhas acesas e seu verdadeiro poder manifestado.

Jace, Prodígio de Vryn

{1}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

0/2

{T}: Compre um card e depois descarte um card. Se houver cinco cards ou mais no seu cemitério, exile Jace, Prodígio de Vryn, e devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

Jace, Telepata Ilimitado

azul

Planeswalker — Jace

5

+1: Até uma criatura alvo recebe -2/-0 até o seu próximo turno.

-3: Você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço alvo do seu cemitério neste turno. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

-9: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma magia, o oponente alvo coloca os cinco cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.”

As regras que regem os cards dupla face não mudaram significativamente desde a coleção *Innistrad* (com exceção de sua interação com a ação de manifestar; ver abaixo). Observe que nenhum dos cinco cards dupla face de *Magic – Origens* tem qualquer habilidade que permita que ele se transforme (altere qual lado está voltado para cima) enquanto está no campo de batalha; em vez disso, cada card exila a si mesmo e depois entra no campo de batalha transformado.

* Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, poder e resistência, lealdade, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado. Enquanto um card dupla face não estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, o card acima tem apenas as características de Jace, Prodígio de Vryn, no cemitério, mesmo que fosse Jace, Telepata Ilimitado, no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério.

* O custo convertido de mana de um card dupla face que não esteja no campo de batalha é o custo convertido de mana de sua face.

* O reverso de um card dupla face não tem custo de mana. Uma permanente dupla face com o reverso para cima tem um custo de mana convertido de 0. Cada reverso tem um indicador de cor que define sua cor. Por exemplo, Jace, Telepata Ilimitado, é uma permanente azul.

* O reverso de um card dupla face (no caso de *Magic – Origens*, o lado Planeswalker) não pode ser conjurado.

* Embora as duas regras sejam similares, a “regra das lendas” e a “regra da singularidade dos planeswalkers” afetam tipos diferentes de permanentes. Você pode controlar Jace, Prodígio de Vryn, e Jace, Telepata Ilimitado, ao mesmo tempo. Contudo se Jace, Prodígio de Vryn, for exilado e entrar no campo de batalha transformado, você passará a controlar dois planeswalkers com o mesmo subtipo. Você escolherá um para permanecer no campo de batalha e o outro será colocado no cemitério de seu dono.

* Um card dupla face entra no campo de batalha com a face para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele entra com o reverso voltado para cima.

* Um Planeswalker de *Magic – Origens* que entre no campo de batalha por causa da habilidade de sua face entrará com marcadores de lealdade normalmente.

* Em alguns casos, uma mágica ou habilidade pode fazer com que um desses cinco cards se transforme enquanto for uma criatura (com a face voltada para cima) no campo de batalha. Se isso acontecer, o Planeswalker resultante não terá marcadores de lealdade e será subsequentemente colocado no cemitério de seu dono.

* Você pode ativar uma das habilidades de lealdade do planeswalker no turno em que ele entra no campo de batalha. Contudo, você só pode fazer isso durante uma de suas fases principais quando a pilha está vazia. Por exemplo, se o planeswalker entrar no campo de batalha durante o combate, haverá uma oportunidade para que o oponente o remova antes que você possa ativar uma de suas habilidades.

* Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo (isso também vale se ele for colocado no campo de batalha com a face virada para baixo de alguma outra forma). Note que “com a face virada para baixo” não é sinônimo de “com o reverso voltado para cima”. Um card dupla face manifestado é uma criatura 2/2 sem nome, sem custo de mana, tipos de criatura ou habilidades. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face de um card manifestado for um card de criatura, você pode voltá-la para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face ficará para cima. Um card dupla face no campo de batalha não pode ter a face voltada para baixo.

Suplemento de jogo que retorna: Cards curinga

É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para conseguir isso com cards dupla face você pode usar os cards curinga encontrados em alguns boosters de *Magic – Origens* e nos Pacotes de Pré-lançamento de *Magic – Origens*. Um card curinga substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards curinga é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards curinga ou protetores de card opacos (ou ambos).

* É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card curinga está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.

* Você só pode incluir um card curinga num deck para representar um card dupla face.

* Você deve preencher de forma clara apenas um círculo no card curinga para indicar qual card dupla face ele representa.

* Durante o jogo, um card curinga é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.

* Se um card curinga entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card curinga de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card curinga novamente.

* Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card curinga com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).

Nova palavra-chave: Renome

Renome é uma habilidade desencadeada que recompensa suas criaturas por atingirem seu inimigo, concedendo-lhes prestígio na forma de um ou mais marcadores +1/+1 e, às vezes, outra habilidade.

Protetores de Valeron

{2} {G}

Criatura — Humano Monge

1/3

Renome 2 (*Quando esta criatura causar dano de combate a um jogador, se ela não for renomada, coloque dois marcadores +1/+1 nela e ela se tornará renomada.*)

Toda vez que uma criatura que você controla se tornar renomada, compre um card.

As regras oficiais para a habilidade renome são as seguintes:

702.111. Renome

702.111a Renome é uma habilidade desencadeada. “Renome N” significa “Quando esta criatura causar dano de combate a um jogador, se ela não for renomada, coloque N marcadores +1/+1 nela e ela se tornará renomada.”

702.111b “Renomado” é uma designação que não tem significado nas regras além de agir como um marcador que a habilidade renome e outras mágicas e habilidades possam identificar. Somente permanentes podem ser ou se tornar renomadas. Uma vez que uma permanente se torna renomada, ela permanece renomada até sair do campo de batalha. Renomado não é uma habilidade nem uma parte dos valores copiáveis da permanente.

702.111c Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de renome, cada uma será desencadeada separadamente. A primeira de tais habilidades a ser resolvida fará com que a criatura se torne renomada, e habilidades subsequentes não terão efeito (Ver regra 603.4).

* Renome não será desencadeado quando uma criatura causar dano de combate a um planeswalker ou a outra criatura. Ele também não será desencadeado quando uma criatura causar dano que não seja de combate a um jogador.

* Se uma criatura com renome causar dano de combate a seu controlador porque o dano foi redirecionado, o renome será desencadeado.

* Se uma habilidade de renome é desencadeada, mas a criatura deixa o campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida, a criatura não se torna renomada. Qualquer habilidade

Nova palavra de habilidade: Maestria em magia

Maestria em magia é uma nova palavra de habilidade que aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços que são aprimorados se houver dois ou mais cards de magia instantânea e/ou feitiço em seu cemitério. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras.

Impulso Flamejante

{R}

Mágica Instantânea

Impulso Flamejante causa 2 pontos de dano à criatura alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, em vez disso, Impulso Flamejante causará 3 pontos de dano àquela criatura.

* Verifique se há dois ou mais cards de magia instantânea e/ou feitiço em seu cemitério conforme a magia é resolvida para determinar se a habilidade de maestria em magia se aplica. A própria magia não contará por ainda estar na pilha conforme você faz a verificação.

* Algumas habilidades de maestria em magia fazem com que efeitos adicionais aconteçam, enquanto outras substituem em todo ou em parte o efeito normal da magia. Veja as “Notas Sobre Cards Específicos” para obter mais informações sobre cards específicos com habilidades de maestria em magia.

Nova palavra-chave: Ameaçar

Algumas criaturas são tão assustadoras que nenhuma criatura oponente ousaria enfrentá-las sozinha. Ameaçar é uma nova palavra-chave que representa uma habilidade já existente. Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.

As regras oficiais para a habilidade ameaçar são as seguintes:

702.110. Ameaçar

702.110a Ameaçar é uma habilidade de evasão.

702.110b Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas. (Ver regra 509, “Etapa de declaração de bloqueadores”.)

702.110c Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

* Uma vez que uma criatura atacante com ameaçar tenha sido bloqueada de forma válida por duas ou mais criaturas, remover um ou mais desses bloqueadores do combate não alterará nem desfará o bloqueio.

Retorno de palavra-chave: Destreza

A partir de *Magic – Origens* destreza é uma habilidade perene, o que significa que ela pode aparecer em qualquer coleção de **Magic** (embora não vá estar necessariamente em todas as futuras coleções). Ela estreou em *Khans de Tarkir*. Destreza é uma palavra-chave que fortalece uma criatura toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura.

Ladra Jhessiana

{2}{U}

Criatura — Humano Ladino

1/3

Destreza (Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)

Toda vez que Ladra Jhessiana causar dano de combate a um jogador, compre um card.

As regras oficiais para a habilidade destreza são as seguintes:

702.107. Destreza

702.107a Destreza é uma habilidade desencadeada. “Destreza” significa “toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno”.

702.107b Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de destreza, cada uma é desencadeada separadamente.

* Todas as mágicas que você conjurar que não forem do tipo criatura desencadearão destreza. Se uma mágica é de vários tipos e um deles é criatura (tal como uma criatura artefato), conjurá-la não desencadeia destreza. Jogar um terreno também não desencadeia destreza.

* Destreza vai para a pilha sobre a mágica que a desencadeou. Ela é resolvida antes da mágica.

* Uma vez desencadeada, destreza perde a conexão à mágica que a desencadeou. Se a mágica for anulada, destreza ainda será resolvida.

Retorno de ação de palavra-chave: Vidência

A partir de *Magic – Origens* vidência é uma habilidade perene, o que significa que ela pode aparecer em qualquer coleção de **Magic** (embora não vá estar necessariamente em todas as futuras coleções). A aparição mais frequente de vidência foi no bloco de *Theros*. Vidência permite que você tenha uma visão do seu futuro e possa alterá-lo.

Leia os Ossos

{2} {B}

Feitiço

Use vidência 2 e depois compre dois cards. Você perde 2 pontos de vida. *(Para usar vidência 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

As regras oficiais para a habilidade vidência são as seguintes:

701.18. Vidência

701.18a Usar "Vidência N" significa olhar os N cards no topo do seu grimório, colocar qualquer número deles no fundo do seu grimório em qualquer ordem, e colocar o resto no topo do seu grimório em qualquer ordem.

* Quando você usa vidência, você pode colocar todos os cards que olhou de volta no topo do seu grimório, colocar todos eles no fundo do seu grimório, ou colocar alguns desses cards no topo e o resto no fundo do seu grimório.

* Você escolhe como ordenar esses cards independentemente de onde você os coloque.

* Você realiza as ações descritas no card em sequência. Para algumas mágicas e habilidades, isso significa que você vai usar vidência por último. Para outras, significa que você vai usar vidência e então realizar outras ações.

* Vidência aparece em algumas mágicas e habilidades com um ou mais alvos. * Se todos os alvos da mágica ou habilidade não forem mais alvos válidos quando ela tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não usará vidência.

Uma observação sobre atropelar

A partir de *Magic – Origens* atropelar tem um novo texto explicativo, incluído abaixo. Não há alteração em como atropelar funciona. A alteração no texto explicativo visa clareza e concisão.

Atropelar *(Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao planeswalker ou jogador defensor ao atacar.)*

Ciclo: “Terrenos da dor hostis”

Magic – Origens inclui um ciclo de cinco terrenos que podem ser virados para gerar uma de duas cores inimigas.

Regiões Agrestes de Llanowar

Terreno

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

{T}: Adicione {B} ou {G} à sua reserva de mana. Regiões Agrestes de Llanowar causa 1 ponto de dano a você.

* O dano causado a você faz parte da segunda habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

* Como a maior parte dos terrenos, cada um dos terrenos deste ciclo é incolor. O dano causado a você é causado por uma fonte incolor.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abade da Fortaleza Keral

{1}{R}

Criatura — Humano Monge

2/1

Destreza (*Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

Quando Abade da Fortaleza Keral entrar no campo de batalha, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode jogar aquele card.

* O card exilado pela habilidade de Abade da Fortaleza Keral é exilado com a face voltada para cima.

* Você pode jogar aquele card naquele turno mesmo que Abade da Fortaleza Keral não esteja mais no campo de batalha ou sob o seu controle.

* Jogar o card exilado com a habilidade de Abade da Fortaleza Keral segue as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo pagando seu custo de mana durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* A menos que um efeito permita que você jogue terrenos adicionais naquele turno, você só pode jogar um card de terreno exilado com Abade da Fortaleza Keral se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

Açoite Hídrico

{2}{U}

Mágica Instantânea

As criaturas atacantes recebem -2/-0 até o final do turno.

Compre um card.

* Você pode conjurar Açoite Hídrico mesmo que não haja nenhuma criatura atacante simplesmente para comprar um card.

Acólito do Inferno

{2}{R}

Criatura — Humano Monge

3/1

Renome 1 (*Quando esta criatura causar dano de combate a um jogador, se ela não for renomada, coloque um marcador +1/+1 nela e ela se tornará renomada.*)

Toda vez que Acólito do Inferno for bloqueado por uma criatura, ele causará 2 pontos de dano àquela criatura.

* A última habilidade de Acólito do Inferno será desencadeada uma vez para cada criatura que bloqueá-lo. Cada uma dessas criaturas sofrerá 2 pontos de dano.

* A última habilidade de Acólito do Inferno é desencadeada e resolvida antes de o dano de combate ser causado. Se isso fizer com que a criatura que está bloqueando Acólito do Inferno seja destruída, Acólito do Inferno permanecerá bloqueado e não causará nem sofrerá dano de combate.

Adormecer

{1}{U}

Mágica Instantânea

Vire até duas criaturas alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, aquelas criaturas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar e a criatura afetada por Adormecer mudar de controlador antes da próxima etapa de desvirar do antigo controlador, Adormecer impedirá que ela seja desvirada durante a etapa de desvirar do novo controlador.

* Adormecer pode ter criaturas viradas como alvo. Se uma criatura alvo já estiver virada quando a mágica for resolvida (e a habilidade de maestria em magia se aplicar), aquela criatura permanecerá virada e não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Se você escolher dois alvos e um deles não for um alvo válido quando Adormecer for resolvida, aquela criatura não se tornará virada e não será impedida de desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador (se a habilidade de maestria em magia se aplicar). Ela não será afetada por Adormecer de forma alguma.

A Grande Aurora

{6} {G} {G} {G}

Feitiço

Cada jogador embaralha todos os cards da própria mão e todas as permanentes que lhe pertencem em seu próprio grimório e depois compra um número equivalente de cards. Cada jogador pode colocar qualquer número de cards de terrenos que tiver na mão no campo de batalha. Exile A Grande Aurora.

* O número de cards que você compra é igual ao número de permanentes no campo de batalha que você embaralha em seu grimório mais o número de cards de sua mão que você embaralha em seu grimório.

* Uma ficha pertence ao jogador sob cujo controle entrou no campo de batalha. Fichas embaralhadas em um grimório contam para o número de cards comprados, embora deixem de existir ao se tornarem parte de um grimório. Independentemente do que você esteja usando para representar as fichas, você não embaralhará aquele objeto físico em seu grimório.

* Se for exigido de um jogador que compre mais cards que os que seu grimório contém, aquele jogador perde o jogo. Se todos os jogadores perderem o jogo dessa forma, haverá empate.

* Conforme A Grande Aurora é resolvida, primeiro você escolhe qualquer número de cards de terreno em sua mão para colocar no campo de batalha, e depois cada outro jogador faz o mesmo, em ordem de turno. Os terrenos entram no campo de batalha simultaneamente.

Alfa de Sombrawald

{3} {G}

Criatura — Lobo

3/2

Toda vez que uma criatura que você controla é bloqueada, ela recebe +1/+1 até o final do turno.

{1} {G}: A criatura alvo que você controla ganha atropelar até o final do turno. (*Seu dano de combate excedente pode ser causado ao planeswalker ou ao jogador defensor ao atacar.*)

* A primeira habilidade de Alfa de Sombrawald dará a cada criatura que você controla que se tornar bloqueada +1/+1 até o final do turno. Não importa quantas das criaturas de seu oponente estejam bloqueando cada uma das suas criaturas.

Alhammarret, Juiz Supremo

{5} {U} {U}

Criatura Lendária — Esfinge

5/5

Voar

Conforme Alhammarret, Juiz Supremo, entra no campo de batalha, cada oponente revela a própria mão. Você escolhe o nome de um card que não seja terreno revelado desta forma.

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com o nome escolhido (*enquanto esta criatura estiver no campo de batalha*).

* A segunda habilidade de Alhammarret acontece conforme Alhammarret entra no campo de batalha. Ninguém pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre o momento em que o card é nomeado e o momento em que a última habilidade de Alhammarret começa a funcionar.

* Você escolhe um nome de card, e não um nome por oponente.

* Embora mágicas com o nome escolhido não possam ser conjuradas, permanentes com aquele nome ainda podem ser colocadas no campo de batalha por uma mágica ou habilidade.

* Se seus oponentes não tiverem cards que não sejam terrenos na mão, você não poderá escolher um nome de card. Nesse caso a última habilidade de Alhammarret não impedirá que nenhuma mágica seja conjurada.

* Seus oponentes ainda podem conjurar um card com o nome escolhido com a face virada para baixo se ele tiver a habilidade metamorfose. Um card com o nome escolhido também pode ser manifestado.

Arauto do Panteão

{1}{G}

Criatura — Centauro Xamã

2/2

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

Toda vez que você conjura uma mágica de encantamento, você ganha 1 ponto de vida.

* A primeira habilidade de Arauto do Panteão não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica de encantamento.

* Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica de encantamento, aplique-os antes de aplicar as reduções de custo.

* Arauto do Panteão pode reduzir custos alternativos, como custos de agraciar.

Arcanjo dos Dízimos

{1}{W}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/5

Voar

Enquanto Arcanjo dos Dízimos estiver desvirado, as criaturas não poderão atacar você nem um planeswalker que você controla, a menos que o controlador delas pague {1} para cada criatura.

Enquanto Arcanjo dos Dízimos estiver atacando, as criaturas não poderão bloquear, a menos que o controlador delas pague {1} para cada criatura.

* Se você controlar um Arcanjo dos Dízimos desvirado, seus oponentes podem escolher não atacar com uma criatura que precisa atacar se estiver apta. O mesmo vale a respeito de um Arcanjo dos Dízimos atacante e uma criatura que precisa bloquear se estiver apta.

* Em uma partida do tipo Gigante de Duas Cabeças, se um jogador controlar Arcanjo dos Dízimos, criaturas não poderão atacar a equipe daquele jogador nem um planeswalker que aquele jogador controle a menos que seu

controladores paguem {1} para cada uma dessas criaturas que estes controlem. As criaturas podem atacar um planeswalker controlado pelo companheiro de equipe daquele jogador sem precisar pagar esse custo.

Ariete com Rodas

{3}

Criatura Artefato — Juggernaut

2/3

Ariete com Rodas ataca a cada turno se estiver apto.

Ariete com Rodas receberá +2/+0 enquanto você controlar outro artefato.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de seu controlador, Ariete com Rodas for virado ou afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, Ariete com Rodas não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, Ariete com Rodas não é forçado a atacar.

Armadilha de Vinhas

{2}{G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno por criaturas com poder igual ou inferior a 4.

* Verifique o poder de cada criatura conforme ela causaria dano de combate para determinar se aquele dano é prevenido. O poder de nenhuma criatura importa conforme Armadilha de Vinhas é resolvida.

Armadilha Noturna

{3}{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você pode escolher um card que não seja um terreno da mão dele. Se fizer isso, aquele jogador descarta aquele card. Se não fizer isso, aquele jogador descarta dois cards.

* Se você não escolher um card que não seja um terreno para que o jogador descarte, aquele jogador escolhe os dois cards que descartará.

Arquivo de Alhammarret

{5}

Artefato Lendário

Se você for ganhar pontos de vida, em vez disso, ganhará o dobro daquela quantidade em pontos de vida.

Se você for comprar um card além do primeiro que você compra em cada uma das suas etapas de compra, em vez disso, compre dois cards.

* Se um efeito definiria seu total de pontos de vida como um número específico maior do que o seu total de pontos de vida atual, o efeito faria com que você recebesse pontos de vida equivalentes à diferença. Arquivo de Alhammarret, então, dobraria a quantidade de pontos de vida que o efeito faria com que você ganhasse. Por exemplo, se você tem 3 pontos de vida e um efeito diz que o seu total de pontos de vida "se torna 10", na verdade, o seu total de pontos de vida se torna 17.

* Se dois ou mais efeitos de substituição se aplicariam a um evento de compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.

* Devido ao fato de Arquivo de Alhammarret ser lendário, é improvável que qualquer jogador controle dois. No entanto, se isso acontecer, os pontos de vida ganhos pelo jogador serão multiplicados por quatro. Três arquivos multiplicarão o ganho de pontos de vida por oito, e assim por diante.

* De forma similar, os efeitos das últimas habilidades de múltiplos Arquivos de Alhammarret são cumulativos. Se você controlar dois, comprará quatro vezes o número de cards, e assim por diante.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças apenas o controlador de Arquivo de Alhammarret é afetado por ele. Se o colega de equipe ganhar pontos de vida, Arquivo de Alhammarret não terá afeito mesmo sendo o ganho de pontos de vida aplicado ao total de pontos de vida compartilhado da equipe.

Arrogância Trágica

{3}{W}{W}

Feitiço

Para cada jogador, você escolhe um artefato, uma criatura, um encantamento e um planeswalker dentre as permanentes que aquele jogador controla. Depois, cada jogador sacrifica todas as outras permanentes que não sejam terrenos que ele controla.

* Nenhuma das permanentes escolhidas é alvo de Arrogância Trágica.

* Se uma permanente tiver mais de um dos tipos afetados, ela pode contar para qualquer um deles. Por exemplo, você poderia escolher uma criatura artefato como o artefato a poupar, outra criatura como a criatura e uma criatura encantamento como o encantamento. De modo semelhante, você poderia escolher uma criatura encantamento como a criatura e o encantamento a poupar, mesmo que o jogador controle outra criatura e outro encantamento.

Artífice Eremita

{2}{U}{R}

Criatura — Humano Artífice

2/3

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

Quando Artífice Eremita entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele cause à criatura alvo dano igual ao número de artefatos que você controla.

* Conte o número de artefatos que você controla conforme a habilidade desencadeada de Artífice Eremita é resolvida para determinar quantos pontos de dano ela causa.

* Se você for o único jogador que controla uma criatura quando a habilidade de Artífice Eremita for resolvida, você precisa escolher uma criatura como alvo, apesar de poder escolher não causar dano a ela.

Ato de Traição

{2}{R}

Feitiço

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

* Ato de Traição pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.

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

Autômato Guardião

{4}

Criatura Artefato — Construto

3/3

Quando Autômato Guardião morre, você ganha 3 pontos de vida.

* Se Autômato Guardião morrer ao mesmo tempo em que seu total de pontos de vida for reduzido a 0 ou menos, você perderá o jogo antes que a habilidade desencadeada seja resolvida.

Avernal Boca de Brasa

{3} {R} {R}

Criatura — Avernal

4/5

Atropelar (*Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao planeswalker ou jogador defensor ao atacar.*)

Se outra fonte vermelha sob seu controle for causar dano a uma permanente ou jogador, ela causará, em vez disso, aquela quantidade de dano mais 1 àquela permanente ou jogador.

* A última habilidade de Avernal Boca de Brasa não faz com que Avernal Boca de Brasa cause dano; ela afeta a quantidade de dano causada pela fonte vermelha original.

* Se o jogador ou a permanente que estiver sofrendo o dano também for afetado por um efeito de prevenção de dano, aquele jogador ou o controlador daquela permanente poderá aplicar aquele efeito e o efeito de Avernal Boca de Brasa em qualquer ordem. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Avernal Boca de Brasa não poderá ser aplicado a ele.

* Múltiplos Avernais Boca de Brasa são cumulativos. Se você controlar dois, acrescentará 2 ao dano causado por outra fonte vermelha que você controle. Nesse caso, você também acrescentaria 1 ao dano causado por qualquer dos Avernais Boca de Brasa durante o combate.

Caminhante Aeródromo

{X} {X}

Criatura Artefato — Construto

0/0

Caminhante Aeródromo entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Quando Caminhante Aeródromo morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar para cada marcador +1/+1 em Caminhante Aeródromo.

{1}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 em Caminhante Aeródromo.

* O valor de cada X no custo de mana de Caminhante Aeródromo precisa ser igual. Por exemplo, se X for 2, você pagará {4} para conjurar Caminhante Aeródromo e ele entrará no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

* Se forem colocados em Caminhante Aeródromo marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que sua resistência se igual ou inferior a 0, o número de marcadores +1/+1 antes que ele recebesse quaisquer marcadores -1/-1 será usado para determinar quantas fichas de Tóptero você recebe. Por exemplo, se houver três marcadores +1/+1 em Caminhante Aeródromo e ele receber quatro marcadores -1/-1, você receberá três fichas de Tóptero. Isso se deve ao fato de a habilidade de Caminhante Aeródromo verificar a existência da criatura logo antes de ela deixar o campo de batalha, e ele ainda tem todos esses marcadores neste momento.

Campeão Hipnotizante

{3} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/2

Quando Campeão Hipnotizante entrar no campo de batalha, ganhe o controle da criatura alvo que um oponente controla com poder igual ou inferior a 2 até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. (*Ela pode atacar e {T} neste turno.*)

* Uma vez que a habilidade de Campeão Hipnotizante seja resolvida e você ganhe o controle de uma criatura, aumentar seu poder para mais de 2 não fará com que você perca o controle dela. De forma similar, não importa se Campeão Hipnotizante deixar o campo de batalha ou você perder o controle de Campeão Hipnotizante. Você permanecerá no controle da criatura que foi alvo da habilidade até o final do turno.

* A habilidade de Campeão Hipnotizante pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada. Você ainda ganhará o controle dela e ela ganhará ímpeto.

Campo Estrelado de Nyx

{4} {W}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode devolver o card de encantamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Enquanto você controlar cinco encantamentos ou mais, cada outro encantamento que não seja Aura sob seu controle é uma criatura, além de seus outros tipos, e tem poder e resistência básicos equivalentes ao seu custo de mana convertido.

* Se a primeira habilidade devolver um card de Aura para o campo de batalha, você escolherá o que aquela Aura encantar conforme ela entrar no campo de batalha. Se a Aura não puder encantar nada de forma válida, ela permanecerá no cemitério.

* Observe que, se uma Aura for devolvida ao campo de batalha desta forma, o que quer que a Aura encante não é alvo da habilidade de Campo Estrelado de Nyx nem do próprio card de Aura. Você poderia, por exemplo, colocar uma Aura no campo de batalha dessa forma encantando uma criatura com resistência à magia controlada por um oponente.

* Uma permanente que não seja uma criatura e se torne uma criatura só pode atacar e suas habilidades {T} só podem ser ativadas se seu controlador a tiver controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura.

Cavaleiro da Orquídea Branca

{W} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Iniciativa

Quando Cavaleiro da Orquídea Branca entra no campo de batalha, se um oponente controlar mais terrenos que você, você poderá procurar em seu grimório um card de Planície, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar seu grimório.

* A habilidade desencadeada de Cavaleiro da Orquídea Branca tem uma oração condicional "se". Isso significa que (1) a habilidade não será desencadeada a menos que um de seus oponentes controle mais terrenos que você e (2) a habilidade não fará nada se você controlar pelo menos tantos terrenos quanto cada um de seus oponentes no momento em que ela é resolvida.

* A Planície que você procura não precisa ser básica. Por exemplo, você poderia colocar uma Fundação Sagrada no campo de batalha.

Cavaleiro do Sangue Amaldiçoado

{1} {W} {B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

3/2

Enquanto você controlar um encantamento, Cavaleiro do Sangue Amaldiçoado receberá +1/+1 e terá vínculo com a vida. *(O dano causado por esta criatura também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

* Se você conjurar uma mágica de aura tendo como alvo uma criatura controlada por um oponente você ainda controlará aquela aura. Ela contará para a habilidade de Cavaleiro do Sangue Amaldiçoado.

Chamado da Lua Cheia

{1}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +3/+2 e tem atropelar. *(Seu dano de combate excedente pode ser causado ao planeswalker ou ao jogador defensor ao atacar.)*

No início de cada manutenção, se um jogador tiver conjurado duas ou mais mágicas no último turno, sacrifique Chamado da Lua Cheia.

* A última habilidade de Chamado da Lua Cheia verificará todo o turno anterior, mesmo que Chamado da Lua Cheia não tenha estado no campo de batalha durante parte ou a totalidade daquele turno. Por exemplo, se você conjurar Chamado da Lua Cheia e outra mágica no mesmo turno, terá que sacrificar Chamado da Lua Cheia no início de sua manutenção no turno seguinte.

* Um único jogador precisa ter conjurado duas mágicas ou mais durante o turno anterior para que a última habilidade de Chamado da Lua Cheia seja desencadeada. Se múltiplos jogadores conjurarem apenas uma mágica cada um durante o turno, a habilidade não será desencadeada.

Chandra, Fogo de Kaladesh

{1}{R}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica vermelha, desvire Chandra, Fogo de Kaladesh.

{T}: Chandra, Fogo de Kaladesh, causa 1 ponto de dano ao jogador alvo. Se Chandra tiver causado 3 ou mais pontos de dano neste turno, exile-a e devolva-a ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono.

Chandra, Chama Furiosa

vermelho

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Chama Furiosa, causa 2 pontos de dano ao jogador alvo.

-2: Chandra, Chama Furiosa, causa 2 pontos de dano à criatura alvo.

-7: Chandra, Chama Furiosa, causa 6 pontos de dano a cada oponente. Cada jogador que sofrer dano desta forma recebe um emblema com “No início da sua manutenção, este emblema causa 3 pontos de dano a você.”

* A habilidade ativada de Chandra, Fogo de Kaladesh, contará qualquer dano que Chandra tenha causado durante o turno a qualquer permanente ou jogador, inclusive dano de combate.

* A última frase da habilidade ativada de Chandra, Fogo de Kaladesh, não é uma habilidade separada. A verificação só ocorre conforme a habilidade ativada é resolvida. Você precisa ativar a habilidade para exilar Chandra e devolvê-la ao campo de batalha transformada, mesmo que Chandra já tenha causado 3 ou mais pontos de dano durante o turno.

* O emblema criado por Chandra, Chama Furiosa, é incolor. O dano que ele causa é de uma fonte incolor.

* Somente jogadores que de fato sofrerem dano da terceira habilidade se Chandra, Chama Furiosa receberão um emblema. Se todo aquele dano a um jogador for prevenido, aquele jogador não receberá um emblema. Se qualquer parte daquele dano for redirecionada para o controlador de Chandra, aquele jogador receberá um emblema.

* Cada jogador que receber o emblema de Chandra será o dono daquele emblema. Em partidas com vários participantes, aquele emblema permanecerá no jogo enquanto seu dono permanecer no jogo, mesmo que o dono de Chandra deixe o jogo.

Clarão Celestial

{W}{W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura atacante ou bloqueadora.

* Somente um jogador pode ser alvo de Clarão Celestial, não uma criatura. Uma criatura com resistência a magia ou proteção contra o branco pode ser sacrificada desta forma, por exemplo.

* Se o jogador sacrificar uma criatura bloqueadora, qualquer criatura atacante que estava sendo bloqueada permanece bloqueada. A menos que aquela criatura tenha atropelar ou esteja sendo bloqueada por outra criatura, ela não causará dano de combate.

* As criaturas continuam a ser criaturas atacantes ou bloqueadoras durante o final da etapa de combate. É possível conjurar Clarão Celestial no combate, mas após o dano de combate ter sido causado (especificamente, durante a etapa de dano de combate ou na etapa de final de combate). Apenas as criaturas atacantes e bloqueadoras que sobreviveram ao combate podem ser sacrificadas neste momento.

Claustrofobia

{1}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

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

* Claustrofobia pode ter como alvo e encantar uma criatura virada ou desvirada.

* A criatura encantada ainda pode ser desvirada de outras formas. Claustrofobia permanecerá anexada e a criatura continuará a não ser desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

Clérigo da Ordem Avançada

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Quando Clérigo da Ordem Avançada entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida para cada criatura que você controla com o nome Clérigo da Ordem Avançada.

* Conte o número de criaturas chamadas Clérigo da Ordem Avançada que você controla quando a habilidade for resolvida para determinar a quantidade de pontos de vida a ganhar. Se o Clérigo da Ordem Avançada com a habilidade que foi desencadeada ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Combustão de Chandra

{3}{R}{R}

Feitiço

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder a cada outra criatura e cada oponente.

* A criatura é a fonte do dano, não Combustão de Chandra. Por exemplo, Combustão de Chandra pode fazer com que uma criatura branca cause dano a uma criatura com proteção contra o vermelho.

* Use o poder da criatura conforme Combustão de Chandra é resolvida para determinar quanto dano ela causa a cada outra criatura e cada oponente.

* Se a criatura deixar de ser um alvo válido até o momento em que Combustão de Chandra tentar ser resolvida (porque outro jogador a controle ou por ter deixado o campo de batalha, por exemplo), Combustão de Chandra será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado.

Conclusão Flamejante

{1}{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Conclusão Flamejante, sacrifique uma criatura.

Conclusão Flamejante causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Conclusão Flamejante. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, e você não pode sacrificar mais de uma criatura.

* Os jogadores só podem responder a esta mágica depois que ela for conjurada e todos os seus custos tiverem sido pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificará para impedir que você conjure a mágica.

Conjuração de Sombra Ígnea

{3}{R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que não seja ficha entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {R}. Se fizer isso, você colocará uma ficha no campo de batalha que seja uma cópia daquela criatura. Aquela ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

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

* Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

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

* A ficha é exilada no início da próxima etapa final independentemente de quem a controlar naquele momento.

* Se a habilidade for resolvida durante a etapa final de um turno, a ficha será exilada no início da etapa final do turno seguinte.

* Se a ficha não for exilada no início da próxima etapa final (porque a habilidade desencadeada retardada tenha sido anulada, por exemplo), ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente. Ela continuará a ter ímpeto.

* Se outra criatura se tornar cópia ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, aquela criatura não terá ímpeto e não será exilada.

Conjurador de Desgraça

{3}{B}

Criatura — Humano Mago

2/3

Toda vez que você conjura uma magia de encantamento, você pode fazer com que a criatura alvo receba -2/-2 até o final do turno.

* A habilidade de Conjurador de Desgraça será resolvida antes da magia de encantamento que a desencadeou.

* Se você for o único jogador que controla uma criatura quando a habilidade de Conjurador de Desgraça for resolvida, você precisa escolher uma criatura como alvo, apesar de poder escolher não dar o marcador -2/-2 a ela.

Consagrado com Sangue

{2}{B}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem voar e “Sacrifique outras duas criaturas: Regenere esta criatura.” *(Na próxima vez em que a criatura seria destruída neste turno, ela não será. Em vez disso, vire-a, remova todo o dano dela e remova-a do combate.)*

* Se a habilidade de regeneração for ativada antes que o dano de combate seja causado, as duas criaturas que você sacrificar não causarão dano de combate. Contudo, você precisa regenerar a criatura antes que ela seja destruída, de modo que, se você esperar que o dano de combate seja causado, a criatura encantada poderá ser destruída por aquele dano antes de ter a chance de se regenerar.

Constructo Vinculado

{1}

Criatura Artefato — Construto

2/1

Constructo Vinculado não pode atacar sozinho.

* Constructo Vinculado só pode ser declarado como atacante se outra criatura for declarada como atacante ao mesmo tempo.

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

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

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

* Em uma partida do tipo Gigante de Duas Cabeças (ou em outro formato que utilize a opção de turnos compartilhados pela equipe) Constructo Vinculado pode atacar com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla ataque.

Corcel Alado de Vryn

{2}{W}

Criatura — Pégaso

2/1

Voar

As mágicas que não sejam de criatura custam {1} a mais para conjurar.

* A habilidade afeta cada mágica que não seja de criatura, inclusive as suas próprias.

* A habilidade afeta o que você paga para conjurar cada mágica que não seja de criatura (seu custo total), mas não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido daquela mágica.

* Ao determinar o custo total de uma mágica, os efeitos que aumentam o custo são aplicados antes dos efeitos que reduzem o custo.

Correntes de Supressão

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente que não seja terreno

A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

* Correntes de Supressão pode encantar qualquer permanente que não seja um terreno.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e terão um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.

Defensor do Anel de Mago

{7}

Criatura Artefato — Golem

7/7

Defensor do Anel de Mago não desvira durante sua etapa de desvirar.

{7}: Desvire Defensor do Anel de Mago.

Toda vez que Defensor do Anel de Mago ataca, ele causa 7 pontos de dano à criatura alvo controlada pelo jogador defensor.

* A última habilidade é desencadeada e resolvida antes que os bloqueadores sejam declarados. Se a criatura alvo for destruída pelo dano, ela não estará no campo de batalha para bloquear.

Desfazer do Dia

{2}{U}

Feitiço

Cada jogador embaralha a própria mão e cemitério em seu próprio grimório e depois compra sete cards. Se for o seu turno, termine o turno. *(Exile todas as mágicas e habilidades que estiverem na pilha, inclusive este card. Descarte cards até atingir o seu número máximo permitido de cards na mão. O dano termina e efeitos que ocorrem “neste turno” e “até o final do turno” cessam.)*

* Terminar o turno dessa forma significa que as seguintes coisas acontecem em ordem: 1) Todas as mágicas e habilidades na pilha são exiladas. Isso inclui mágicas e habilidades que não podem ser anuladas. 2) Se houver quaisquer criaturas atacantes e bloqueadoras, elas são removidas do combate. 3) As ações baseadas no estado são verificadas. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha. 4) A etapa e/ou fase atual termina. O jogo passa diretamente à etapa de limpeza. 5) A etapa de limpeza acontece integralmente.

* Se quaisquer habilidades desencadeadas forem desencadeadas durante este processo, elas serão colocadas na pilha durante a etapa de limpeza. Se isso acontecer, os jogadores terão uma chance de conjurar mágicas e ativar habilidades e, depois, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno termine.

* Embora outras mágicas ou habilidades que estejam exiladas não tenham chance de ser resolvidas, elas não contam como anuladas.

* Quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “no início da próxima etapa final” não terão chance de ser desencadeadas naquele turno porque a etapa final foi pulada. Aquelas habilidades serão desencadeadas no início da etapa final do turno seguinte. O mesmo vale para habilidades que são desencadeadas no início de outras fases ou etapas.

* Se tanto sua mão quanto seu cemitério estiverem vazios conforme Desfazer do Dia começar a ser resolvido, você ainda irá embaralhar seu grimório antes de comprar sete cards.

Despertar da Animista

{X}{G}

Feitiço

Revele os primeiros X cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de terreno no campo de batalha virados e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea e/ou feitiço no seu cemitério, desvire aqueles terrenos.

* Nenhum jogador saberá a ordem dos cards colocados no fundo de seu grimório. Na prática, os cards devem ser embaralhados (embora esta não seja a ação de “embaralhar” do jogo).

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar, você desvirará apenas os terrenos colocados no campo de batalha com Despertar da Animista.

* Se você tiver X ou menos cards em seu grimório, você revelará todos os cards de seu grimório, colocará todos os cards de terreno dentre eles no campo de batalha virados e, depois, colocará o restante dos cards de volta em seu grimório em ordem aleatória. (Isso é efetivamente o mesmo que embaralhar o seu grimório, embora não seja tecnicamente um embaralhamento.)

Dispensa Calculada

{2}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, use vidência 2. (Para usar vidência 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar, você usará vidência 2 mesmo que o controlador pague {3}.

* Em alguma situação incomum, você pode conjurar Dispensa Calculada tendo como alvo uma mágica instantânea ou um feitiço que você controla enquanto houver um card de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério. Nessa situação, se você não pagar {3}, a mágica será anulada e colocada em seu grimório. A habilidade de maestria em magia então se aplicará e você usará vidência 2.

Dwynen, Daen de Folha D'Ouro

{2}{G}{G}

Criatura Lendária — Elfo Guerreiro

3/4

Alcance

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

Toda vez que Dwynen, Daen de Folha D'Ouro, ataca, você ganha 1 ponto de vida para cada Elfo atacante que você controla.

* Conte o número de Elfos atacantes que você controla conforme a última habilidade de Dwynen, Daen de Folha D'Ouro for resolvida para determinar quantos pontos de vida ganhar.

Elemental Sísmico

{3} {R} {R}

Criatura — Elemental

4/4

Quando Elemental Sísmico entra no campo de batalha, as criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

* Nenhuma criatura sem voar será capaz de bloquear naquele turno, incluindo criaturas que percam voar após a habilidade de Elemental Sísmico ser resolvida e criaturas sem voar que entrarem no campo de batalha depois que aquela habilidade for resolvida.

Elmo dos Deuses

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada encantamento que você controla.

Equipar {1} (*{1}*: Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente quando puder conjurar um feitiço.)

* Se você conjurar uma mágica de Aura tendo como alvo uma permanente controlada por um oponente, você ainda controlará aquela aura.

Elo Elemental

{2} {G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 3 entrar no campo de batalha sob o seu controle, compre um card.

* A criatura precisa ter poder igual ou superior a 3 conforme entra no campo de batalha, ou a habilidade de Elo Elemental não será desencadeada. Habilidades estáticas que aumentam (ou diminuem) o poder de uma criatura são levadas em conta. Contudo, você não pode fazer com que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 entre no campo de batalha e tentar aumentar seu poder com uma mágica, uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada.

Epifania do Artífice

{2} {U}

Mágica Instantânea

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

* Se você controlar pelo menos um artefato, não poderá descartar um card mesmo que queira.

Escarificação Infernal

{1} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

* O jogador que controlava a criatura quando esta morreu é o que comprará um card.

Espada da Animista

{2}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura equipada ataca, você pode procurar um card de terreno básico em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar seu grimório.

Equipar {2}

* Equipar Nissa, Vidente de Matavasta, com a Espada da Animista não confere bônus adicionais, mas é muito legal. Tuíte uma foto disso usando #EquippedNissa se você conseguir.

Espíritos Abençoados

{2}{W}

Criatura — Espírito

2/2

Voar

Toda vez que você conjurar uma magia de encantamento, coloque um marcador +1/+1 em Espíritos Abençoados.

* A habilidade de Espíritos Abençoados será resolvida antes da magia de encantamento que a desencadeou.

Excelência em Pirotecnia

{1}{R}{R}

Feitiço

Excelência em Pirotecnia causa 4 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, Excelência em Pirotecnia não poderá ser anulada por magias ou habilidades.

* Mesmo que a habilidade de maestria em magia se aplique, Excelência em Pirotecnia pode ser alvo de magias ou habilidades que a anulariam. A parte de seus efeitos que anularia Excelência em Pirotecnia não fará nada, mas quaisquer outros efeitos que essas magias ou habilidades possam ter ainda acontecerão, se aplicável.

Experimentação Sombria

{2}{B}

Mágica Instantânea

Regenere a criatura alvo. Compre um card. *(Na próxima vez em que a criatura seria destruída neste turno, ela não será. Em vez disso, vire-a, remova todo o dano dela e remova-a do combate.)*

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, também regenere todas as outras criaturas que você controla.

* Você compra um card conforme Experimentação Sombria é resolvida, não conforme a criatura se regenera.

* Quer a maestria em magia se aplique ou não, Experimentação Sombria tem como alvo apenas uma criatura. Se aquela criatura deixar de ser um alvo válido até o momento em que Experimentação Sombria tentar ser resolvida, Experimentação Sombria será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura será regenerada e você não comprará um card.

Experimentador de Mizzium

{2}{U}

Criatura — Vedalkano Mago

1/4

Lampejo (*Você poderá conjurar esta magia a qualquer momento em que puder conjurar uma magia instantânea.*)
Quando Experimentador de Mizziium entra no campo de batalha, você pode trocar um alvo da magia ou habilidade alvo para Experimentador de Mizziium.

* Se trocar um alvo de uma magia ou habilidade por Experimentador de Mizziium tornaria outros alvos daquela magia ou habilidade ilegais, os alvos permanecem inalterados.

* Se a magia ou habilidade tiver múltiplas ocorrências da palavra “alvo”, você escolhe qual alvo está trocando por Experimentador de Mizziium conforme a habilidade de Experimentador de Mizziium é resolvida.

* O alvo da magia ou habilidade não será trocado a menos que Experimentador de Mizziium preencha todos os critérios para ser alvo. Se uma magia ou habilidade tem múltiplos alvos, como Adormecer, você só pode trocar um dos alvos por Experimentador de Mizziium.

* Se uma magia ou habilidade tiver um número variável de alvos, você não pode alterar o número de alvos.

* Se Experimentador de Mizziium deixar o campo de batalha antes de sua habilidade ser resolvida, os alvos permanecem inalterados.

* A habilidade desencadeada de Experimentador de Mizziium pode ter como alvo uma magia ou habilidade mesmo que Experimentador de Mizziium não seja um alvo válido para aquela magia ou habilidade. No entanto, o alvo daquela magia ou habilidade permanecerá inalterado.

* Se a habilidade desencadeada de Experimentador de Mizziium tiver como alvo uma magia ou habilidade sem alvos, nada acontece.

Faca de Arremesso

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0.

Toda vez que a criatura equipada ataca, você pode sacrificar Faca de Arremesso. Se fizer isso, Faca de Arremesso causará 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

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

* A habilidade desencadeada de Faca de Arremesso é desencadeada antes de os bloqueadores serem declarados. Se você usar a habilidade e destruir a criatura alvo com dano letal, ela não estará no campo de batalha para bloquear.

* Faca de Arremesso é a fonte do dano causado devido a sua habilidade desencadeada. Por exemplo, você pode sacrificar Faca de Arremesso para causar 2 pontos de dano a uma criatura com proteção contra o vermelho, mesmo que Faca de Arremesso esteja equipada em uma criatura vermelha.

Fada Marota

{U}

Criatura — Fada Ladino

1/1

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

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

* A habilidade desencadeada de Fada Marota verifica se você controla outra criatura chamada Fada Marota no momento em que uma nova Fada Marota entra no campo de batalha. Se não controlar, a habilidade não será desencadeada. A habilidade irá verificar o valor novamente ao tentar ser resolvida. Se naquele momento você não controlar outra criatura chamada Fada Marota, a habilidade não terá efeito.

* Se múltiplas Fadas Marotas entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, todas as suas habilidades desencadeadas serão desencadeadas.

Falange de Gideon

{5} {W} {W}

Mágica Instantânea

Coloque no campo de batalha quatro fichas de criatura brancas 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, as criaturas que você controla ganharão indestrutível até o final do turno.

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar, as quatro fichas de Cavaleiro também ganharão indestrutível até o final do turno.

Folhelho Nantuko

{2} {B}

Criatura — Zumbi Inseto

2/2

Sacrifique uma criatura: Folhelho Nantuko recebe +2/+2 até o final do turno.

* Você pode sacrificar o próprio Folhelho Nantuko para ativar sua habilidade. Contudo, a única coisa que isso fará é colocar Folhelho Nantuko no cemitério.

Força das Massas

{G}

Mágica Instantânea

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

* O bônus é determinado conforme Força das Massas é resolvida. Isso não mudará se o número de criaturas que você controla mudar mais tarde no turno.

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

Frasco do Alquimista

{2}

Artefato

Quando Frasco do Alquimista entrar no campo de batalha, compre um card.

{1}, {T}, Sacrifique Frasco do Alquimista: A criatura alvo não pode atacar nem bloquear neste turno.

* Ativar a última habilidade de Frasco do Alquimista tendo como alvo uma criatura que já esteja bloqueando ou atacando não fará com que a criatura pare de atacar ou bloquear. Em alguns casos incomuns, a habilidade impedirá que a criatura ataque ou bloqueie em quaisquer fases de combate adicionais que o turno possa ter.

Fúria de Chandra

{4} {R}

Mágica Instantânea

Fúria de Chandra causa 4 pontos de dano ao jogador alvo e 1 ponto de dano a cada criatura que aquele jogador controla.

* Fúria de Chandra tem como alvo apenas o jogador, não qualquer criatura. Fúria de Chandra causará 1 ponto de dano a uma criatura com resistência a magia, por exemplo.

Garra do Hieromante

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.”

* A habilidade desencadeada concedida à criatura encantada virará a criatura antes de os bloqueadores serem declarados.

* A criatura encantada é a fonte a habilidade desencadeada que ela ganha, não Garra do Hieromante. Se a criatura encantada não for branca, a habilidade poderá ter como alvo uma criatura com proteção contra o branco, por exemplo.

Gênio da Lâmina Anímica

{3}{U}{U}

Criatura — Gênio

4/3

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, as criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno.

* Todas as mágicas que você conjurar que não forem do tipo criatura desencadearão a habilidade de Gênio da Lâmina Anímica. Se uma mágica é de vários tipos e um deles é criatura (tal como uma criatura artefato), conjurá-la não desencadeará a habilidade de Gênio da Lâmina Anímica. Jogar um terreno também não a desencadeará.

* A habilidade de Gênio da Lâmina Anímica vai para a pilha sobre a mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida antes da mágica.

Grade de Éter de Ghirapur

{2}{R}

Encantamento

Vire dois artefatos desvirados sob seu controle: Grade de Éter de Ghirapur causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Você pode virar quaisquer dois artefatos desvirados que você controle, inclusive criaturas artefatos que não tenham estado continuamente sob o seu controle desde o início de seu turno mais recente.

Hidra Devoradora de Mana

{2}{G}

Criatura — Hidra

1/1

Atropelar (*Esta criatura pode causar seu dano de combate excedente ao planeswalker ou jogador defensor ao atacar.*)

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica, coloque um marcador +1/+1 em Hidra Devoradora de Mana.

* A última habilidade de Hidra Devoradora de Mana será resolvida antes da mágica que a desencadeou.

Hixus, o Carcereiro

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

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

Toda vez que uma criatura causar dano de combate a você, se Hixus, o Carcereiro, tiver entrado no campo de batalha neste turno, exile aquela criatura até Hixus deixar o campo de batalha. (*Aquela criatura retorna sob o controle de seu dono.*)

* A habilidade de Hixus causa uma alteração de zona com uma duração, um estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Hixus possuem uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Hixus deixar o campo de batalha.

* Se Hixus deixar o campo de batalha antes que habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura que causou dano de combate a você não será exilada.

* 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 deixarão de existir.

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

* Os cards exilados retornam ao campo de batalha imediatamente após Hixus deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono de Hixus deixar o jogo, os cards exilados serão devolvidos ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Heroísmo Cavaleiroso

{4} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

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

* Você precisa ter uma criatura como alvo para conjurar Heroísmo Cavaleiroso. Se aquela criatura não for um alvo válido quando Heroísmo Cavaleiroso tentar ser resolvido, ele será anulado e não entrará no campo de batalha. Você não receberá a ficha de Cavaleiro.

Incêndio Furioso

{X} {R} {R}

Mágica Instantânea

Incêndio Furioso causa X pontos de dano à criatura alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, Incêndio Furioso também causará X pontos de dano ao controlador daquela criatura.

* Incêndio Furioso tem como alvo apenas a criatura. Ele não tem como alvo nenhum jogador, mesmo que a habilidade de maestria em magia se aplique.

Se a criatura deixar de ser um alvo válido até o momento em que Incêndio Furioso tentar ser resolvido, Incêndio Furioso será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado à criatura nem a seu controlador.

Insígnia de Bravura

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o fim do turno para cada outra criatura que você controla.

Equipar {1} ({1}): *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente quando puder conjurar um feitiço.*

* Conte o número de criaturas que você controla além da criatura equipada conforme a habilidade de Insígnia de Bravura é resolvida para determinar a quantidade de bônus. Uma vez que a habilidade tenha sido resolvida, o bônus não será alterado mesmo que o número de criaturas que você controla mude.

* 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 de Insígnia de Bravura não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.

Insígnia do Trono Vazio

{3} {W} {W}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de encantamento, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar.

* A habilidade desencadeada será resolvida antes da mágica de encantamento que a desencadeou.

* Quando conjura uma mágica de Aura, você precisa escolher um alvo para ela antes que essa habilidade coloque uma ficha de Anjo no campo de batalha. Em outras palavras, você não pode conjurar uma mágica de Aura com a intenção de encantar o Anjo que será criado como resultado dela.

* Conjurar Insígnia do Trono Vazio não desencadeará sua própria habilidade. Ela precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade funcione.

Instintos Selvagens

{3} {G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno. Ela luta contra a criatura alvo que um oponente controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Você deve ter como alvo uma criatura que você controla e uma criatura que o oponente controla para poder conjurar Instintos Selvagens.

* Se a criatura que o oponente controla não for um alvo válido quando Instintos Selvagens tentar ser resolvida, mas a criatura que você controla ainda for um alvo válido, a criatura que você controla ganhará +2/+2, mas as criaturas não lutarão. Nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano durante a resolução de Instintos Selvagens.

Investigação de Assassinato

{1} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando a criatura encantada morrer, coloque no campo de batalha X fichas de criatura brancas 1/1 do tipo Soldado, sendo X igual ao poder da criatura.

* Para determinar quantas fichas de Soldado são criadas, use o poder da criatura encantada em sua última existência no campo de batalha.

* Se outro jogador ganhar o controle de Investigação de Assassinato ou da criatura encantada (mas não de ambos), Investigação de Assassinato estará encantando uma permanente que não é válida. A Aura será colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

Invocação de Joraga

{4} {G} {G}

Feitiço

Cada criatura que você controla recebe +3/+3 até o final do turno e deve ser bloqueada neste turno se estiver apta.

* Se for necessário bloquear várias criaturas atacantes, o jogador defensor deve atribuir ao menos um bloqueador para cada uma delas se possível. Por exemplo, se houver duas criaturas atacando e dois bloqueadores em potencial, eles não podem bloquear o mesmo atacante.

* A habilidade de Invocação de Joraga não força nenhuma criatura específica a bloquear qualquer criatura atacante específica. O jogador defensor ainda escolhe como as criaturas que ele controla bloqueiam.

Jace, Prodígio de Vryn

{1} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

0/2

{T}: Compre um card e depois descarte um card. Se houver cinco cards ou mais no seu cemitério, exile Jace, Prodígio de Vryn, e devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

Jace, Telepata Ilimitado

azul

Planeswalker — Jace

5

+1: Até uma criatura alvo recebe -2/-0 até o seu próximo turno.

-3: Você pode conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço alvo do seu cemitério neste turno. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

-9: Você recebe um emblema com “Toda vez que você conjura uma mágica, o oponente alvo coloca os cinco cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.”

* A habilidade ativada de Jace, Prodígio de Vryn, verifica se há cinco cards ou mais no seu cemitério depois que você descarta um card. Colocar um quinto card em seu cemitério em outros momentos não fará com que Jace seja exilado, o mesmo valendo para Jace entrando no campo de batalha enquanto houver cinco ou mais cards em seu cemitério.

* Se ativar a segunda habilidade de Jace, Telepata Ilimitado, você precisa seguir as regras de restrição de tempo para os tipos do card. Por exemplo, se tiver como alvo um card de feitiço, você pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia. Você paga todos os custos da mágica.

* Se você não conjurar o card naquele turno, nada acontece. Ele permanece em seu cemitério.

* O card só é exilado se for conjurado a partir do cemitério e colocado de volta no cemitério (sendo resolvido ou anulado). Se a qualquer momento o card for para uma zona oculta (como sua mão ou seu grimório), o efeito deixa de acompanhar o card. O card não será exilado, mesmo que seja colocado em seu cemitério mais tarde naquele turno.

Kothophed, Acumulador de Almas

{4} {B} {B}

Criatura Lendária — Demônio

6/6

Voar

Toda vez que uma permanente que pertence a outro jogador é colocada no cemitério vinda do campo de batalha, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

* Não importa quem controlava a permanente quando ela foi colocada em um cemitério.

* A habilidade desencadeada é obrigatória. Você não pode se recusar a comprar o card e perder o ponto de vida, mesmo que queira.

Ladra dos Turbilinos

{2} {U} {U}

Criatura — Humano Ladino Artesão

2/2

Quando Ladra dos Turbilinos entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

Vire dois artefatos desvirados sob seu controle: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

* Você pode virar quaisquer dois artefatos desvirados que você controle, inclusive criaturas artefatos que não tenham estado continuamente sob o seu controle desde o início de seu turno mais recente.

* Ativar a segunda habilidade de Ladra dos Turbilinos depois que uma criatura tiver sido bloqueada não fará com que ela deixe de ser bloqueada.

Leia os Ossos

{2} {B}

Feitiço

Use vidência 2 e depois compre dois cards. Você perde 2 pontos de vida. *(Para usar vidência 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

* A perda de pontos de vida é parte do efeito da magia. Não é um custo adicional. Se Leia os Ossos for anulada, você não perderá pontos de vida.

Liliana, Curandeira Herege

{1} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/3

Vínculo com a vida

Toda vez que outra criatura que não seja ficha que você controle morrer, exile Liliana, Curandeira Herege, e devolva-a ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

Liliana, Necromante Insolente

preto

Planeswalker — Liliana

3

+2: Cada jogador descarta um card.

—X: Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo que não seja lendária de seu cemitério com custo de mana convertido igual a X.

—8: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha sob seu controle no início da próxima etapa final.”

* Se múltiplas criaturas que não sejam fichas que você controla morrerem, a habilidade de Liliana, Curandeira Herege, será desencadeada aquela quantidade de vezes. Contudo, uma vez que Liliana só pode ser exilada e devolvida ao campo de batalha uma vez, apenas a primeira habilidade a resolver criará uma ficha de Zumbi. As outras habilidades serão resolvidas, mas não farão nada.

* Quando a primeira habilidade de Liliana, Necromante Insolente for resolvida, primeiro escolha um card para descartar; depois, cada outro jogador na ordem dos turnos escolhe um card para descartar; por fim, todos esses cards são descartados simultaneamente. Ninguém vê o que os outros jogadores estão descartando antes de decidir qual card descartar.

Luar Consagrado

{1}{W}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, se uma criatura entraria no campo de batalha sem ser conjurada, em vez disso, exile-a.

Compre um card.

* Depois que Luar Consagrado é resolvido, se uma ficha de criatura seria colocada no campo de batalha, em vez disso ela é colocada no exílio e então deixa de existir. Fichas de criatura jamais são conjuradas, mesmo que a mágica que as criou tenha sido conjurada.

* Luar Consagrado não afetará nenhuma criatura que tenha sido conjurada, não importa a partir de que zona ela tenha sido conjurada nem se seu custo de mana foi pago.

Mago do Vácuo Separatista

{3}{U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Mago do Vácuo Separatista entra no campo de batalha, você pode devolver a criatura alvo para a mão de seu dono.

* A habilidade de Mago do Vácuo Separatista pode ter ele mesmo como alvo.

Nissa, Vidente de Matavasta

{2}{G}

Criatura Lendária — Elfo Batedor

2/2

Quando Nissa, Vidente de Matavasta, entra no campo de batalha, você pode procurar um card de Floresta básico em seu grimório, revelá-lo, colocá-lo na sua mão e depois embaralhar seu grimório.

Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, se você controlar sete terrenos ou mais, exile Nissa e depois devolva-a ao campo de batalha transformada sob o controle de seu dono.

Nissa, Sábia Animista

verde

Planeswalker — Nissa

3

+1: Revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, coloque-o no campo de batalha. Do contrário, coloque-o em sua mão.

-2: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura lendária verde 4/4 do tipo Elemental com o nome Ashaya, o Mundo Despertado.

—7: Desvire até seis terrenos alvos. Eles se tornam criaturas 6/6 do tipo Elemental. Elas ainda são terrenos.

* A ficha criada pela segunda habilidade de Nissa, Sábia Animista, se chama apenas Ashaya, o Mundo Despertado. Ela não tem o nome Elemental.

* Você pode ativar a segunda habilidade de Nissa, Sábia Animista mesmo que já controle um Ashaya, o Mundo Despertado. Logo após a criação da segunda ficha você escolherá uma para permanecer no campo de batalha. A outra será colocada no cemitério e, subsequentemente, deixará de existir.

* Se um terreno se tornar uma criatura mas não tiver estado continuamente sob o controle de seu controlador desde que o turno mais recente daquele jogador começou, esta não será capaz de atacar e suas habilidades com {T} no custo (incluindo habilidades de mana) não poderão ser ativadas. Em outras palavras, verifique há quanto tempo a própria permanente está sob o seu controle, não há quanto tempo ela é uma criatura.

Obliteração Infinita

{1}{B}{B}

Feitiço

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

* Você precisa nomear um card de criatura. Por exemplo, você não pode nomear Pântano, mesmo que controle um card chamado Pântano que tenha sido transformado em uma criatura.

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

Óculos da Piromante

{5}

Artefato Lendário

{T}: Adicione {R} à sua reserva de mana. Quando aquele mana for gasto para conjurar uma magia instantânea ou feitiço vermelho, copie aquela magia e você poderá escolher novos alvos para a cópia.

* O mana produzido por Óculos da Piromante pode ser gasto em qualquer coisa, e não apenas numa magia instantânea ou feitiço vermelho.

* Qualquer magia instantânea ou feitiço vermelho em que você gastar o mana será copiada, e não apenas uma que requeira alvos.

* A habilidade desencadeada retardada será desencadeada quer Óculos da Piromante ainda esteja no campo de batalha ou não.

* Se mais de um mana vermelho produzido por um Óculos da Piromante for usado para conjurar uma única magia instantânea ou feitiço, a habilidade desencadeada retardada associada a cada mana gasto será desencadeada. Aquela quantidade de cópias será criada. Não importa se esse mana vermelho foi produzido por um Óculos da Piromante ou por múltiplos Óculos da Piromante.

* Se uma cópia for criada, você controlará a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma magia normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades.

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

* Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a mágica copiada tem um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.

* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-la, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

* Se a cópia diz que afeta "você", ela afeta o controlador da cópia, não o controlador da mágica original. Do mesmo modo, se a cópia diz que afeta um "oponente", ela afeta um oponente do controlador da cópia, não um oponente do controlador da mágica original.

Onda de Deslocamento

{X} {U} {U}

Feitiço

Devolva todas as permanentes que não sejam terreno com custo de mana convertido igual a X ou menos para as mãos de seus donos.

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

* Uma ficha tem custo de mana convertido de 0 a menos que seja uma cópia de alguma outra coisa, caso em que ela terá o custo de mana do que quer que esteja copiando.

Orbes de Proteção

{5}

Artefato

Você tem resistência à magia. *(Você não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

Se uma criatura for causar dano a você, previna 1 ponto daquele dano.

* Enquanto você tiver resistência a magia, seus oponentes não podem ter você como alvo de mágicas que causam dano ou habilidades que fazem com que suas fontes causem dano, mesmo que queiram redirecionar o dano para um planeswalker que você controla.

* Orbes de Proteção não prevenirá dano causado por criaturas a um planeswalker que você controle. Contudo, se uma criatura controlada por um oponente causaria dano que não fosse de combate a você, você pode aplicar o efeito de Orbes de Proteção para prevenir 1 ponto daquele dano antes que seu oponente escolha redirecionar ou não o dano para um planeswalker que você controla.

* Os efeitos de prevenção de dano de múltiplos Orbes de Proteção são cumulativos.

Pacto Demoníaco

{2} {B} {B}

Encantamento

No início da sua manutenção, escolha um que não tenha sido escolhido —

- Pacto Demoníaco causa 4 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo e você ganha 4 pontos de vida.
- O oponente alvo descarta dois cards.
- Compre dois cards.
- Você perde o jogo.

* Você escolhe o modo conforme a habilidade vai para a pilha. Você só pode escolher um modo que requeira alvos se houver alvos válidos disponíveis.

* Se a habilidade for anulada (seja porque seu alvo se tornou não válido ou porque uma mágica ou habilidade a anulou), o modo escolhido para aquela ocorrência da habilidade ainda conta como escolhido.

* A expressão “que não tenha sido escolhido” se refere apenas àquele Pacto Demoníaco em específico. Se controlar um e conjurar outro, você pode escolher qualquer modo para o segundo na primeira vez em que a habilidade dele for desencadeada.

* Não importa quem tenha escolhido qualquer modo específico. Por exemplo, digamos que você controle Pacto Demoníaco e tenha escolhido os primeiros dois modos. Se um oponente ganhar o controle de Pacto Demoníaco, aquele jogador pode escolher apenas o terceiro ou o quarto modo.

* Em algumas situações muito incomuns, você pode não ser capaz de escolher um modo porque todos os modos já foram escolhidos anteriormente ou os únicos modos restantes requerem alvos e não há alvos válidos disponíveis. Nesse caso, a habilidade é simplesmente removida da pilha sem efeito.

* Sim, se o quarto modo for o único restante, você precisa escolhê-lo. Você leu o contrato inteiro, não leu?

Passagem do Ladino

Terreno

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

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

* Ativar a segunda habilidade de Passagem do Ladino depois que uma criatura tiver sido bloqueada não fará com que ela deixe de ser bloqueada.

Pensamentos Atormentados

{2} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Pensamentos Atormentados, sacrifique uma criatura.

O jogador alvo descarta um número de cards igual ao poder da criatura sacrificada.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Pensamentos Atormentados. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, e você não pode sacrificar mais de uma criatura.

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

Percepção Magmática

{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Percepção Magmática, descarte um card de terreno.

Compre dois cards.

* Você precisa descartar exatamente um card de terreno para conjurar Percepção Magmática. Você não pode conjurá-la sem descartar um card de terreno, e não pode descartar mais de um card.

Peregrinação de Nissa

{2} {G}

Feitiço

Procure até dois cards básicos de Floresta em seu grimório, revele-os e coloque um deles no campo de batalha virado e o restante na sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, procure até três cards básicos de Floresta, em vez de dois.

* Se você só encontrar uma Floresta, você a colocará no campo de batalha virada. Você não conseguirá colocá-la em sua mão mesmo que queira.

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar e você encontrar três cards básicos de Floresta, um deles será colocado no campo de batalha virado e dois deles serão colocados em sua mão.

Quebrador de Vontades

{3}{U}{U}

Criatura — Humano Mago

2/3

Toda vez que uma criatura que um oponente controla se tornar alvo de uma magia ou habilidade que você controla, você ganhará o controle daquela criatura enquanto controlar Quebrador de Vontades.

* Se Quebrador de Vontades deixar o campo de batalha, você não o controlará mais e o efeito de mudança de controle terminará.

* Se você perder o controle de Quebrador de Vontades antes que sua habilidade seja resolvida, você não ganhará o controle da criatura.

* Se outro jogador ganhar o controle de Quebrador de Vontades, seu efeito de mudança de controle terminará. Recuperar o controle de Quebrador de Vontades não fará com que você recupere o controle da criatura.

Quiteon, Herói de Ácros

{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/1

No final do combate, se Quiteon, Herói de Ácros, e pelo menos duas outras criaturas tiverem atacado neste combate, exile Quiteon e, depois, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o controle de seu dono.

{2}{W}: Quiteon ganha indestrutível até o fim do turno.

Gideon, Forjado em Batalha

branco

Planeswalker — Gideon

3

+2: Até uma criatura alvo que um oponente controla ataca Gideon, Forjado em Batalha, durante o próximo turno de seu controlador se estiver apta.

+1: Até o seu próximo turno, a criatura alvo ganha indestrutível. Desvire aquela criatura.

0: Até o final do turno, Gideon, Forjado em Batalha, torna-se uma criatura 4/4 do tipo Humano Soldado com indestrutível que ainda é um planeswalker. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno.

* A primeira habilidade de Quiteon contará criaturas que atacaram, mas não estão mais no campo de batalha (porque não sobreviveram ao dano de combate, por exemplo). Ela não contará quaisquer criaturas que tenham sido colocadas no campo de batalha atacando, uma vez que elas não foram declaradas como atacantes.

* A primeira habilidade de Gideon faz com que uma criatura o ataque se estiver apta. Se, durante a etapa de declaração de atacantes, aquela criatura for virada, afetada por uma magia ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não tiver estado continuamente sob o controle daquele jogador desde o início do turno, então aquela criatura não atacará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, a criatura não é forçada a atacar.

* Caso Gideon não possa ser atacado (por ter deixado o campo de batalha antes do combate seguinte do controlador da criatura por exemplo), a criatura pode atacar você ou outro planeswalker que você controla, ou seu controlador pode escolher fazer com que ela não ataque.

* Se a criatura alvo da primeira habilidade de Gideon mudar de controlador antes de ter a chance de atacar Gideon, a habilidade se aplicará a ela durante o turno seguinte de seu novo controlador.

* Se Gideon se tornar uma criatura devido a sua terceira habilidade, isso não conta como fazer uma criatura entrar no campo de batalha. Gideon já está no campo de batalha; ele só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* A terceira habilidade de Gideon faz com que ele se torne uma criatura com os tipos Humano e Soldado. Ele permanece um planeswalker do tipo Gideon. (Ele também conserva quaisquer outros tipos ou subtipos que possa ter.) Cada subtipo é correlacionado ao tipo adequado de card: Gideon é apenas um tipo de planeswalker (e não um tipo de criatura), e Humano e Soldado são apenas tipos de criatura (e não tipos de planeswalker).

* Se você ativar a terceira habilidade de Gideon e depois um dano que não pode ser prevenido for causado a ele, aquele dano terá todos os resultados aplicáveis: especificamente, o dano é marcado em Gideon (já que ele é uma criatura) e aquele dano faz com que aquela quantidade de marcadores de lealdade seja removida dele (já que ele é um planeswalker). Se Gideon não tiver marcadores de lealdade, ele é colocado no cemitério de seu dono como ação baseada no estado. (Enquanto ele ainda tiver indestrutível, o dano marcado não fará com que ele seja destruído).

* Digamos que você ative a terceira habilidade de Gideon e um oponente ganhe o controle dele antes do combate. Você pode fazer com que qualquer de suas criaturas ataque Gideon (uma vez que ele ainda é um planeswalker). Então, Gideon pode bloquear (uma vez que ele é uma criatura). Ele pode bloquear qualquer criatura atacante elegível, inclusive a que o está atacando. Durante o combate, ele se comporta como um planeswalker atacado e/ou uma criatura bloqueadora, conforme adequado. Por exemplo, ele causa dano de combate a quaisquer criaturas que esteja bloqueando, mas não causará dano de combate a quaisquer criaturas não bloqueadas que o estejam atacando.

Rede de Espionagem de Tópteros

{2}{U}{U}

Encantamento

No início de sua manutenção, se você controlar um artefato, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

Toda vez que uma ou mais criaturas artefato que você controla causarem dano de combate a um jogador, compre um card.

* A primeira habilidade de Rede de Espionagem de Tópteros tem uma oração condicional "se". Isso significa que (1) a habilidade não será desencadeada a menos que você controle um artefato conforme sua manutenção começa e (2) a habilidade não fará nada se você não controlar um artefato conforme ela for resolvida.

* A última habilidade será desencadeada no máximo uma vez por etapa de dano de combate. Contudo, se pelo menos uma criatura que você controla tiver iniciativa e outras não, ou se uma criatura artefato que você controla tiver golpe duplo, a habilidade poderá ser desencadeada duas vezes por combate: uma vez em cada etapa de dano de combate.

Reduzir a Cacos

{1}{R}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato alvo. Reduzir a Cacos causa 3 pontos de dano ao controlador daquele artefato.

* Reduzir a Cacos tem como alvo apenas o artefato, não o jogador. Se aquele artefato deixar de ser um alvo válido até o momento em que Reduzir a Cacos tentar ser resolvida, Reduzir a Cacos será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado.

Remédio Adulterado

{2}{B}

Encantamento

Se um oponente ganharia pontos de vida, em vez disso, aquele jogador perde uma quantidade equivalente de pontos de vida.

* Se mais de um efeito de substituição tentar se aplicar a um evento de ganho de pontos de vida, o jogador que ganharia pontos de vida escolhe a ordem em que eles se aplicam. Por exemplo, se um jogador que controla Arquivo de Alhammarret ganharia 3 pontos de vida enquanto Remédio Adulterado está no campo de batalha, aquele jogador pode escolher fazer com que os 3 pontos de vida dobrem e se tornem 6 pontos de vida e perder, então, 6 pontos de vida. O jogador também pode escolher aplicar Remédio Adulterado primeiro, transformando “ganhe 3 pontos de vida” em “perca 3 pontos de vida”. Então, Arquivo de Alhammarret não se aplicaria.

* Ter mais de um Remédio Adulterado no campo de batalha não tem qualquer efeito perceptível sobre ganhos de pontos de vida. * Uma vez que um dos Remédios Adulterados se aplique, não haverá ganho de pontos de vida ao qual aplicar os outros.

Repulsão Psíquica

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica instantânea ou o feitiço alvo que tenha você como alvo.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de mágica instantânea ou feitiço no seu cemitério, você poderá copiar a mágica anulada desta forma. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* A mágica instantânea ou feitiço alvo pode ter outros alvos contanto que um dos alvos seja você.

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar, você só criará uma cópia da mágica instantânea ou feitiço se Repulsão Psíquica anular aquela mágica. Se aquela mágica não puder ser anulada por mágicas nem habilidades, você não fará uma cópia.

* Se Repulsão Psíquica criar uma cópia da mágica, você controlará a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma mágica normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.

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

* Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a mágica copiada tem um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.

* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se um jogador sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-la, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

* Se a cópia diz que afeta "você", ela afeta o controlador da cópia, não o controlador da magia original. Do mesmo modo, se a cópia diz que afeta um "oponente", ela afeta um oponente do controlador da cópia, não um oponente do controlador da magia original.

Ressurgido

{4}{B}

Criatura — Espírito

/

Voar

O poder e a resistência de Ressurgido são ambos iguais ao número de cards de criatura no seu cemitério.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Ressurgido se aplica em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. Se Ressurgido estiver em seu cemitério, sua habilidade o contará.

Revelação de Nissa

{5}{G}{G}

Feitiço

Use vidência 5 e depois revele o card do topo do seu grimório. Se for um card de criatura, você compra uma quantidade de cards equivalente ao seu poder e ganha pontos de vida equivalentes à sua resistência.

* Se o card do topo de seu grimório não for um card de criatura ou for um card de criatura com poder igual ou inferior a 0, você não comprará nenhum card. Do contrário, o primeiro card que você comprará será o card que você revelou.

Rufião do Anel de Mago

{1}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Destreza (*Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

Rufião do Anel de Mago ataca a cada turno se estiver apto.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de seu controlador, Rufião do Anel de Mago for virado ou afetado por uma magia ou habilidade que diz que ele não pode atacar, Rufião do Anel de Mago não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, Rufião do Anel de Mago não é forçado a atacar.

Salto Evolutivo

{1}{G}

Encantamento

{G}, Sacrifique uma criatura: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Nenhum jogador saberá a ordem dos cards colocados no fundo de seu grimório. Na prática, os cards devem ser embaralhados (embora esta não seja a ação de “embaralhar” do jogo).

* Se você não revelar um card de criatura, você revelará todos os cards de seu grimório e, depois, os colocará de volta no grimório em ordem aleatória. (Isso é efetivamente o mesmo que embaralhar o seu grimório, embora não seja tecnicamente um embaralhamento.)

Salto Poderoso

{1}{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 e ganha voar até o final do turno. *(Ela só pode ser bloqueada por criaturas com voar ou alcance.)*

* Conceder voar a uma criatura depois que ela tiver sido bloqueada não alterará nem desfará o bloqueio. Se você quer que voar afete o que pode bloquear a criatura, você precisa conjurar Salto Poderoso no mais tardar durante a etapa de declaração de atacantes.

Salva Aérea

{G}

Mágica Instantânea

Salva Aérea causa 3 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre uma, duas ou três criaturas alvo com voar.

* Você escolhe quantos alvos Salva Aérea tem e como o dano é distribuído conforme você conjura a mágica. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se alguns dos alvos (mas não todos) se tornarem não válidos antes de Salva Aérea tentar ser resolvida, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos se tornarem não válidos, Salva Aérea será anulado.

Santuário de Jace

{3}{U}

Encantamento

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.

Toda vez que conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* A primeira habilidade de Santuário de Jace não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica instantânea ou feitiço.

* Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, aplique-os antes de aplicar as reduções de custo.

* Santuário de Jace pode reduzir custos alternativos, como custos de milagre ou sobrecarga.

* A habilidade de vidência de Santuário de Jace será resolvida antes da mágica ou habilidade que a desencadeou.

Saqueador da Lâmina Funesta

{2}{B}

Criatura — Humano Guerreiro

1/4

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

Toda vez que Saqueador da Lâmina Funesta causar dano de combate a um jogador, aquele jogador perde pontos de vida equivalentes ao número de cards de criatura no seu cemitério.

* Conte o número de cards de criatura em seu cemitério conforme a habilidade for resolvida para determinar quantos pontos de vida são perdidos. Note que isso pode incluir qualquer outra criatura que você possua que tenha morrido em combate e, talvez, até mesmo o próprio Saqueador da Lâmina Funesta.

Saqueador Saco-de-carne

{2}{B}

Criatura — Zumbi Guerreiro

3/1

Quando Saqueador Saco-de-carne entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura.

* Quando a habilidade é resolvida, você pode sacrificar o próprio Saqueador Saco-de-carne. Se você não controlar nenhuma outra criatura, terá de sacrificar Saqueador Saco-de-carne.

* Conforme a habilidade de Saqueador Saco-de-carne é resolvida, primeiro você escolhe uma criatura para sacrificar. Depois, cada um dos outros jogadores escolhe, na ordem, a criatura a sacrificar. Então, todas essas criaturas são sacrificadas simultaneamente.

Sede de Sangue Infecciosa

{1}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+1, tem ímpeto e ataca a cada turno se estiver apta.

Quando a criatura encantada morrer, você poderá procurar em seu grimório um card com o nome de Sede de Sangue Infecciosa, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e, depois, embaralhar seu grimório.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de seu controlador, a criatura encantada for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, a criatura não é forçada a atacar.

Servo Morto-vivo

{3}{B}

Criatura — Zumbi

3/2

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

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

Skaab Possuído

{3}{U}{B}

Criatura — Zumbi

3/2

Quando Skaab Possuído entrar no campo de batalha, devolva o card de mágica instantânea, feitiço ou criatura alvo de seu cemitério para a sua mão.

Se Skaab Possuído for morrer, em vez disso, exile-o.

* A última habilidade de Skaab Possuído se aplicará não importa o que o tenha feito morrer (dano letal, ser sacrificado, marcadores -1/-1 suficientes e assim por diante). Skaab Possuído não irá para o cemitério. Ele será colocado no exílio a partir do campo de batalha. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura morre não serão desencadeadas.

Sombras do Passado

{1}{B}

Encantamento

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

{4}{B}: Cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida. Ative esta habilidade somente se houver quatro cards de criatura ou mais no seu cemitério.

Uma vez que você tenha conjurado a última habilidade de forma válida, não importa quantos cards de criatura estão em seu cemitério conforme ela é resolvida.

Talento do Telepata

{2}{U}{U}

Feitiço

O oponente alvo revela sete cards do topo de seu próprio grimório. Você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço dentre eles sem pagar seu custo de mana. Depois, aquele jogador coloca o resto dos cards revelados no próprio cemitério.

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, você poderá conjurar até dois cards de magia instantânea ou feitiço, em vez de um.

* Se a habilidade de maestria em magia se aplicar, você conjurará os dois cards em ordem. O que você conjurar por último será o primeiro a ser resolvido.

* Você conjura o(s) card(s) de magia instantânea e/ou feitiço a partir do grimório do oponente conforme Talento do Telepata está sendo resolvido. Ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card. As outras restrições de tempo, como "Conjure [este card] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

* Os cards serão colocados no cemitério de seu dono depois de serem resolvidos, e não no seu.

Se você não puder conjurar mágicas instantâneas ou feitiços (por não haver alvos válidos disponíveis, por exemplo) ou escolher não conjurar alguma, Talento do Telepata termina de ser resolvido. Quaisquer cards revelados que você não conjurou serão colocados no cemitério daquele jogador.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar custos alternativos. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

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

Terror das Profundezas

{4}{U}{U}

Criatura — Serpente

6/6

Terror das Profundezas não pode atacar a menos que haja sete cards ou mais em seu cemitério.

* A habilidade de Terror das Profundezas só verifica conforme os atacantes são declarados. Depois que Terror das Profundezas atacar de forma válida, reduzir o número de cards em seu cemitério não fará com que ele pare de atacar.

Titã de Érebo

{1}{B}{B}{B}

Criatura — Gigante

5/5

Enquanto seus oponentes não controlarem criaturas, Titã de Érebo terá indestrutível. *(Dano e efeitos que dizem “destrua” não o destroem.)*

Toda vez que um card de criatura deixar o cemitério de um oponente, você poderá descartar um card. Se fizer isso, devolva Titã de Érebo de seu cemitério para sua mão.

* O dano causado a uma criatura com indestrutível permanece marcado naquela criatura. Se Titã de Érebo tiver marcadores de dano letal e perder indestrutível (porque seu oponente não controlava criaturas e depois ganhou o controle de uma, por exemplo), Titã de Érebo será destruído.

* A última habilidade só será desencadeada se Titã de Érebo estiver em seu cemitério.

* Em uma partida com vários participantes, a última habilidade não será desencadeada quando um jogador com um card de criatura no próprio cemitério deixar o jogo.

Toque de Luvalua

{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 e ganha toque mortífero até o final do turno. Toda vez que uma criatura que sofreu dano daquela criatura morre neste turno, o controlador da criatura morta perde 2 pontos de vida. *(Qualquer quantidade de dano que uma criatura com toque mortífero cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.)*

* O controlador da criatura que sofreu dano causado pela criatura alvo é quem perde 2 pontos de vida, e não o controlador da criatura alvo.

Transformar em Sapo

{1}{U}

Mágica Instantânea

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

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

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

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

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

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência da criatura, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder e/ou resistência e efeitos que permutam seu poder por sua resistência.

Tumba de Anjo

{3}

Artefato

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode fazer com que Tumba de Anjo se torne uma criatura artefato branca 3/3 do tipo Anjo com voar até o final do turno.

* Se Tumba de Anjo já for uma criatura quando uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, sua habilidade prevalecerá sobre quaisquer efeitos que tenham definido valores específicos para seu poder e resistência, mas outras alterações no poder e na resistência (como a criada por Crescimento Titânico) ainda serão aplicáveis.

* Efeitos que definam valores específicos para o poder e a resistência de Tumba de Anjo que comecem a ser aplicados depois que Tumba de Anjo tiver se tornado uma criatura prevalecerão sobre o efeito de Tumba de Anjo. Por exemplo, se um efeito fizer com que uma Tumba de Anjo 3/3 se torne 0/1, esta permanecerá 0/1 até que outro efeito (como o desencadeamento da habilidade de Tumba de Anjo uma segunda vez ou tê-la como alvo de Crescimento Titânico) faça com que esses valores mudem.

Tutela da Esfinge

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que você compra um card, o oponente alvo coloca os dois cards do topo do grimório dele no próprio cemitério. Se ambos forem cards que não sejam terrenos com uma cor em comum, repita o processo.

{5} {U}: Compre um card e depois descarte um card.

* Incolor não é uma cor, de modo que colocar dois cards incolores em um cemitério não fará com que o processo se repita.

* O processo continuará se repetindo enquanto ambos os cards partilharem uma cor e nenhum for um card de terreno.

Uivador da Floresta

{4} {G} {G}

Criatura — Besta

6/5

Quando Uivador da Floresta entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de criatura verde que não seja lendário com custo de mana convertido igual ou inferior a 3, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar seu grimório.

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

Vingança de Gaia

{5} {G} {G}

Criatura — Elemental

8/5

Vingança de Gaia não pode ser anulado.

Ímpeto

Vingança de Gaia não pode ser alvo de mágicas que não sejam verdes ou de habilidades que não sejam de fontes verdes.

* A primeira habilidade de Vingança de Gaia só funciona enquanto é uma mágica na pilha. A última habilidade de Vingança de Gaia só funciona enquanto ela está no campo de batalha.

* Uma mágica de Vingança de Gaia pode ser alvo de mágicas e habilidades que a anulariam. A parte do efeito que anularia Vingança de Gaia não fará nada, mas outros efeitos dessas mágicas ou habilidades ainda podem acontecer, se aplicáveis.

* A última habilidade de Vingança de Gaia se aplica a todas as mágicas que não sejam verdes e a todas as habilidades que não sejam de fontes verdes, incluindo as que você controla. Por exemplo, você não pode tê-la como alvo da habilidade equipar de um Equipamento que você controla (a menos que o Equipamento seja, de alguma forma, verde).

* Se uma mágica tiver uma ou mais cores e uma dessas cores for verde, aquela mágica pode ter Vingança de Gaia como alvo.

Vingança Imediata

{1}{W}

Feitiço

Maestria em magia — Se houver dois ou mais cards de magia instantânea ou feitiço no seu cemitério, você poderá conjurar Vingança Imediata como se tivesse lampejo. *(Você poderá conjurá-lo a qualquer momento em que puder conjurar uma magia instantânea.)*

Destrua a criatura alvo virada.

* O número de cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério só importa conforme você começa a conjurar Vingança Imediata. Uma vez que ela tenha sido conjurada, aquele número não importa e não terá efeito na resolução de Vingança Imediata.

Xamã do Bando

{1}{B}{G}

Criatura — Elfo Xamã

3/2

Quando Xamã do Bando entra no campo de batalha, o oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de Elfos que você controla.

* Conte o número de elfos que você controla conforme a habilidade de Xamã do Bando é resolvida, incluindo Xamã do Bando, se ele ainda estiver no campo de batalha, para determinar a quantidade de pontos de vida perdida.

Zendikar Incarnada

{2}{R}{G}

Criatura — Elemental

*/4

O poder de Zendikar Incarnada é igual ao número de terrenos que você controla.

* A habilidade que define o poder de Zendikar Incarnada funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha. O poder de Zendikar Incarnada muda de acordo com o número de terrenos que você controla.

Magic: The Gathering, Magic, Magic – Origens, Khans de Tarkir, Destino Reescrito, Dragões de Tarkir, Theros, Nascidos dos Deuses, Viagem para Nyx e Zendikar são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2015 Wizards.