

Notas de Lançamento de *Lealdade em Ravnica*

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

Última modificação em 24 de outubro de 2018

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Lealdade em Ravnica* contém 259 cards (111 comuns, 80 incomuns, 53 raros e 15 míticos raros) distribuídos em boosters, mais 8 cards disponíveis nos Decks de Planeswalker de *Lealdade em Ravnica*, 1 card promocional único (disponível como parte da promoção Compre Uma Caixa de *Lealdade em Ravnica* para lojas físicas) e 5 cards de terreno básico disponíveis em Decks de Planeswalker, no Pacote e em alguns produtos suplementares.

A coleção *Lealdade em Ravnica* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 25 de janeiro de 2019. Nessa data, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Ixalan*, *Rivals de Ixalan*, *Dominária*, *Coleção Básica 2019*, *Guildas de Ravnica* e *Lealdade em Ravnica*.

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

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

Tema que retorna: Guildas e Marcas de Guilda

Após a coleção *Guildas de Ravnica*, as cinco guildas remanescentes sobem ao palco enquanto a tensão aumenta em Ravnica: o Senado Azorius, o Sindicato Orzhov, o Culto de Rakdos, os Clãs Gruul e o Conluio Simic.

Cada guilda tem seu próprio símbolo, presente nos cards associados a ela. Essas marcas de guilda não têm efeito na jogabilidade nem na construção de decks.

Palavra de habilidade Azorius: Adendo

Os melhores políticos entre os Azorius são flexíveis em seus objetivos e táticas, e *adendo* é uma palavra de habilidade que permite que conjuradores astutos ajustem os efeitos de algumas mágicas conforme a situação. Você pode conjurar mágicas com adendo no turno do oponente se precisar ou esperar sua fase principal para conjurá-las com um bônus.

Visão da Esfinge

{2} {W} {U}

Mágica Instantânea

Compre dois cards.

Adendo — Se você conjurar esta mágica durante sua fase principal, você ganha 2 pontos de vida.

Adendo é uma palavra de habilidade. As palavras de habilidade são grafadas em itálico e não têm significado em termos de regras.

- As habilidades adendo de mágicas instantâneas são aplicadas quando a mágica está sendo resolvida, e não imediatamente após conjurá-las. Se a mágica for anulada, você não receberá o bônus de adendo. Por exemplo, se você conjura Visão da Esfinge durante sua fase principal, você ganha 2 pontos de vida durante a resolução, depois de comprar dois cards.
- Se uma mágica com uma habilidade adendo for copiada, a cópia não lhe dará o bônus de adendo. Isso porque a cópia não foi conjurada.

Habilidade de palavra-chave Orzhov: Pós-vida

A morte não encerra os contratos com o Sindicato Orzhov, e muitos ravnicanos se veem com vínculos de servidão com os Orzhov depois do próprio fim. Criaturas com *pós-vida* deixam Espíritos para trás quando morrem.

Oligarca Imperiosa

{W} {B}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Vigilância

Pós-vida 1 (*Quando esta criatura morrer, crie uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.*)

As regras oficiais para a habilidade pós-vida são as seguintes:

702.134. Pós-vida

702.134a Pós-vida é uma habilidade desencadeada. “Pós-vida N” significa “Quando esta permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, crie N fichas de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.”.

702.134b Se uma permanente tem múltiplas ocorrências de pós-vida, cada uma é desencadeada separadamente.

- Como os bloqueadores são todos escolhidos ao mesmo tempo, você não pode bloquear com uma criatura com pós-vida, esperá-la morrer e depois bloquear com as fichas de Espírito resultantes.

Habilidade de palavra-chave Rakdos: Espetáculo

Os Rakdos acreditam que a diversão só começa depois que alguém se machuca. Se for seu oponente, *espetáculo* lhe dará descontos em custos e recompensas adicionais para suas mágicas.

Alfinetada nos Críticos

{2} {R}

Feitiço

Espetáculo {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.*)

Alfinetada nos Críticos causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

As regras oficiais para a habilidade espetáculo são as seguintes:

702.136. Espetáculo

702.136a Espetáculo é uma habilidade estática que funciona na pilha. “Espetáculo [custo]” significa “Você pode pagar [custo], em vez do custo de mana desta mágica, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.” Pagar o custo de espetáculo de uma mágica segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Espetáculo não altera o momento em que você pode conjurar o card. Por exemplo, você não pode conjurar um feitiço com espetáculo durante o turno de um oponente a menos que outro efeito o permita, mesmo que aquele jogador tenha perdido pontos de vida naquele turno.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de espetáculo), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- O custo de espetáculo é o mesmo, independentemente de quantos pontos de vida seus oponentes perderam e de quantos oponentes perderam pontos de vida.
- Em uma partida com vários participantes, se um oponente perder pontos de vida e posteriormente naquele turno deixar o jogo, você poderá conjurar uma mágica pelo custo de espetáculo. (Se um jogador deixa o jogo durante o próprio turno, aquele turno continua sem um jogador ativo.)

Habilidade de palavra-chave Gruul: Tumulto

Nômades por natureza, os membros dos Clãs Gruul se valem de sua força e velocidade em suas incursões em novos territórios a devastar. As criaturas com a habilidade *tumulto* podem entrar no campo de batalha com ímpeto ou com um marcador +1/+1, permitindo que você escolha entre atacar o oponente o mais rápido possível ou esperar um pouco para bater mais forte.

Goblin Zhur-Taa
{R} {G}
Criatura — Goblin Amoque
2/2
Tumulto (*Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.*)

As regras oficiais para a habilidade tumulto são as seguintes:

702.135. Tumulto

702.135a Tumulto é uma habilidade estática. “Tumulto” significa “Você pode fazer com que esta criatura entre no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. Se não fizer isso, ela ganha ímpeto.”

702.134b Se uma permanente tem múltiplas ocorrências de tumulto, cada uma funciona separadamente.

- Tumulto é um efeito de substituição. Os jogadores não podem responder a sua escolha entre marcador +1/+1 e ímpeto nem realizar qualquer ação enquanto a criatura está no campo de batalha sem ter ganho nenhum deles.
- Se uma criatura que entrar no campo de batalha tiver tumulto, mas não puder receber um marcador +1/+1, ela ganhará ímpeto.
- Se você escolher fazer com que a criatura ganhe ímpeto, ela ganhará ímpeto indefinidamente. Ela não perderá a habilidade conforme o turno terminar, nem conforme outro jogador ganhar o controle dela.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha com duas ocorrências de tumulto, você poderá escolher fazer com que ela receba dois marcadores +1/+1, um marcador +1/+1 e ímpeto ou duas ocorrências de ímpeto. Ocorrências múltiplas de ímpeto na mesma criatura são redundantes, mas não somos nós que vamos dizer aos Gruul como eles devem viver.

Ação de palavra-chave Simic: Adaptar

Em todo ecossistema a adaptabilidade é a chave do sucesso, e os biomantes do Conluio Simic se comprazem de moldar a evolução conforme seus desígnios. A habilidade *adaptar* é a última inovação da tecnologia Simic, imbuindo criaturas com um bônus de poder e resistência que pode ser ativado com uma infusão de mana.

Aeromúnculo
{1} {G} {U}
Criatura — Homúnculo Mutante
2/3
Voar
{2} {G} {U}: Adaptar 1. (*Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 nela.*)

As regras oficiais para a habilidade adaptar são as seguintes:

701.42. Adaptar

701.42a “Adaptar N” significa “Se esta permanente não tiver marcadores +1/+1, coloque N marcadores +1/+1 nela.”

- Você sempre pode ativar uma habilidade que fará com que uma criatura se adapte. Conforme aquela habilidade é resolvida, se a criatura tem um marcador +1/+1 por qualquer motivo, você simplesmente não coloca nenhum marcador +1/+1 nela.
- Se de alguma forma uma criatura perder todos os marcadores +1/+1, ela poderá se adaptar de novo e receber mais marcadores +1/+1.

Mecânica que retorna: Mana híbrido

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, {w/u} pode ser pago tanto com {W} quanto com {U}. É um símbolo de mana tanto branco quanto azul.

Grifo do Senado

{2} {w/u} {w/u}

Criatura — Grifo

3/2

Voar

Quando Grifo do Senado entrar no campo de batalha, use
vidência 1.

- Conforme você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada com símbolos de mana híbrido no custo de mana, você escolhe qual cor de mana gastará para cada símbolo de mana híbrido. Você faz isso no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor para um X em um custo de mana. Por exemplo, você escolhe se conjurará Grifo do Senado pagando {2} {W} {W}, {2} {W} {U} ou {2} {U} {U}.
- Cada símbolo híbrido de duas cores adiciona 1 ao custo de mana convertido de um card. Por exemplo, o custo de mana convertido de Grifo do Senado é 4.
- Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana, independentemente do mana que foi gasto para conjurá-lo. Por exemplo, Grifo do Senado é branco e azul, mesmo que você o conjure somente com mana branco.
- Da mesma forma, a identidade de cor de um card (usada na variante Commander) inclui ambas as cores exibidas em um símbolo de mana híbrido naquele card. Grifo do Senado não pode ser incluído em um deck de Commander cuja identidade de cor do comandante seja apenas branca, mesmo que Grifo do Senado possa ser conjurado somente com mana branco.

Mecânica que retorna: Cards duplos

Os cards duplos retornam na coleção *Lealdade em Ravnica*, finalizando o ciclo que começou com os cards duplos de *Guildas de Ravnica*. Uma metade do card duplo tem um custo de mana híbrido e a outra tem um custo de mana que exige duas cores de mana.

Arruinar

{r/g} {r/g}

Mágica Instantânea

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

//

Ameaçar

{2} {R} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura vermelha e verde 4/4 do tipo

Besta com atropelar.

- Para conjurar um card duplo, você escolhe uma metade para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades dos cards duplos desta coleção.
- Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha. Por exemplo, se um efeito prevenir a conjuração de mágicas com custo de mana convertido igual ou superior a 4, ainda assim você poderá conjurar Arruinar.
- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério, Arruinar // Ameaçar conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- Enquanto não está na pilha, as características de um card duplo são a combinação das duas metades. Por exemplo, Arruinar // Ameaçar é tanto um card de mágica instantânea quanto de feitiço, e seu custo de mana convertido é 6. Isso significa que se um efeito permitir que você conjure um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 5 da sua mão, você não poderá conjurar Arruinar nem Ameaçar.
- Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade. Por exemplo, se você copiar Ameaçar, a cópia também será Ameaçar, e não Arruinar.

Ciclo que retorna: Terrenos duplos de *Ravnica*

Há cinco terrenos não básicos na coleção *Lealdade em Ravnica* que têm, cada um, dois tipos de terreno básico.

Sacrário Ateísta

Terreno — Planície Pântano

(*{T}*: Adicione *{W}* ou *{B}*.)

Conforme Sacrário Ateísta entra no campo de batalha, você pode pagar 2 pontos de vida. Se não fizer isso, ele entrará no campo de batalha virado.

- Diferentemente da maior parte dos terrenos duplos, este terreno tem dois tipos de terreno. Ele não é básico, de modo que cards como Abrir os Portões não conseguem encontrá-lo, mas tem os tipos de terreno adequados para efeitos como o de Catacumba Submersa (da coleção *Ixalan*).
 - Se um efeito colocar este terreno no campo de batalha virado, você poderá pagar 2 pontos de vida, mas ele ainda entrará no campo de batalha virado.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abraço do Submundo

{2} {B}

Mágica Instantânea

O oponente alvo sacrifica uma criatura. Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, você ganha 4 pontos de vida.

- Você ainda pode ganhar 4 pontos de vida mesmo que o oponente alvo não possa sacrificar uma criatura.
- O fato de você controlar ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4 só é verificado depois que seu oponente tiver sacrificado uma criatura. Se uma criatura com poder igual ou superior a 4 que pertence a você estava exilada até que a criatura sacrificada deixasse o campo de batalha, aquela criatura retornará ao campo de batalha antes da verificação, e portanto contará. Contudo, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela morte da criatura sacrificada ainda não terão sido resolvidas quando você verificar que criaturas você controla.
- Você só ganhará 4 pontos de vida, mesmo se controlar mais de uma criatura com poder igual ou superior a 4.

Absorver

{W} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Você ganha 3 pontos de vida.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Absorver. A mágica não será anulada quando Absorver for resolvido, mas você ainda ganhará 3 pontos de vida.

Acuidade de Dovin

{1} {W} {U}

Encantamento

Quando Acuidade de Dovin entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida e compra um card.

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea durante sua fase principal, você pode devolver Acuidade de Dovin para a mão de seu dono.

- A segunda habilidade de Acuidade de Dovin é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A segunda habilidade de Acuidade de Dovin só é desencadeada se Acuidade de Dovin estiver no campo de batalha. Ela não será devolvida do seu cemitério.

Admonição do Encarcerador

{2} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

Adendo — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, compre um card.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Admonição do Encarcerador tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card se conjurá-la durante sua fase principal.

Alerta Máximo

{1} {W} {U}

Encantamento

Cada criatura que você controla atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

As criaturas que você controla podem atacar como se não tivessem defensor.

{2} {W} {U}: Desvire a criatura alvo.

- A primeira habilidade de Alerta Máximo na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, Briga Titânica não fará com que uma criatura lute com a própria resistência sob o efeito de Alerta Máximo.

Ameia Trôpega

{4} {W}

Criatura — Besta

4/5

Vigilância

Quando Ameia Trôpega entrar no campo de batalha, exile qualquer número de outras criaturas que você controla que não sejam fichas até que ela deixe o campo de batalha.

Ameia Trôpega recebe +2/+2 para cada card exilado com ela.

- Se Ameia Trôpega deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, você não poderá exilar nenhuma criatura que não seja uma ficha.
- As Auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir. Quando os cards retornarem ao campo de batalha, eles serão novos objetos, sem conexão com os cards que foram exilados.
- Se um card que você escolheu exilar deixar o exílio ou, de algum modo, jamais tiver sido movido para a zona do exílio, Ameia Trôpega não receberá +2/+2 por aquele card.

Amplifogo

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental

1/1

No início de sua manutenção, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Até seu próximo turno, o poder básico de Amplifogo torna-se o dobro do poder daquele card e a resistência básica de Amplifogo torna-se o dobro da resistência daquele card. Coloque os cards revelados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Amplifogo será uma criatura 1/1 do momento em que sua etapa de desvirar começar até o momento em que sua habilidade desencadeada for resolvida durante sua manutenção.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder e/ou a resistência de Amplifogo sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos de Amplifogo forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
- Se você revelar todo o grimório e não revelar nenhum card de criatura, Amplifogo se torna uma criatura 0/0 e você coloca seu grimório de volta em ordem aleatória.

Anjo da Graça
 {3}{W}{W}
 Criatura — Anjo
 5/4

Lampejo

Voar

Quando Anjo da Graça entra no campo de batalha, até o final do turno, o dano que reduziria seu total de pontos de vida a menos de 1 o reduz, em vez disso, a 1.

{4}{W}{W}, exile Anjo da Graça de seu cemitério: Seu total de pontos de vida torna-se 10.

- A habilidade desencadeada de Anjo da Graça não previne dano. Ela só altera o resultado do dano causado a você. Por exemplo, uma criatura com vínculo com a vida que cause dano a você ainda fará com que seu controlador ganhe pontos de vida, mesmo que o dano fosse reduzir seu total de pontos de vida a menos de 1.
- A habilidade desencadeada de Anjo da Graça não impede a perda de pontos de vida por efeitos que dizem que você perde pontos de vida.
- Se você tiver menos de 1 ponto de vida e de alguma forma não tiver perdido o jogo, o dano que seja causado a você reduzirá seu total de pontos de vida ainda mais abaixo de 0 (normalmente).
- * Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 10, aquele jogador ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 2, a última habilidade de Anjo da Graça fará com que você ganhe 8 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 20, ela fará com que você perca 10 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com esse efeito.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, depois da resolução da habilidade desencadeada de Anjo da Graça, qualquer dano causado a você ou seu colega de equipe que reduziria o total de pontos de vida de sua equipe a menos de 1 em vez disso o reduz a 1.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade ativada de Anjo da Graça faz com que você ganhe ou perca pontos de vida de modo que o total de pontos de vida de sua equipe se torne 10.
- Em um jogo de Commander, o dano de combate causado por um comandante ainda é registrado, mesmo que não altere seu total de pontos de vida.

Aperfeiçoamento Biogênico

{4} {G} {G}

Feitiço

Distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo. Em seguida, dobre o número de marcadores +1/+1 em cada uma daquelas criaturas.

- Você escolhe quantos alvos Aperfeiçoamento Biogênico tem e como os marcadores serão distribuídos conforme o conjura. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador. Isso significa, por exemplo, que você não pode ter três criaturas como alvo e atribuir a elas respectivamente dois, um e nenhum marcador.
- Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme Aperfeiçoamento Biogênico tentar ser resolvido, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos. Eles não serão colocados em um alvo válido em vez disso.
- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma permanente, coloque nela um número de marcadores +1/+1 igual ao que ela já tem. Os outros cards que interagem com a colocação de marcadores também vão interagir com este efeito normalmente.

Arruinar

{r/g} {r/g}

Mágica Instantânea

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

//

Ameaçar

{2} {R} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura vermelha e verde 4/4 do tipo Besta com atropelar.

- Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Arruinar tentar ser resolvido, nenhum deles causará nem sofrerá dano.

Artista da Lâmina de Fogo

{B} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Ímpeto

No início de sua manutenção, você pode sacrificar uma criatura. Quando você o faz, Artista da Lâmina de Fogo causa 2 pontos de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

- A habilidade desencadeada de Artista da Lâmina de Fogo vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificar uma criatura. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um oponente ou planeswalker alvo para sofrer dano. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem realizar ações depois que você sacrificar a criatura, mas antes de o dano ser causado.
-

Ascensão Simic

{G}{U}

Encantamento

{1}{G}{U}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em uma criatura que você controla, coloque aquela quantidade de marcadores de crescimento em Ascensão Simic.

No início de sua manutenção, se Ascensão Simic tiver vinte ou mais marcadores de crescimento, você vence o jogo.

- Uma habilidade que seja desencadeada quando marcadores são colocados em uma permanente será desencadeada se, de alguma forma, aquela permanente entrar no campo de batalha com aqueles marcadores.
- Se Ascensão Simic não tiver vinte ou mais marcadores de crescimento conforme sua manutenção começar, sua última habilidade não será desencadeada. Você não pode realizar ações durante seu turno antes do início de sua manutenção.
- Se a última habilidade for desencadeada, mas os marcadores forem removidos de Ascensão Simic de modo que ela tenha menos de vinte, você não vencerá o jogo.
- Se a última habilidade for desencadeada mas Ascensão Simic deixar o campo de batalha, use o número de marcadores que ela tinha imediatamente antes de deixar o campo de batalha para determinar se você vence o jogo ou não.

Assistente de Detenções

{1}{W}{U}

Criatura — Vedalkano Mago

1/3

Quando Assistente de Detenções entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo que um oponente controla que não seja um terreno e todas as outras permanentes que aquele jogador controla com o mesmo nome que aquela permanente que não sejam terrenos até que Assistente de Detenções deixe o campo de batalha.

- Esta habilidade tem apenas um alvo. As outras permanentes com aquele nome não são alvos. Por exemplo, uma permanente com resistência a magia será exilada se tiver o mesmo nome que a permanente alvo que não seja um terreno.
- Se a permanente que não seja um terreno alvo não for um alvo válido no momento em que esta habilidade tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nada será exilado.
- Se Assistente de Detenções deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, nada será exilado.
- As Auras anexadas a permanentes exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Todos os marcadores em permanentes exiladas deixarão de existir.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

- O nome de uma ficha de criatura é o mesmo que os tipos de criatura especificados conforme ela foi criada, a menos que a ficha seja uma cópia de outra criatura, ou que o efeito que a criou lhe dê um nome diferente em específico.

Assombrção da Torre Alta (*card promocional do*

Compre uma Caixa)

{4} {B} {B}

Criatura Lendária — Vampiro

3/3

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que Assombrção da Torre Alta ataca, o jogador defensor descarta um card.

Toda vez que um card for colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, coloque um marcador +1/+1 em Assombrção da Torre Alta.

- Se Assombrção da Torre Alta estiver atacando um planeswalker, o controlador do planeswalker é o jogador defensor.
- A última habilidade de Assombrção da Torre Alta não será desencadeada quando uma ficha for colocada no cemitério de um oponente.

Assombrção do Sino da Basílica

{W} {W} {B} {B}

Criatura — Espírito

3/4

Quando Assombrção do Sino da Basílica entra no campo de batalha, cada oponente descarta um card e você ganha 3 pontos de vida.

- Você ganha 3 pontos de vida mesmo que nem todos ou nenhum de seus oponentes possa descartar um card.

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.

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

Autômato de Dovin (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}

Criatura Artefato — Homúnculo

3/3

Enquanto você controlar um planeswalker Dovin,
Autômato de Dovin receberá +2/+2 e terá vigilância.

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

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

Avantesma da Peste

{1} {B}

Criatura — Zumbi

2/1

Toda vez que Avantesma da Peste é bloqueado, cada
criatura a bloqueá-lo recebe -1/-1 até o final do turno.

- Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna bloqueada é desencadeada apenas uma vez se duas ou mais criaturas fizerem o bloqueio.
- Se todas as criaturas que estejam bloqueando Avantesma da Peste morrerem, Avantesma da Peste permanecerá bloqueado. Ele não atribuirá nenhum dano de combate.
- Se Avantesma da Peste deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, as criaturas que o bloqueavam quando ele estava no campo de batalha receberão -1/-1.

Bentídeo Hipnotizante

{3} {U} {U}

Criatura — Polvo

4/5

Quando Bentídeo Hipnotizante entrar no campo de
batalha, crie duas fichas de criatura azul 0/2 do tipo
Ilusão com “Toda vez que esta criatura bloqueia uma
criatura, aquela criatura não é desvirada durante a
próxima etapa de desvirar de seu controlador.”

Bentídeo Hipnotizante terá resistência a magia enquanto
você controlar uma Ilusão.

- Bentídeo Hipnotizante terá resistência a magia enquanto você controlar qualquer Ilusão, e não apenas as fichas de Ilusão criadas por sua primeira habilidade.
 - A habilidade desencadeada das fichas de Ilusão não vira a criatura atacante se ela estiver desvirada, provavelmente por ter vigilância.
-

Biomante Bêntico

{U}

Criatura — Tritão Mago Mutante

1/1

{1} {U}: Adaptar 1. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 nela.)*

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Biomante Bêntico, compre um card e, depois, descarte um card.

- Uma habilidade que seja desencadeada quando marcadores são colocados em uma permanente será desencadeada se, de alguma forma, aquela permanente entrar no campo de batalha com aqueles marcadores.
- Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade desencadeada de Biomante Bêntico está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Briga Titânica

{1} {G}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada se tiver como alvo uma criatura que você controla com um marcador +1/+1.

A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Se qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme Briga Titânica for resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

Cão de Guarda Resoluto

{W}

Criatura — Sabujo

1/3

Defensor

{1}, sacrifique Cão de Guarda Resoluto: A criatura alvo que você controla ganha indestrutível até o final do turno. *(O dano e os efeitos que dizem "destrua" não a destroem.)*

- Cão de Guarda Resoluto pode ser alvo de sua própria habilidade. A habilidade não será resolvida, uma vez que ela não terá um alvo, e nenhuma criatura ganhará indestrutível, mas isso permite que você sacrifique Cão de Guarda Resoluto sem outra criatura como alvo se quiser.

Captura de Essência

{U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura alvo. Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo que você controla.

- Você não pode conjurar Captura de Essência sem uma magia de criatura alvo. Se qualquer dos alvos não for válido quando Captura de Essência tentar ser resolvida, o outro ainda será afetado adequadamente.
- Uma magia de criatura que não possa ser anulada é um alvo válido para Captura de Essência. A magia não será anulada quando Captura de Essência for resolvida, mas você ainda colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo.

Carnaval

{b/r}

Mágica Instantânea

Carnaval causa 1 ponto de dano à criatura ou ao planeswalker alvo e 1 ponto de dano ao controlador daquela permanente.

//

Carnificina

{2} {B} {R}

Feitiço

Carnificina causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

Aquele jogador descarta dois cards.

- Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Carnaval tentar ser resolvido, a magia não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano.
- Se o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que Carnificina tentar ser resolvida, a magia não será resolvida. Nenhum jogador descarta.

Ceratok Enfurecido

{2} {G} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/4

Ceratok Enfurecido não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.

Chamas do Javali Arrasador

{5} {R}

Mágica Instantânea

Chamas do Javali Arrasador causa 4 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla. Em seguida, se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Chamas do Javali Arrasador causa 2 pontos de dano a cada outra criatura que aquele jogador controla.

- Se o alvo sofrer dano letal dessa forma, ele ainda estará no campo de batalha enquanto Chamas do Javali Arrasador causa dano a outras criaturas, se adequado. As criaturas que sofrem dano letal não morrem até que Chamas do Javali Arrasador termine de ser resolvida.
- Se o alvo escolhido deixar de ser um alvo válido para Chamas do Javali Arrasador, a magia não será resolvida. Nenhuma criatura sofrerá dano.

Círculo da Veracidade

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que um oponente controla for virada, se ela não estiver sendo declarada como atacante, você poderá comprar um card.

{4} {U}: Vire a criatura alvo sem voar.

- Para que a primeira habilidade de Círculo da Veracidade seja desencadeada, a criatura precisa de fato passar de desvirada a virada. Se um efeito tentar virar a criatura, mas ela já estiver virada naquele momento, a habilidade não será desencadeada.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha virada, a primeira habilidade de Círculo da Veracidade não será desencadeada.
- Se uma criatura com vigilância for declarada como atacante e depois se tornar virada enquanto estiver atacando, a primeira habilidade de Círculo da Veracidade será desencadeada.

Código de Restrição

{2} {U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -4/-0 até o final do turno.

Compre um card.

Adendo — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, vire aquela criatura e ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Código de Restrição tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.
- Código de Restrição pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Se você conjurá-lo durante sua fase principal, aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Colapso do Pensamento

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Seu controlador coloca os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Colapso do Pensamento. A mágica não será anulada quando Colapso do Pensamento for resolvido, mas seu controlador ainda colocará os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.
-

Coletor de Dízimo

{1} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/1

Durante seu turno, as mágicas que seus oponentes conjuram custam {1} a mais para serem conjuradas e as habilidades que seus oponentes ativam custam {1} a mais para serem ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

Pós-vida 1 (*Quando esta criatura morrer, crie uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.*)

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada. Coletor de Dízimo não afeta habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como o do efeito de Coletor de Dízimo) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Uma habilidade ativada que não custe mana para ser ativada controlada por um oponente custará {1} mais seus custos que não sejam de mana durante seu turno.

Colosso do Portão

{8}

Criatura Artefato — Constructo

8/8

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada Portão que você controla.

Colosso do Portão não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

Toda vez que um Portão entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode colocar Colosso do Portão de seu cemitério no topo de seu grimório.

- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.

Condenar ao Poço

{5} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Condenar ao Poço causa 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Condenar ao Poço tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador sofrerá dano.

Corrente Celeste

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem defensor e perde voar.

- Corrente Celeste pode encantar uma criatura que nunca teve voar.
- A criatura encantada pode ganhar voar posteriormente devido a outro efeito.

Cospe-lança

{R}

Criatura — Goblin Guerreiro

0/2

Defensor

{T}: Cospe-lança causa 1 ponto de dano a cada jogador.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Cospe-lança faz com que cada equipe perca 2 pontos de vida.

Defensor Cívico

{3} {W}

Criatura — Elefante Soldado

3/3

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

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

Depor

{1} {w/u}

Mágica Instantânea

Vire a criatura alvo.

Compre um card.

//

Dispor

{2} {W} {U}

Mágica Instantânea

Crie duas fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar. Em seguida, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Depor tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card. Se o alvo for válido, mas não for virado (provavelmente porque já estava virado), você comprará um card.

- Você cria Tópteros e ganha pontos de vida enquanto Dispor está sendo resolvido. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Desmembrador da Torre

{2} {B}

Criatura — Inseto

2/1

Lampejo

Voar

Quando Desmembrador da Torre entra no campo de batalha, a criatura alvo que você controla com voar recebe +2/+0 até o final do turno.

- Desmembrador da Torre pode ser alvo de sua própria habilidade.

Despertar os Vetustos

{3} {B} {B}

Feitiço

Cada jogador descarta todos os cards da própria mão e, em seguida, cria aquela quantidade de fichas de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

- O número de fichas de Zumbi que cada jogador cria é igual o número de cards que aquele jogador descartou, e não ao número total de cards descartados.

Devotar

{1} {w/b}

Mágica Instantânea

Exile o card alvo de um cemitério.

Compre um card.

//

Devorar

{2} {W} {B}

Feitiço

O jogador alvo sacrifica uma criatura com o maior poder dentre as que ele controla. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder dela.

- Se o jogador alvo controlar mais de uma criatura com o maior poder dentre as que ele controla, aquele jogador escolherá qual delas sacrificar.
 - A quantidade ganha de pontos de vida enquanto Devorar é resolvida é igual ao poder da criatura em sua última existência no campo de batalha.
 - Se o poder da criatura for negativo, você não ganhará nem perderá pontos de vida.
-

Dispensa de Dovin (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {W} {U}

Mágica Instantânea

Coloque até uma criatura virada alvo no topo do grimório de seu dono. Você pode procurar em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Dovin, Arquiteto da Lei, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Se você escolher uma criatura alvo virada e ela deixar de ser um alvo válido para Dispensa de Dovin, a mágica não será resolvida. Você não procurará Dovin.

Dízimo Sufocante

{3} {W}

Encantamento

Toda vez que um oponente compra um card, aquele jogador pode pagar {2}. Se o jogador não fizer isso, você cria uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”

- Se um oponente for instruído a comprar múltiplos cards, aquele jogador compra todos eles antes de decidir quantas vezes pagar pela habilidade desencadeada de Dízimo Sufocante.

Domri, Demolidor da Cidade (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {R} {G}

Planeswalker Lendário — Domri

4

+2: As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham ímpeto até o final do turno.

−3: Domri, Demolidor da Cidade, causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

−8: Coloque três marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla. Aquelas criaturas ganham atropelar até o final do turno.

- A primeira e a terceira habilidades de Domri afetam somente criaturas que você controla no momento em que elas são resolvidas. As criaturas que você comece a controlar posteriormente no turno não receberão +1/+1 nem ganharão ímpeto se a primeira habilidade dele tiver sido resolvida, e não ganharão atropelar nem três marcadores +1/+1 se a terceira habilidade dele tiver sido resolvida.
-

Domri, Portador do Caos

{2} {R} {G}

Planeswalker Lendário — Domri

5

+1: Adicione {R} ou {G}. Se esse mana for gasto numa mágica de criatura, aquela criatura ganhará tumulto.

−3: Olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Você pode revelar até dois cards de criatura dentre eles e colocá-los em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−8: Você recebe um emblema com “No início de cada etapa final, crie uma ficha de criatura vermelha e verde 4/4 do tipo Besta com atropelar.”

- Por ser uma habilidade de lealdade, a primeira habilidade de Domri não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada nos momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

Dovin, Arquiteto da Lei (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {W} {U}

Planeswalker Lendário — Dovin

5

+1: Você ganha 2 pontos de vida e compra um card.

−1: Vire a criatura alvo. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

−9: Vire todas as permanentes que o oponente alvo controla. Aquele jogador pula sua próxima etapa de desvirar.

- A segunda habilidade de Dovin pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se um jogador é instruído a pular a próxima etapa de desvirar, toda a equipe pula aquela etapa.

Dovin, Grão-árbitro

{1} {W} {U}

Planeswalker Lendário — Dovin

3

+1: Até o final do turno, toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador de lealdade em Dovin, Grão-árbitro.

−1: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar. Você ganha 1 ponto de vida.

−7: Olhe os dez cards do topo de seu grimório. Coloque três deles em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade desencadeada retardada criada pela primeira habilidade de Dovin é desencadeada para cada criatura que você controla que cause dano de combate a um jogador neste turno. Dovin recebe apenas um

marcador de lealdade conforme cada habilidade é resolvida, independentemente de quanto dano tenha sido causado.

- Se você tiver menos de dez cards em seu grimório conforme a última habilidade de Dovin for resolvida, olhe os cards que tiver, coloque três deles em sua mão (ou todos, se você tiver menos de três cards em seu grimório) e depois coloque o restante de volta em ordem aleatória.

Dragão Avérneo de Skarrgan

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Tumulto (*Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.*)

Voar

{3} {R}: Dragão Avérneo de Skarrgan causa 2 pontos de dano divididos à sua escolha entre um ou dois alvos.

Ative esta habilidade somente se Dragão Avérneo de Skarrgan tiver um marcador +1/+1.

- Você divide o dano conforme ativa a habilidade de Dragão Avérneo de Skarrgan, não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme ativa a habilidade você escolhe fazer Dragão Avérneo de Skarrgan causar 2 pontos de dano a um único alvo ou 1 ponto de dano a cada um de dois alvos.
- Se a habilidade de Dragão Avérneo de Skarrgan tiver dois alvos e um deixar de ser válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, não 2.
- Uma vez que a habilidade de Dragão Avérneo de Skarrgan tenha sido ativada, ela será resolvida mesmo que todos os marcadores +1/+1 sejam removidos dele e mesmo que Dragão Avérneo de Skarrgan deixe o campo de batalha.

Druida da Incubação

{1} {G}

Criatura — Elfo Druida

0/2

{T}: Adicione um mana de qualquer tipo que um terreno que você controla possa gerar. Se Druida da Incubação tiver um marcador +1/+1, em vez disso, adicione três manas daquele tipo.

{3} {G} {G}: Adaptar 3. (*Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque três marcadores +1/+1 nela.*)

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
- Qualquer mudança no tipo de terreno ou nas habilidades ganhas por um terreno pode afetar os tipos de mana que o terreno pode gerar.
- Druida da Incubação verifica os efeitos de todas as habilidades produtoras de mana dos terrenos que você controla, mas não verifica seus custos nem sua validade. Por exemplo, Torre da Indústria diz “{T}, pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor. Ative esta habilidade somente se você controlar um artefato.” Se você controlar Torre da Indústria e Druida da Incubação, poderá virar Druida da Incubação

para gerar qualquer cor de mana. Não importa se você controla ou não um artefato, se você pode ou não pagar 1 ponto de vida nem se Torre da Indústria está virada.

- Druida da Incubação não verifica nenhuma restrição nem condição de seus terrenos em relação ao mana que eles geram, como as de Território Não Reivindicado e Fórum dos Magos das Guildas. Ela só produz um mana do tipo adequado, sem restrições nem condições.

Eletrodominância

{X} {R} {R}

Mágica Instantânea

Eletrodominância causa X pontos de dano a qualquer alvo. Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a X da sua mão sem pagar seu custo de mana.

- Se o alvo escolhido deixar de ser um alvo válido para Eletrodominância, a mágica não será resolvida. Você não conjura um card de sua mão.
- Os efeitos que permitem que você “conjure” um card não permitem que você jogue um card de terreno.
- Se o alvo sofrer dano letal dessa forma, ele ainda estará no campo de batalha quando você conjurar um card de sua mão. Ele não morrerá até que Eletrodominância termine de ser resolvida. Se qualquer de suas habilidades for desencadeada enquanto você conjura aquela mágica, aquelas habilidades serão desencadeadas, mas não serão resolvidas até que o alvo tenha morrido.
- Você pode conjurar um feitiço ou uma mágica de permanente dessa forma mesmo que não seja o seu turno.
- Se conjura uma mágica "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Falir em Sangue, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Embelezar

{b/r} {b/r}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/-3 até o final do turno.

//

Estupefazer

{4} {B} {R}

Mágica Instantânea

Destrua o terreno alvo não básico. Estupefazer causa 2 pontos de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

- Você não pode conjurar Estupefazer sem um terreno não básico e um oponente ou planeswalker como alvo. Se um dos alvos não for válido quando Estupefazer tentar ser resolvido, o outro ainda será afetado normalmente.
-

Encontro de Goblins

{2} {R}

Feitiço

Crie um número de fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin igual a dois mais o número de cards com o nome Encontro de Goblins em seu cemitério.

- Encontro de Goblins ainda está na pilha enquanto você conta os cards chamados Encontro de Goblins em seu cemitério. Ele não conta a si mesmo.

Escárnio Macabro

{2} {B} {R}

Mágica Instantânea

Coloque no campo de batalha sob seu controle o card de criatura alvo do cemitério de um oponente. Ele recebe +2/+0 e ganha ímpeto até o final do turno. Sacrifique-o no início da próxima etapa final.

- Se você conjurar Escárnio Macabro durante a etapa final de um jogador, a criatura permanecerá no campo de batalha até a etapa final do turno seguinte. No entanto, o incremento de +2/+0 e ímpeto termina durante a etapa de limpeza (que vem depois da etapa final) do turno em que Escárnio Macabro foi resolvido.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, a criatura que você controlar devido ao efeito de Escárnio Macabro será exilada.

Escombromancia

{3} {R}

Feitiço

Destrua o terreno alvo. Vidência 2.

- Se o terreno alvo não for um alvo válido no momento em que Escombromancia tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não usará vidência 2. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você usará vidência 2.

Esfinge da Previdência

{2} {U} {U}

Criatura — Esfinge

4/4

Você pode revelar este card da sua mão de abertura. Se fizer isso, use vidência 3 no início de sua primeira manutenção.

Voar

No início de sua manutenção, use vidência 1.

- A "mão de abertura" de um jogador é a mão de cards que o jogador tem depois de todos os jogadores terem feito mulligans e usado "vidência" caso aplicável. Se os jogadores tiverem na mão quaisquer cards que permitam que ações sejam realizadas com eles da mão de abertura de um jogador, o jogador que começa realiza todas essas ações primeiro em qualquer ordem, seguido por cada outro jogador na ordem dos turnos. Em seguida, o primeiro turno começa.

- Se você revelar duas Esfinges da Providência de sua mão de abertura, você usará vidência 3 duas vezes; você não usará vidência 6. Quaisquer cards que você coloque no topo de seu grimório na primeira vez em que usar vidência 3 farão parte da segunda vez em que você usar vidência 3.

Esfinge do Pacto das Guildas

{7}

Criatura Artefato — Esfinge

5/5

Esfinge do Pacto das Guildas é de todas as cores.

Voar

Resistência à magia monocolor (*Esta criatura não pode ser alvo de mágicas nem habilidades monocolors que seus oponentes controlam.*)

- A habilidade que faz com que Esfinge do Pacto das Guildas seja de todas as cores funciona em todas as zonas.
- Um objeto é monocolor se tiver exatamente uma cor. Um objeto incolor não é monocolor.

Esmagador do Clã Bolrac

{3} {R} {G}

Criatura — Ogro Guerreiro

4/4

{T}, remova um marcador +1/+1 de uma criatura que você controla: Esmagador do Clã Bolrac causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você precisa remover exatamente um marcador +1/+1 de uma criatura que você controla para ativar a habilidade de Esmagador do Clã Bolrac; você não pode ativá-la sem remover um marcador +1/+1 e você não pode remover marcadores adicionais.

Espiral de Crescimento

{G} {U}

Mágica Instantânea

Compre um card. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

- O efeito de Espiral de Crescimento não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que não seja o seu turno e mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

Espírito das Torres

{3} {W}

Criatura — Espírito

2/4

Voar

As outras criaturas que você controla com voar recebem +0/+1.

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

Espírito Interditor

{1} {W} {W}

Criatura — Espírito Clérigo

3/3

Quando Espírito Interditor entra no campo de batalha, até seu próximo turno, as criaturas não podem atacar você nem um planeswalker que você controla, a menos que seu controlador pague {2} para cada uma daquelas criaturas.

- Como não altera nenhuma característica das criaturas, a habilidade desencadeada de Espírito Interditor pode afetar criaturas que entrem no campo de batalha depois que aquela habilidade for resolvida.
- Enquanto o efeito de Espírito Interditor está em vigor, seus oponentes podem escolher não pagar para atacar com uma criatura que ataca “se estiver apta”. Se não houver outro jogador ou planeswalker para atacar, aquela criatura simplesmente não ataca.
- O efeito de Espírito Interditor continua até seu próximo turno, mesmo que Espírito Interditor deixe o campo de batalha antes.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar seu colega de equipe e os planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de mana.

Espírito Pestilento

{2} {B}

Criatura — Espírito

3/2

Ameaçar, toque mortífero

As mágicas instantâneas e os feitiços que você controla têm toque mortífero. *(Qualquer quantidade de dano que elas causem a uma criatura é suficiente para destruí-la.)*

- Uma mágica instantânea ou feitiço precisa causar de fato dano a uma criatura para que esta seja destruída. Simplesmente ter uma criatura como alvo não é suficiente. Se a mágica instruir outro objeto a causar dano, a mágica não causa nenhum dano por conta própria e sua ocorrência de toque mortífero não se aplica. Causar 0 pontos de dano não é causar dano.

Esqueleto da Sarjeta

{B}

Criatura — Esqueleto Guerreiro

2/1

Esqueleto da Sarjeta entra no campo de batalha virado. {1} {B}: Devolva Esqueleto da Sarjeta de seu cemitério para sua mão. Ative esta habilidade somente durante o seu turno e apenas se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Em uma partida com vários participantes, se um oponente perde pontos de vida durante o seu turno e em seguida deixa o jogo, você pode ativar a habilidade de Esqueleto da Sarjeta.

Esquivadora da Rua do Estanho

{R}

Criatura — Goblin Ladino

1/1

Ímpeto

{R}: Esquivadora da Rua do Estanho não pode ser bloqueada neste turno, exceto por criaturas com defensor.

- Ativar a habilidade de Esquivadora da Rua do Estanho depois que ela tiver se tornado bloqueada por uma criatura sem defensor não fará com que ela se torne não bloqueada.

Esvaziar o Palco

{4} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -3/-3 até o final do turno. Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, você poderá devolver até um card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Você não pode conjurar Esvaziar o Palco sem uma criatura alvo para receber -3/-3. Se qualquer dos alvos não for válido quando Esvaziar o Palco tentar ser resolvido, o outro ainda será afetado adequadamente.
- Você sempre pode escolher como alvo um card de criatura em seu cemitério, mesmo sem controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4. O fato de devolver ou não o card de criatura só é determinado conforme Esvaziar o Palco é resolvido.
- Você verifica se controla ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4 depois que a criatura alvo recebe -3/-3, mas antes de ela morrer, se adequado.

Exaltação Angelical

{3} {W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

- 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 Exaltação Angelical não será desencadeada se você atacar com múltiplas criaturas e todas, exceto uma, forem removidas do combate.
 - O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Exaltação Angelical começa a ser resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de criaturas que você controla mudar.
-

Expor à Luz do Dia

{2} {W}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou o encantamento alvo. Vidência 1.

- Se o alvo escolhido deixar de ser um alvo válido para Expor à Luz do Dia, a mágica não será resolvida. Você não usará vidência 1. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você usará vidência 1.

Falir em Sangue

{1} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique duas criaturas.

Compre três cards.

- Você precisa sacrificar exatamente duas criaturas para conjurar Falir em Sangue; você não pode conjurá-lo sem sacrificar duas criaturas, nem pode sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que Falir em Sangue tiver sido conjurado e todos os seus custos tiverem sido pagos. Ninguém pode tentar destruir as criaturas que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Familiar do Biomante

{G} {U}

Criatura — Mutante

2/2

As habilidades ativadas de criaturas que você controla custam {2} a menos para serem ativadas. Este efeito não pode reduzir a quantidade necessária de mana para ativar uma habilidade para menos de um mana.

{T}: Na próxima vez em que a criatura alvo se adaptar neste turno, ela se adaptará como se não tivesse marcadores +1/+1.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "em/no/na") não são afetadas pela habilidade de redução de custo de Familiar do Biomante.
 - Familiar do Biomante só afeta habilidades de criaturas que você controla no campo de batalha. O custo de habilidades ativadas de cards de criatura que funcionam em outras zonas (como reciclar) não pode ser reduzido.
 - Uma habilidade que tenha apenas um mana genérico e alguma quantidade de outros símbolos de mana no custo de ativação terá o custo reduzido em {1}.
 - A última habilidade de Familiar do Biomante não adiciona nem remove nenhum marcador. Ela só permite que a criatura se adapte a despeito de já ter marcadores +1/+1.
-

Farrista de Rix Maadi

{1} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Espetáculo {2} {B} {R} *(Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.)*

Quando Farrista de Rix Maadi entrar no campo de batalha, descarte um card e depois compre um card. Se o custo de espetáculo de Farrista de Rix Maadi foi pago, em vez disso, descarte sua mão e depois compre três cards.

- Farrista de Rix Maadi é apenas vermelho. Ele não é preto, mesmo que você o conjure pelo custo de espetáculo.
- Se não tiver nenhum card na mão, você não descarta nenhum card. Depois, você comprará um ou três cards, conforme adequado.

Fonte das Agonias

{B}

Encantamento

Toda vez que você pagar pontos de vida, coloque aquela quantidade de marcadores de sangue em Fonte das Agonias.

{1} {B}, remova quatro marcadores de sangue de Fonte das Agonias: Destrua a criatura alvo.

- A primeira habilidade de Fonte das Agonias é uma habilidade desencadeada, não uma habilidade ativada. Ela não permite que você pague pontos de vida sempre que quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de pagar pontos de vida, como a habilidade de Cripta de Sangue.
- Um efeito que faz com que você pague pontos de vida usa as palavras “pagar/pague”. Se um efeito permite que você escolha perder pontos de vida ou sofrer dano sem usar as palavras “pagar/pague”, você não está pagando pontos de vida.

Força Pedregosa

{G}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Desvire aquela criatura.

- Força Pedregosa pode ter como alvo qualquer criatura que você controla, mesmo uma que já esteja desvirada.
-

Formação Inquebrável

{2} {W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla ganham indestrutível até o final do turno.

Adendo — Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, coloque um marcador +1/+1 em cada uma daquelas criaturas e elas ganham vigilância até o final do turno.

- Formação Inquebrável só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão indestrutível, nem vigilância, nem um marcador +1/+1.

Fúria dos Clãs

{3} {G}

Mágica Instantânea

Destrua todos os artefatos e encantamentos. Para cada permanente destruída dessa forma, seu controlador cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Centauro.

- Todos os artefatos e encantamentos que são destruídos deixam o campo de batalha antes de qualquer Centauro ser criado, e suas habilidades não podem afetar nem ser desencadeadas pela entrada dessas fichas no campo de batalha.
- Se uma permanente tiver indestrutível, ela não será destruída dessa forma e seu controlador não criará uma ficha de Centauro por ela. Se ela for destruída, mas for colocada em uma zona que não seja um cemitério, seu controlador criará uma ficha de Centauro por ela.

Golpe da Tempestade

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 e ganha iniciativa até o final do turno. Vidência 1.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Golpe da Tempestade tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não usará vidência 1.

Grito do Carnarium

{1} {B} {B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

Exile todos os cards de criatura de todos os cemitérios que foram colocados lá vindos do campo de batalha neste turno. Se uma criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

- O efeito de redução de poder e resistência de Grito do Carnarium só afeta as criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que ele é resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -2/-2.

- O efeito de substituição de Grito do Carnarium afeta qualquer criatura que morreria no turno, mesmo aquelas que não estejam no campo de batalha conforme ele é resolvido.
- As criaturas que morreriam após receber -2/-2 ainda estarão no campo de batalha quando os cards forem exilados dos cemitérios. Elas não morrerão. Em vez disso, serão exiladas depois que Grito do Carnarium terminar de ser resolvido.

Guardiã de Saruli
 {G}
 Criatura — Dríade
 0/3
 Defensor
 {T}, vire uma criatura desvirada que você controla:
 Adicione um mana de qualquer cor.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, para pagar o custo da habilidade ativada de Guardiã de Saruli. Entretanto, é necessário que Guardiã de Saruli tenha estado sob seu controle de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.

Guardião da Câmara de Crescimento
 {1} {G}
 Criatura — Elfo Caranguejo Guerreiro
 2/2
 {2} {G}: Adaptar 2. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque dois marcadores +1/+1 nela.)*
 Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em Guardião da Câmara de Crescimento, você pode procurar em seu grimório um card chamado Guardião da Câmara de Crescimento, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar seu grimório.

- Uma habilidade que seja desencadeada quando marcadores são colocados em uma permanente será desencadeada se, de alguma forma, aquela permanente entrar no campo de batalha com aqueles marcadores.

Herança Ilícita
 {3} {B}
 Encantamento
 No início de sua manutenção, Herança Ilícita causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.
 {5} {B}, sacrifique Herança Ilícita: Ela causa 4 pontos de dano ao oponente alvo e você ganha 4 pontos de vida.

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

Heroína do Primeiro Distrito

{1} {W}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica multicolorida, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano.

- A habilidade desencadeada de Heroína do Primeiro Distrito é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Ígneo do Bairro da Fundação

{1} {R}

Criatura — Elemental

2/1

{2} {R}, sacrifique Ígneo do Bairro da Fundação: Ganhe o controle da criatura alvo com poder igual ou inferior a 3 até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- A habilidade de Ígneo do Bairro da Fundação pode ter como alvo qualquer criatura com poder igual ou inferior a 3, mesmo uma que esteja desvirada ou uma que você já controle.
- Uma vez que a habilidade de Ígneo do Bairro da Fundação tenha sido resolvida, você mantém o controle da criatura mesmo que o poder dela seja elevado acima de 3.

Iluminar o Palco

{2} {R}

Feitiço

Espetáculo {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.*)

Exile os dois cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

- Iluminar o Palco não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia. Se exilar um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
 - Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
 - Se você não jogar o card exilado dessa forma, ele permanecerá no exílio.
-

Incubação

{g/u}

Feitiço

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

//

Incongruência

{1} {G} {U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. O controlador daquela criatura cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Sapo Lagarto.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Incongruência tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Sapo Lagarto.

Ira de Kaya

{W} {W} {B} {B}

Feitiço

Destrua todas as criaturas. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de criaturas que você controlava que foram destruídas dessa forma.

- Se uma criatura que você controla tem indestrutível, ela não é destruída dessa forma e você não ganha 1 ponto de vida por ela. Se uma criatura que você controla for destruída, mas for colocada em uma zona que não seja um cemitério, você ainda ganhará 1 ponto de vida por ela.

Javali de Guerra em Carga (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{1} {R} {G}

Criatura — Javali

3/1

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

Enquanto você controlar um planeswalker Domri, Javali de Guerra em Carga receberá +1/+1 e terá atropelar. (*Ele pode causar seu dano excedente ao jogador ou planeswalker que estiver atacando.*)

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Javali de Guerra em Carga pode se tornar letal se Domri deixar o campo de batalha durante aquele turno.
-

Javali Territorial

{1}{G}

Criatura — Javali

2/2

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 entra no campo de batalha sob o seu controle, Javali Territorial recebe +1/+1 e ganha vigilância até o final do turno.

- A criatura que está entrando no campo de batalha precisa ter poder igual ou superior a 4 conforme entra no campo de batalha, ou a habilidade de Javali Territorial 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 3 entre no campo de batalha, aumentar seu poder com uma mágica, uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada e fazer com que a habilidade de Javali Territorial seja desencadeada.
- Se o poder da criatura se alterar e se tornar igual ou inferior a 3 depois de ela ter entrado no campo de batalha, Javali Territorial ainda receberá +1/+1 e ganhará vigilância.
- Se o poder de Javali Territorial for elevado e se tornar igual ou superior a 4 conforme ele entra no campo de batalha, ele fará com que sua própria habilidade seja desencadeada.

Judith, Diva do Flagelo

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/2

As outras criaturas que você controla recebem +1/+0.
Toda vez que uma criatura que você controla que não seja uma ficha morre, Judith, Diva do Flagelo, causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- A última habilidade de Judith é desencadeada quando ela morre se ela não for uma ficha.
- Se Judith morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controle que não sejam fichas, a habilidade dela será desencadeada para cada uma delas.
- Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que aquelas criaturas que você controla que não sejam fichas sofrem dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada ir para a pilha.

Kaya, Usurpadora Ozhov

{1}{W}{B}

Planeswalker Lendário — Kaya

3

+1: Exile até dois cards alvo de um único cemitério.
Você ganha 2 pontos de vida se ao menos um card de criatura foi exilado desta forma.
-1: Exile a permanente alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 1 que não seja um terreno.
-5: Kaya, Usurpadora Ozhov, causa ao jogador alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards exilados que aquele jogador possui e você ganha aquela quantidade de pontos de vida.

- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
- A última habilidade de Kaya faz com que você ganhe uma quantidade de pontos de vida igual à quantidade de cards que o jogador alvo possui no exílio, mesmo que um efeito faça com que ela cause uma quantidade de dano inferior ou superior àquele jogador.

Krasis Hidroide
 {X}{G}{U}
 Criatura — Água-viva Hidra Besta
 0/0
 Quando você conjura esta mágica, você ganha metade de X pontos de vida e compra metade de X cards.
 Arredonde ambos para baixo a cada vez.
 Voar, atropelar
 Krasis Hidroide entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

- A primeira habilidade de Krasis Hidroide é desencadeada conforme você a conjura, e aquela habilidade é resolvida antes da própria mágica. Ela será resolvida mesmo que Krasis Hidroide seja anulado.

Lagapo Galopante
 {3}{G}{U}
 Criatura — Sapo Lagarto
 3/3
 Atropelar
 Quando Lagapo Galopante entra no campo de batalha, você pode remover qualquer número de marcadores +1/+1 de criaturas que você controla. Se fizer isso, coloque duas vezes aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Lagapo Galopante.

- Você remove e coloca novos marcadores em Lagapo Galopante enquanto a habilidade está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Se Lagapo Galopante deixar o campo de batalha depois que sua habilidade tiver sido desencadeada, você poderá remover qualquer número de marcadores +1/+1 dentre os de suas criaturas, mesmo que você não coloque nenhum em Lagapo Galopante.
- Se um efeito fizer com que Lagapo Galopante entre no campo de batalha com marcadores +1/+1, você poderá remover aqueles marcadores com sua habilidade desencadeada e em seguida colocar nele o dobro daquela quantidade de marcadores +1/+1.

Lâmina Cauterizante

{1} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha toque mortífero até o final do turno.

Compre um card.

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

Lançadora de Adagas

{3} {R}

Criatura — Viashino Ladino

2/3

Quando Lançadora de Adagas entra no campo de batalha, ela causa 1 ponto de dano a cada oponente e 1 ponto de dano a cada criatura que seus oponentes controlam.

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

Lavínia, Renegada Azorius

{W} {U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Cada oponente não pode conjurar mágicas que não sejam de criatura com custo de mana convertido maior que o número de terrenos que aquele jogador controla.

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, se nenhum mana tiver sido gasto para conjurá-la, anule aquela mágica.

- Os jogadores podem conjurar mágicas que sabem que Lavínia anulará. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma mágica é conjurada serão desencadeadas e resolvidas se adequado, e quaisquer efeitos que contem as mágicas conjuradas contarão aquelas mágicas se adequado.
 - Efeitos que alteram ou substituem o custo de conjuração de uma mágica (como o de espetáculo) não afetam o custo de mana convertido da mágica, de modo que não alterarão a restrição ou não da conjuração daquela mágica pela primeira habilidade de Lavínia.
 - Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
 - Se um efeito permitir que um jogador conjure uma mágica sem pagar seu custo de mana, aquele jogador não poderá escolher conjurá-la e pagar seu custo de mana a menos que outra regra ou efeito permita que aquele jogador a conjure dessa forma.
-

Lianas Ardentes

{R} {G}

Encantamento

Toda vez que um oponente conjura uma mágica que não seja de criatura, Lianas Ardentes causa 1 ponto de dano àquele jogador.

{1}, sacrifique Lianas Ardentes: Destrua o artefato ou o encantamento alvo. Lianas Ardentes causa 2 pontos de dano ao controlador daquela permanente.

- A habilidade desencadeada de Lianas Ardentes é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
 - Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade ativada de Lianas Ardentes tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador sofrerá dano.
 - Lianas Ardentes pode ser alvo de sua própria habilidade ativada. A habilidade não será resolvida, uma vez que ela não terá um alvo, e nenhum jogador sofrerá dano, mas isso permite que você sacrifique Lianas Ardentes sem outro encantamento como alvo se quiser.
-

Limpar a Mente

{2} {U}

Feitiço

O jogador alvo embaralha o próprio cemitério no próprio grimório.

Compre um card.

- Limpar a Mente pode ter como alvo um jogador sem cards no cemitério. Aquele jogador embaralha o próprio grimório e depois você compra um card.
 - Se você se escolher como alvo de Limpar a Mente, Limpar a Mente acabará sendo o único card em seu cemitério depois que terminar de ser resolvido.
-

Maga de Guilda do Clã

{R} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/2

{1} {R}, {T}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

{2} {G}, {T}: O terreno alvo que você controla torna-se uma criatura 4/4 do tipo Elemental com ímpeto até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

- Ativar a primeira habilidade de Maga de Guilda do Clã depois de uma criatura ter bloqueado não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou se torne não bloqueada.
 - A segunda habilidade de Maga de Guilda do Clã não desvira o terreno que se torna uma criatura.
-

Maga de Guilda do Conluio

{G}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

{1}{G}, {T}: Neste turno, cada criatura que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

{1}{U}, {T}: Mova um marcador +1/+1 de uma criatura alvo que você controla para outra criatura alvo que você controla.

- Se uma criatura normalmente entraria no campo de batalha sem marcadores +1/+1, a primeira habilidade de Maga de Guilda do Conluio faz com que ela entre no campo de batalha com um marcador +1/+1.
 - Se a primeira criatura alvo da segunda habilidade de Maga de Guilda do Conluio não tiver marcadores +1/+1 conforme a habilidade for resolvida, nada acontecerá. A segunda criatura alvo não receberá um marcador +1/+1.
 - Se qualquer das criaturas alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Maga de Guilda do Conluio tentar ser resolvida, nada acontecerá. Nenhuma criatura perderá nem ganhará um marcador +1/+1.
-

Malabarista de Fogo Rakdos

{B}{B}{R}{R}

Criatura — Humano Ladino

4/3

Quando Malabarista de Fogo Rakdos entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano ao oponente alvo e 2 pontos de dano a até uma criatura ou planeswalker alvo.

- Se você não puder ter um oponente como alvo da habilidade de Malabarista de Fogo Rakdos, a habilidade não vai para a pilha. Você não pode fazer com que ele cause 2 pontos de dano a nenhuma criatura nem planeswalker. Por outro lado, se você escolher alvos válidos, mas algum deixar de ser válido quando a habilidade tentar ser resolvida, o outro ainda será afetado adequadamente.
-

Manipulação em Massa

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

Feitiço

Ganhe o controle de X criaturas e/ou planeswalkers alvo.

- O efeito de alteração de controle de Manipulação em Massa dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza.
 - Em uma partida com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards pertencentes a ele também deixam o jogo, e quaisquer efeitos que deem ao jogador o controle de permanentes terminam imediatamente.
-

Marca da Sentinela

{1} {W}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+2 e tem vigilância.

Adendo — Quando Marca da Sentinela entra no campo de batalha, se você a conjurou durante sua fase principal, a criatura encantada ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- Se Marca da Sentinela entrar no campo de batalha sem ser conjurada, a habilidade de adendo não será desencadeada, mesmo que seja sua fase principal.
- Ganhar vigilância em qualquer momento após você escolher atacar com uma criatura não fará com que ela se torne desvirada, e perder vigilância depois daquele momento não fará com que ela se torne virada.
- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

Marca em Brasa

{1} {R}

Mágica Instantânea

Marca em Brasa causa 2 pontos de dano à criatura alvo.

Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- O efeito de substituição de Marca em Brasa exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal. Ele é aplicado à criatura alvo mesmo que Marca em Brasa não cause dano a ela (talvez devido a um efeito de prevenção).

Marcha dos Reflexos

{5} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que não seja uma ficha entrar no campo de batalha sob o seu controle, jogue uma moeda até perder. Para cada jogada ganha, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. Aquelas fichas ganham ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

- Todas as fichas entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada 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 e/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 está copiando alguma outra coisa, cada ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura original esteja copiando.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.

- Se a criatura que está entrando no campo de batalha deixar o campo de batalha antes de a habilidade de Marcha dos Reflexos ser resolvida, use a última existência da criatura no campo de batalha para determinar as características da ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Mensageiro do Senado

{2} {U}

Criatura — Ave

1/4

Voar

{1} {W}: Mensageiro do Senado ganha vigilância até o final do turno.

- Ganhar vigilância a qualquer momento após escolher atacar com uma criatura não faz com que ela se torne desvirada.

Mestra das Feras Gruul

{3} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/2

Tumulto (*Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.*)

Toda vez que Mestra das Feras Gruul ataca, outra criatura alvo que você controla recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o poder de Mestra das Feras Gruul.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Mestra das Feras Gruul é resolvida. Uma vez que isso aconteça, o valor de X não se alterará posteriormente no turno, mesmo que o poder de Mestra das Feras Gruul se altere.
- Se Mestra das Feras Gruul deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- Se o poder de Mestra das Feras Gruul for negativo conforme sua habilidade desencadeada é resolvida, X será considerado 0. Em outras palavras, aquela habilidade não pode fazer com que a criatura perca poder.

Nikya dos Costumes Antigos

{3} {R} {G}

Criatura Lendária — Centauro Druida

5/5

Você não pode conjurar mágicas que não sejam de criatura.

Toda vez que você virar um terreno para gerar mana, adicione um mana de qualquer tipo que aquele terreno tenha gerado.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.

- Se você virar um terreno para gerar mais de um mana, você pode escolher um tipo que tenha sido produzido e adicionar um mana daquele tipo.
- Nikya não verifica nenhuma restrição nem condição de seus terrenos em relação ao mana que eles produzem, como as de Território Não Reivindicado e Fórum dos Magos das Guildas. Ela só produz um mana do tipo adequado, sem restrições nem condições.

Necrófago do Submundo

{3} {B}

Criatura — Ogro Guerreiro

3/3

Quando Necrófago do Submundo entra no campo de batalha, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, coloque dois marcadores +1/+1 em Necrófago do Submundo e, em seguida, use vidência 2.

- Você escolhe sacrificar ou não uma criatura (e qual sacrificar) enquanto a habilidade de Necrófago do Submundo está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe qual criatura sacrificar, o momento em que Necrófago do Submundo recebe marcadores +1/+1 e o momento em que você usa vidência 2.
- Você não pode sacrificar múltiplas criaturas para colocar mais marcadores +1/+1 em Necrófago do Submundo nem usar mais vidência.

Olhos por Toda Parte

{2} {U}

Encantamento

No início de sua manutenção, use vidência 1.

{5} {U}: Permute o controle de Olhos por Toda Parte e da permanente alvo que não seja um terreno. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- O efeito da última habilidade de Olhos por Toda Parte dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Olhos por Toda Parte deixar o campo de batalha.
- Conforme a última habilidade de Olhos por Toda Parte é resolvida, Olhos por Toda Parte precisa estar no campo de batalha e a permanente alvo que não seja um terreno precisa ser um alvo válido. Se qualquer desses requisitos não for verdadeiro, a habilidade não fará nada.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixa o jogo, o efeito que lhe dá o controle da permanente alvo que não seja um terreno termina.

Oradora Principal Vannifar
{2} {G} {U}
Criatura Lendária — Elfo Lodo Mago
2/4

{T}, sacrifique outra criatura: Procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual a 1 mais o custo de mana convertido da criatura sacrificada, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Se uma criatura ou um card de criatura em seu grimório tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.

Pancada Selvagem
{1} {R} {G}
Feitiço

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

- Você não pode conjurar Pancada Selvagem a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
- Se qualquer dos alvos não for um alvo válido conforme Pancada Selvagem for resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Pancada Selvagem tentar ser resolvida, ela não receberá o bônus de +2/+2. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a outra não for, a criatura que você controla ainda receberá +2/+2.

Parada da Calamidade
{1} {R}
Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 1 ataca, Parada da Calamidade causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker que aquela criatura está atacando.

- Uma criatura com poder igual ou inferior a 0 pode atacar enquanto não houver uma regra ou efeito que a proíba. Muitas criaturas com poder 0 têm defensor, mas nem todas.
- O poder da criatura atacante só é verificado quando a habilidade é desencadeada. Uma vez desencadeada, Parada da Calamidade causará 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker adequado, mesmo que o poder da criatura seja alterado ou a criatura deixe o campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida.
- Se múltiplas criaturas que você controla com poder igual ou inferior atacarem, a habilidade de Parada da Calamidade será desencadeada para cada uma daquelas criaturas. Cada habilidade fará com que Parada da Calamidade cause 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker adequado.

Performance de Ponta

{3} {B} {R}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Vidência 1.

- Se o alvo escolhido deixar de ser um alvo válido para Performance de Ponta, a mágica não será resolvida. Você não usará vidência 1. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você usará vidência 1.

Permissão

{w/u} {w/u}

Mágica Instantânea

Coloque a criatura alvo atacante ou bloqueadora no topo do grimório de seu dono.

//

Proteção

{3} {W} {U}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura branca e azul 4/4 do tipo

Esfinge com voar e vigilância.

- Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando durante este combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até a etapa de final de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o combate. Da mesma forma, uma “criatura bloqueadora” é uma que tenha sido declarada como bloqueadora ou colocada no campo de batalha bloqueando durante este combate.

Peticionários Persistentes

{1} {U}

Criatura — Humano Conselheiro

1/3

{1}, {T}: O jogador alvo coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

Vire quatro Conselheiros desvirados que você controla:

O jogador alvo coloca os doze cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

Um deck pode conter um número qualquer de cards com o nome Peticionários Persistentes.

- Os Conselheiros que você não tenha controlado de forma contínua desde que seu turno começou podem ser virados para pagar pela segunda habilidade de Peticionários Persistentes.
- Não é possível virar um Peticionários Persistentes para ativar a primeira e a segunda habilidade dele ao mesmo tempo, nem para ativar a própria segunda habilidade ao mesmo tempo que a de outros Peticionários Persistentes. Isso significa que, se você virar quatro Peticionários Persistentes, o jogador alvo perde os doze cards do topo do próprio grimório, e não quarenta e oito cards do topo.
- A última habilidade de Peticionários Persistentes permite que você ignore a regra "quatro de cada". Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, durante um evento Limitado de *Lealdade em*

Ravnica você não pode adicionar Peticionários Persistentes de sua coleção pessoal, não importa o quanto eles peticionem.

Pioneiros do Arrasamento Final

{5} {G} {G} {G}

Criatura — Javali

7/7

Vigilância, atropelar, ímpeto

Quando Pioneiros do Arrasamento Final entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham vigilância e atropelar até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Pioneiros do Arrasamento Final só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno não receberão +2/+2 nem ganharão vigilância nem atropelar.
-

Poderes Emergenciais

{5} {W} {U}

Mágica Instantânea

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

Adendo — Se você conjura esta mágica durante sua fase principal, você pode colocar um card de permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a 7 de sua mão no campo de batalha.

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

Portador do Frio

{4} {U}

Criatura — Elemental

3/3

Voar

Quando Portador do Frio entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

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

Portal do Justiciar

{1} {W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla e, depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Ele ganha iniciativa até o final do turno.

- Depois que a criatura exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - A criatura retorna desvirada a menos que outro efeito faça com que ela entre no campo de batalha virada.
 - O card devolvido não será alvo de nenhuma mágica ou habilidade da qual fosse alvo antes. As mágicas sem alvos, como Ira de Kaya, ainda podem afetá-la.
 - Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.
-

Praça da Harmonia

Terreno

Quando Praça da Harmonia entra no campo de batalha, se você controla dois ou mais Portões, você ganha 3 pontos de vida.

{T}: Adicione {C}.

{T}: Adicione um mana de qualquer tipo que um Portão que você controla possa gerar.

- Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.
 - Quaisquer adições aos tipos de terreno de um Portão e quaisquer habilidades ganhas por um Portão podem afetar os tipos de mana que um Portão pode gerar.
 - Praça da Harmonia verifica os efeitos de todas as habilidades geradoras de mana dos Portões que você controla, mas não verifica seus custos nem sua validade. Por exemplo, ela não verifica se um Portão está desvirado.
-

Projeto Guardião

{3} {G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que não seja uma ficha entrar no campo de batalha sob o seu controle, se ela não tiver o mesmo nome que outra criatura que você controla ou que um card de criatura em seu cemitério, compre um card.

- O fato de a criatura que está entrando no campo de batalha compartilhar ou não um nome com uma criatura que você controla ou com um card de criatura em seu cemitério é verificado tanto conforme a criatura entra no campo de batalha quanto conforme a habilidade de Projeto Guardião é resolvida. Se a criatura que está entrando no campo de batalha não for a primeira de seu nome conforme entrar, a habilidade não será desencadeada; se seu nome for compartilhado conforme a habilidade for resolvida, você não comprará um card.

- Se a criatura que está entrando no campo de batalha for colocada em seu cemitério enquanto a habilidade de Projeto Guardião está na pilha, aquele mesmo card será um card de criatura em seu cemitério que compartilhe um nome com o card de criatura que estava no campo de batalha, de modo que você não comprará um card.
- Se a criatura que está entrando no campo de batalha deixar o campo de batalha e voltar enquanto a habilidade de Projeto Guardião está na pilha, aquele mesmo card será uma nova criatura que você controla que compartilhe um nome com a criatura que estava no campo de batalha, de modo que você não comprará um card. No entanto, a habilidade de Projeto Guardião pode ser desencadeada para a nova criatura e você pode comprar um card conforme aquela habilidade for resolvida.

Prole do Pandemônio

{2} {B} {B}

Criatura — Demônio

4/4

Espetáculo {1} {B} {B} *(Você pode conjurar esta mágica por seu custo de espetáculo, em vez de seu custo de mana, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno.)*

Voar, atropelar

No início de sua manutenção, Prole do Pandemônio causa 1 ponto de dano a cada jogador. Em seguida, se você tiver 10 ou menos pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Prole do Pandemônio.

- Se cada jogador tiver 0 pontos de vida depois que a habilidade desencadeada de Prole do Pandemônio for resolvida, cada jogador perde o jogo ao mesmo tempo que os outros e o jogo termina empatado.
- Se Prole do Pandemônio ganhar vínculo com a vida, o dano que ele causar fará com que você perca e ganhe pontos de vida simultaneamente. Se seu total de pontos de vida for 1, você não perderá o jogo.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Prole do Pandemônio faz com que cada equipe perca 2 pontos de vida. Em seguida, se o total de pontos de vida de sua equipe for igual ou inferior a 10, você coloca um marcador +1/+1 em Prole do Pandemônio.

Pteromandra

{U}

Criatura — Salamandra Dragonete

1/1

Voar

{7} {U}: Adaptar 4. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque quatro marcadores +1/+1 nela.)*

- A habilidade ativada de Pteromandra não pode reduzir o próprio custo de ativação a menos de {U}.

Público Cativo

{5} {B} {R}

Encantamento

Público Cativo entra no campo de batalha sob o controle do oponente à sua escolha.

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

- Seu total de pontos de vida torna-se 4.
- Descarte sua mão.
- Cada oponente cria cinco fichas de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

- Uma vez que Público Cativo seja controlado por um oponente, sua habilidade é desencadeada durante a manutenção daquele jogador e aquele jogador faz todas as escolhas para ela. Aquele jogador é afetado pelos dois primeiros modos e os oponentes daquele jogador criam as fichas do último modo.
- * Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 4, aquele jogador ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se o total de pontos de vida de um jogador for 20, Público Cativo faz com que aquele jogador perca 16 pontos de vida; por outro lado, se o total de pontos de vida dele for 1, o efeito fará com que ele ganhe 3 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com esse efeito.
- Você pode escolher o primeiro modo de Público Cativo mesmo que seu total de pontos de vida já seja 4. Da mesma forma, você pode escolher o segundo modo mesmo que não tenha cards na mão.
- Se todos os três modos tiverem sido escolhidos, a habilidade desencadeada de Público Cativo é removida da pilha sem nenhum efeito, mas Público Cativo permanece no campo de batalha.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o primeiro modo de Público Cativo faz com que seu controlador ganhe ou perca pontos de vida de modo que o total de pontos de vida da equipe se torne 4.
- Em uma partida com vários participantes, se o dono de Público Cativo deixar o jogo, Público Cativo deixa o jogo com ele. Se o controlador de Público Cativo deixar o jogo, Público Cativo será exilado (presumindo-se que aquele jogador não era também o dono de Público Cativo).

Rakdos, Final Explosivo

{4} {B} {R}

Criatura Lendária — Demônio

6/6

Voar, atropelar

Quando Rakdos, Final Explosivo, entrar no campo de batalha, lance uma moeda para cada criatura que não seja Demônio, Diabo ou Diabrete. Destrua cada criatura que tirar coroa.

- Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que as moedas são jogadas e o momento em que as criaturas são destruídas. Por exemplo, se quiserem conjurar uma mágica para fazer com que uma criatura ganhe indestrutível, eles precisam fazer isso antes que a habilidade desencadeada de Rakdos seja resolvida, sem saber se a moeda daquela criatura dará cara ou coroa.
 - Todas as criaturas que tirarem coroa serão destruídas ao mesmo tempo.
-

Recluso da Faixa de Escombros

{4} {R}

Criatura — Ogro Amoque

6/5

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

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

Repudiar

{g/u} {g/u}

Mágica Instantânea

Anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo. (*As habilidades de mana não podem ser alvo.*)

//

Replicar

{1} {G} {U}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "[Custo]: [Efeito]". Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar, são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades, como pós-vida, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
- Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada a partir de uma habilidade de mana ativada.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.
- A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). 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 tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

- Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for uma Imagem Espelhada), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.

Reunir para a Batalha

{3} {W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +1/+3 até o final do turno. Desvire-as.

- As criaturas que você controla que já estejam desviradas recebem +1/+3, mesmo não podendo ser desviradas novamente.

Revitalização

{w/b} {w/b}

Feitiço

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

//

Revanche

{4} {W} {B}

Feitiço

Dobre seu total de pontos de vida. O oponente alvo perde metade do próprio total de pontos de vida, arredondado para cima.

- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Para dobrar o total de pontos de vida de um jogador, aquele jogador ganha a quantidade de pontos de vida necessária para que seu total de pontos de vida seja o dobro do anterior. Se seu total de pontos de vida era negativo, aquele jogador perde a quantidade de pontos de vida necessária para que seu total de pontos de vida fique duas vezes o quanto estava abaixo de 0. Outros efeitos interagem com esse ganho ou essa perda de pontos de vida normalmente.

Ritmo dos Selvagens

{1} {R} {G}

Encantamento

As mágicas de criatura que você controla não podem ser anuladas.

As criaturas que você controla que não sejam fichas têm tumulto. *(Elas entram no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.)*

- Uma mágica ou habilidade que anula mágicas ainda pode ter como alvo uma mágica de criatura que você controla. Quando ela for resolvida, a mágica de criatura não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- Uma vez que uma criatura com tumulto entra no campo de batalha, ela permanece com seu marcador +1/+1 ou ímpeto mesmo que perca tumulto.
- Se uma permanente que não seja uma ficha nem uma criatura se tornar uma criatura depois de já estar no campo de batalha, ela terá tumulto, mas será tarde demais para que o efeito de substituição se aplique.

Ruína Ribombante

{5} {R}

Criatura — Elemental

6/6

Quando Ruína Ribombante entrar no campo de batalha, conte o número de marcadores +1/+1 em criaturas que você controla. As criaturas que seus oponentes controlam com poder igual ou inferior àquele número não podem bloquear neste turno.

- O número de marcadores +1/+1 nas criaturas que você controla só é contado conforme a habilidade de Ruína Ribombante é resolvida. O conjunto das criaturas que não podem bloquear é constantemente atualizado conforme o poder delas se altera, mas o número com o qual o poder delas é comparado não se altera posteriormente no turno, mesmo que o número de marcadores +1/+1 em suas criaturas se altere.
- Uma vez que uma criatura com poder alto o suficiente tenha bloqueado, alterar o poder da criatura bloqueadora não a removerá do combate nem fará com que a criatura que ela bloqueou se torne não bloqueada.
- Se não houver nenhum marcador +1/+1 nas criaturas que você controla conforme a habilidade de Ruína Ribombante for resolvida, as criaturas com poder igual ou inferior a 0 não poderão bloquear neste turno.

Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos

{1} {B}

Criatura — Humano Clérigo

1/2

{T}, sacrifique duas outras criaturas: Qualquer número de jogadores alvo perde, cada um, 2 pontos de vida e sacrifica, cada um, uma criatura. Você adiciona {B} {B} e compra um card.

- Você pode ativar a habilidade de Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos sem escolher um alvo, se quiser. Você ainda adicionará {B} {B} e comprará um card.
- Você pode ter como alvo jogadores que não possam sacrificar uma criatura. Aqueles jogadores ainda perdem 2 pontos de vida.
- Por poder ter alvos, a habilidade de Sacerdotisa dos Deuses Esquecidos não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida, mesmo que nenhum alvo tenha sido escolhido.

Saraivada dos Sagitários

{2} {G}

Mágica Instantânea

Destrói a criatura alvo com voar. Saraivada dos Sagitários causa 1 ponto de dano a cada criatura com voar que seus oponentes controlam.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Saraivada dos Sagitários tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhuma criatura sofrerá dano. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), as criaturas com voar que seus oponentes controlam sofrem dano, inclusive possivelmente a criatura alvo.
- Cada criatura com voar controlada por qualquer de seus oponentes sofre dano, mesmo que o oponente não controle a criatura alvo com voar.

Selamento do Mago Legista

{1} {W} {U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

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

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "em/no/na") não são afetadas por Selamento do Mago Legista.
- Uma vez que uma criatura tenha atacado ou bloqueado, conjurar Selamento do Mago Legista não removerá a criatura do combate. Da mesma forma, uma vez que uma habilidade de uma criatura tenha sido ativada, conjurar Selamento do Mago Legista não anulará aquela habilidade.

Serafim das Balanças

{2} {W} {B}

Criatura — Anjo

4/3

Voar

{W}: Serafim das Balanças ganha vigilância até o final do turno.

{B}: Serafim das Balanças ganha toque mortífero até o final do turno.

Pós-vida 2 (*Quando esta criatura morrer, crie duas fichas de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.*.)

- Ganhar vigilância a qualquer momento após escolher atacar com uma criatura não faz com que ela se torne desvirada.
-

Servente Rakdos

{1} {B} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

3/2

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

- Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna bloqueada é desencadeada apenas uma vez se duas ou mais criaturas fizerem o bloqueio.

Teatro de Horrores

{1} {B} {R}

Encantamento

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório.

Durante o seu turno, se um oponente perdeu pontos de vida neste turno, você pode jogar cards exilados com

Teatro de Horrores.

{3} {R}: Teatro de Horrores causa 1 ponto de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

- O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
- Teatro de Horrores não altera o momento em que você pode jogar o card exilado durante seu turno. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia. Se exilar um card de terreno, você só poderá jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Em uma partida com vários participantes, se um oponente perder pontos de vida durante o seu turno e em seguida deixar o jogo, você poderá jogar cards exilados com Teatro de Horrores.

Teysa Karlov

{2} {W} {B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/4

Se a morte de uma criatura fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.

As fichas de criatura que você controla têm vigilância e vínculo com a vida.

- Teysa afeta as habilidades desencadeadas do tipo “quando esta criatura morrer” de uma criatura, assim como outras habilidades desencadeadas que se desencadeiem quando aquela criatura morrer. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.
- O efeito de Teysa não copia a habilidade desencadeada; ele só faz com que ela seja desencadeada duas vezes. Quaisquer escolhas feitas conforme você coloca a habilidade na pilha, como modos e alvos, são feitas separadamente para cada ocorrência da habilidade. Quaisquer escolhas feitas na resolução, como pagar ou não um custo por aquela habilidade desencadeada, também são feitas separadamente.

- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “criaturas”. Nesses casos, o evento desencadeador também pode se referir a algo ser “colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que um artefato é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha” será desencadeada duas vezes se uma criatura artefato morrer enquanto Teysa Karlov estiver no campo de batalha.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura “deixa o campo de batalha” será desencadeada duas vezes se aquela criatura deixar o campo de batalha morrendo.
- Uma habilidade que seja desencadeada por um evento que faça com que uma criatura morra não é desencadeada duas vezes. Por exemplo, uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você sacrifica uma criatura” é desencadeada apenas uma vez.
- Olhe cada criatura em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas múltiplas vezes. Por exemplo, se um terreno que se tornou uma criatura morrer, uma habilidade que é desencadeada quando ela morre é desencadeada duas vezes.
- Se uma criatura que morrer ao mesmo tempo que outra permanente que você controla deixar o campo de batalha fizer com que uma habilidade daquela permanente seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se uma criatura morrendo ao mesmo tempo que Teysa (inclusive a própria Teysa) fizer com que uma habilidade desencadeada de uma permanente que você controla seja desencadeada, aquela habilidade será desencadeada uma vez adicional.
- Se, de alguma forma, você controlar duas Teysas, a morte de uma criatura fará com que as habilidades sejam desencadeadas três vezes, não quatro. Uma terceira Teysa faz com que as habilidades sejam desencadeadas quatro vezes, uma quarta faz com que as habilidades sejam desencadeadas cinco vezes e assim por diante. Isso também significa que se você controlar Teysa e conjurar uma segunda, uma habilidade que seja desencadeada quando ela morrer devido à “regra das lendas” será desencadeada três vezes.
- Uma habilidade de uma permanente que seja desencadeada quando um card é colocado no cemitério “vindo de qualquer lugar” só é desencadeada duas vezes se Teysa e aquela permanente estavam ambas no campo de batalha imediatamente depois de a criatura ter morrido.

Thrull Agarrador

{3}{W}{B}

Criatura — Thrull

3/3

Voar

Quando Thrull Agarrador entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano a cada oponente e você ganha 2 pontos de vida.

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

Tomo do Pacto das Guildas

{5}

Artefato

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

{T}: Adicione um mana de qualquer cor.

- A habilidade de Tomo do Pacto das Guildas é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Tubaropolvoguejo

{2} {G} {U}

Criatura — Peixe Polvo Caranguejo

4/4

{2} {G} {U}: Adaptar 1. *(Se esta criatura não tiver marcadores +1/+1, coloque um marcador +1/+1 nela.)*

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 forem colocados em Tubaropolvoguejo, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

- A habilidade desencadeada de Tubaropolvoguejo pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando marcadores são colocados em uma permanente será desencadeada se, de alguma forma, aquela permanente entrar no campo de batalha com aqueles marcadores.

Vampira Vingativa

{3} {B}

Criatura — Vampiro

2/3

Toda vez que outra criatura que você controla morre, Vampira Vingativa causa 1 ponto de dano a cada oponente e você ganha 1 ponto de vida.

- Se Vampira Vingativa morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais outras criaturas que você controle, a habilidade de Vampira Vingativa será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
 - Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que aquelas criaturas que você controla sofrem dano letal, você perde o jogo antes de a habilidade desencadeada de Vampira Vingativa ir para a pilha.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Vampira Vingativa faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.
-

Veterana do Décimo Distrito

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/3

Vigilância

Toda vez que Veterana do Décimo Distrito atacar,
desvire outra criatura alvo que você controla.

- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

Vorme Devastador

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

Criatura — Vorme

4/5

Tumulto (*Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 ou ímpeto, à sua escolha.*)

Quando Vorme Devastador entrar no campo de batalha, escolha até um —

- Vorme Devastador luta com a criatura alvo que você não controla.
 - Destrua o terreno alvo que possua uma habilidade ativada que não seja uma habilidade de mana.
- Você pode não escolher um modo para a habilidade desencadeada de Vorme Devastador. Nesse caso, a habilidade é removida da pilha sem efeito.
 - Se o alvo do primeiro modo de Vorme Devastador não for um alvo válido conforme a habilidade for resolvida ou Vorme Devastador tiver deixado o campo de batalha, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
 - As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.

Xamã da Imolação

{1} {R}

Criatura — Viashino Xamã

1/3

Toda vez que um oponente ative uma habilidade de um artefato, criatura ou terreno que não seja uma habilidade de mana, Xamã da Imolação causa 1 ponto de dano àquele jogador.

{3} {R} {R}: Xamã da Imolação recebe +3/+3 e ganha ameaçar até o final do turno.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo (como equipar). Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.

- A primeira habilidade de Xamã da Imolação não é desencadeada quando um oponente ativa uma habilidade de um card na mão (como reciclar) ou no cemitério (como a de Dragão de Ossos), mesmo que ela faça com que um card seja colocado no campo de batalha.
- A primeira habilidade de Xamã da Imolação é resolvida antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.
- Ativar a segunda habilidade de Xamã da Imolação depois que uma criatura o tiver bloqueado não fará com que Xamã da Imolação se torne não bloqueado.
- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

Xamã Rachador
 {R} {R} {G} {G}
 Criatura — Gigante Xamã
 5/5

Xamã Rachador não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.
 Toda vez que Xamã Rachador causar dano de combate a um jogador, destrua o artefato ou o encantamento alvo que aquele jogador controla.

- Se Xamã Rachador ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.

Magic: The Gathering, Magic, Lealdade em Ravnica, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominária, Guildas de Ravnica, Decks de Planeswalker e os nomes e símbolos das guildas são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2019 Wizards.