

## Notas de Lançamento de *Theros Além da Morte*

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

Última modificação em 22 de novembro de 2019.

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

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

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

---

## NOTAS GERAIS

### Informações de Lançamento

A coleção *Theros Além da Morte* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 24 de janeiro de 2020. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica*, *Guerra da Centelha*, *Coleção Básica 2020*, *Trono de Eldraine* e *Theros Além da Morte*.

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.

---

### Nova habilidade de palavra-chave: Escapatória

A história de *Theros Além da Morte* acompanha a planeswalker Elspeth em sua luta para escapar do inexorável fim que a aguardava no Submundo, mas ela não sai de lá sozinha. Seus cards com a nova palavra-chave escapatória também podem romper os grilhões do túmulo para ajudá-lo.

Corcel do Submundo  
{2} {B}  
Criatura — Pesadelo Cavalo  
3/3  
Corcel do Submundo não pode bloquear.  
Escapatória — {4} {B}, exile três outros cards de seu cemitério. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.*)  
Corcel do Submundo escapa com dois marcadores +1/+1.

As regras oficiais para a habilidade escapatória são as seguintes:

#### 702.137. Escapatória

702.137a Escapatória representa uma habilidade estática que funciona enquanto o card com escapatória está no cemitério de um jogador. “Escapatória [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana.” Conjurar uma mágica usando sua habilidade escapatória segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

702.137b Diz-se que uma mágica ou permanente “escapou” quando aquela mágica ou a mágica que se tornou aquela permanente ao ser resolvida foi conjurada de um cemitério com uma habilidade escapatória.

702.137c Uma habilidade que diz “[Esta permanente] escapa com ...” significa “Se esta permanente escapou, ela entra no campo de batalha com ...” Aquela habilidade pode ter uma habilidade desencadeada vinculada a ela que se desencadeia “Quando ela entra no campo de batalha dessa forma”. (Ver regra 603.11.) Essa habilidade desencadeada se desencadeia quando aquela permanente entra no campo de batalha depois da aplicação de seu efeito de substituição, mesmo que aquele efeito de substituição não tenha tido efeito.

- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
  - 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 escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
  - Se uma mágica que escapou for resolvida, ela retorna ao cemitério de seu dono se não for uma mágica permanente. Caso seja uma mágica permanente, ela entra no campo de batalha e volta ao cemitério de seu dono caso morra posteriormente. Talvez ela escape de novo. No ramo de segurança do submundo a coisa não tá fácil pra ninguém...
  - Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
  - Se conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem conjurá-la sem pagar seu custo de mana. Se ele tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
  - Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
  - Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.
-

## Mecânica que retorna: Devoção

Elspeth pode escolher desafiar os deuses de Theros, mas você pode, em vez disso, mostrar sua devoção a eles e angariar suas dádivas. “Devoção” é um termo de regras que conta os símbolos de mana colorido nos custos de mana das permanentes que você controla para determinar a magnitude do próprio efeito.

Arrastar para o Submundo

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

Destrua a criatura alvo.

- Os símbolos de mana incolor e genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para sua devoção a nenhuma cor.
- Os símbolos de mana híbrido, mana híbrido monocolor e mana phyrexiano contam para sua devoção às suas cores.
- Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.
- Se você colocou uma Aura em uma permanente de um oponente, você ainda controla a Aura, e os símbolos de mana no custo de mana dela contarão para sua devoção.

---

## Ciclo de cards: Os deuses de Theros

O panteão de Theros é poderoso e a mera presença de seus integrantes alterará seu jogo. No entanto, se você mostrar devoção suficiente aos deuses de Theros, eles terão um papel mais ativo, lutando ao seu lado.

Heliode, Coroa de Sol

{2} {W}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao branco for menor que cinco, Heliode não será uma criatura.

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 na criatura ou no encantamento alvo que você controla.

{1} {W}: Outra criatura alvo ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que um Deus não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ele sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção à respectiva cor. Ele será sempre uma mágica de criatura enquanto estiver na pilha.

- Conforme um Deus entrar no campo de batalha, sua devoção à cor dele determinará se quaisquer efeitos de substituição que afetem criaturas que estão entrando no campo de batalha se aplicarão àquele Deus. Como efeitos de substituição são levados em conta antes que o Deus esteja no campo de batalha, os símbolos de mana em seu custo de mana não serão contados quando eles forem determinados.
- Quando um Deus entra no campo de batalha, a sua devoção à cor dele (incluindo os símbolos de mana no custo de mana do próprio Deus) vai determinar se uma criatura entrou ou não no campo de batalha, para as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha.
- Se um Deus deixa de ser uma criatura, ele perde o tipo criatura e o tipo de criatura Deus. Ele continua sendo um encantamento lendário.
- As habilidades dos Deuses funcionam enquanto eles estiverem no campo de batalha, independentemente de serem ou não criaturas.
- Se um Deus está atacando ou bloqueando e deixa de ser uma criatura, ele é removido do combate. Ele não volta ao combate caso torne a ser uma criatura posteriormente naquele combate.
- Os marcadores colocados em um Deus permanecem nele pelo período em que ele não for uma criatura, mesmo que não tenham nenhum efeito.
- Se um efeito fizer com que um Deus perca todas as habilidades, sua própria habilidade que faz com que ele deixe de ser uma criatura ainda se aplica, se for o caso.

---

### Palavra de habilidade que retorna: Constelação

O reino estrelado de Nyx, cujas constelações representam os deuses, ainda cintila sobre os povos de Theros. Constelação é uma palavra de habilidade para destacar aquelas habilidades que são desencadeadas toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Unicórnio Cativante

{4} {W}

Criatura — Unicórnio

4/4

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, vire a criatura alvo que um oponente controla.

- A habilidade constelação é desencadeada toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle por qualquer motivo. Os encantamentos com outros tipos de card, como criatura encantamento, também desencadeiam as habilidades constelação.
- Uma mágica de Aura que não tenha um alvo válido quando tenta ser resolvida não é resolvida e é, em vez disso, colocada no cemitério de seu dono. Ela não entra no campo de batalha, de modo que habilidades constelação não são desencadeadas.

---

### Mecânica que retorna: Sagas

O plano de Theros abriga incontáveis mitos e lendas de heróis valentes, monstros ferozes e deuses temíveis. A coleção *Theros Além da Morte* traz dez dessas histórias como cards de Saga. Você pode reconhecer algumas delas como eventos da história de *Magic*.

Kiora Supera a Deusa do Mar

{5} {U} {U}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*

I — Crie uma ficha de criatura azul 8/8 do tipo Kraken com resistência a magia.

II — Vire todas as permanentes que o oponente alvo controla que não sejam terrenos. Elas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

III — Ganhe o controle da permanente alvo que um oponente controla. Desvire-a.

- Conforme uma Saga entra no campo de batalha, seu controlador coloca um marcador de conhecimento nela. Conforme sua fase principal pré-combate se inicia (imediatamente após sua etapa de compra), você coloca outro marcador de conhecimento em cada Saga que você controla. Colocar um marcador de conhecimento de qualquer dessas formas em uma Saga não usa a pilha.
- Cada símbolo à esquerda da caixa de texto de uma Saga representa uma habilidade de capítulo. Uma habilidade de capítulo é uma habilidade desencadeada que é ativada quando um marcador de conhecimento colocado na Saga faz com que o número de marcadores de conhecimento na Saga se torne igual ou maior que o número do capítulo da habilidade. As habilidades de capítulo são colocadas na pilha e podem ser respondidas.
- Uma habilidade de capítulo não é desencadeada se um marcador de lealdade é colocado em uma Saga que já tenha um número de marcadores de lealdade igual ou superior ao número do capítulo. Por exemplo, o terceiro marcador de conhecimento colocado em uma Saga faz com que a habilidade do capítulo III seja desencadeada, mas a I e a II não serão desencadeadas novamente.
- Depois que uma habilidade de capítulo é desencadeada, a habilidade na pilha não é afetada se a Saga ganha ou perde marcadores, nem se a Saga deixa o campo de batalha.
- Se múltiplas habilidades de capítulo forem desencadeadas ao mesmo tempo, seu controlador as coloca na pilha em qualquer ordem. Se qualquer delas exigir alvos, aqueles alvos serão escolhidos conforme você colocar as habilidades na pilha, antes que qualquer daquelas habilidades seja resolvida.
- Remover marcadores de conhecimento não faz com que uma habilidade de capítulo anterior seja desencadeada. Se marcadores de conhecimento forem removidos de uma Saga, as habilidades de capítulo adequadas serão desencadeadas quando a Saga receber marcadores de conhecimento.
- Depois que o número de marcadores de conhecimento em uma Saga se torna igual ou superior ao maior número entre os de suas habilidades de capítulo, o controlador da Saga a sacrifica assim que sua habilidade de capítulo deixa a pilha, provavelmente sendo resolvida ou anulada. Esta ação baseada no estado não usa a pilha.

---

### **Tema da coleção: Conjurar mágicas durante o turno de um oponente**

Diversos cards na coleção *Theros Além da Morte* encorajam você a ser sagaz e conjurar mágicas durante o turno do oponente, recompensando você na primeira vez em que o fizer.

Trapaceiro da Arena

{3} {R}

Criatura — Humano Xamã

3/3

Toda vez que você conjurar sua primeira magia durante o turno de cada oponente, coloque um marcador +1/+1 em Trapaceiro da Arena.

- Uma habilidade que se desencadeia quando você conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Esta habilidade só é desencadeada por sua primeira magia durante o turno de um oponente, não pela primeira magia depois que aquele card estiver no campo de batalha. Se você conjurar uma magia antes que o card com a habilidade esteja no campo de batalha (inclusive se de alguma forma você tiver conjurado este card no turno de um oponente), a habilidade não será desencadeada.
- Se você tiver mais de um oponente, esta habilidade pode ser desencadeada uma vez durante o turno de cada um daqueles oponentes.
- Em um jogo de Gigante de Duas cabeças, esta habilidade é desencadeada uma única vez a cada turno da equipe oponente.

---

### Tema da coleção: Criaturas heroicas

Elspeth não é a única heroína em Theros. Longe disso. Algumas criaturas são particularmente mais heroicas, fortalecendo o ataque de suas criaturas quando você as define como alvo.

Herói do Bando

{1} {W}

Criatura — Felino Soldado

2/2

Toda vez que você conjura uma magia que tenha como alvo Herói do Bando, as criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno.

- Uma habilidade que se desencadeia quando você conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Se você conjura uma magia que tenha esta criatura como alvo múltiplas vezes, esta habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Esta habilidade não será desencadeada se você copiar uma magia que a tenha como alvo, nem se os alvos da magia mudarem para tê-la como alvo.
- Este efeito só afeta criaturas que você controla no momento em que a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0.

---

## NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Acólita da Aflição

{2} {B} {G}

Criatura — Humano Clérigo

2/3

Quando Acólita da Aflição entrar no campo de batalha, coloque os dois cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de permanente de seu cemitério para sua mão.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- O card de criatura que você devolve com Acólito da Aflição pode ser o que acabou de ser colocado em seu cemitério com a própria habilidade. Isso porque a habilidade não tem como alvo o card que você devolverá.

---

Acorrentar à Memória

{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -4/-0 até o final do turno. Use vidência 2.

- Se, no momento em que Acorrentar à Memória tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 2.

---

Afêmia, a Cacofonia

{1} {B}

Criatura Encantamento Lendária — Harpia

2/1

Voar

No início de sua etapa final, você pode exilar um card de encantamento de seu cemitério. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

- Enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada de Afêmia, você não pode exilar mais de um card de encantamento para conseguir mais de uma ficha de Zumbi.
- Você escolhe se exila ou não um card de encantamento e qual card exilará conforme a habilidade desencadeada de Afêmia está sendo resolvida. Se Afêmia morrer em resposta à própria habilidade desencadeada, ela pode ser o card que você exila.

---

Agarrar-se ao Pó

{B}

Mágica Instantânea

Exile o card alvo de um cemitério. Se for um card de criatura, você ganha 3 pontos de vida. Caso contrário, você compra um card.

Escapatória — {3} {B}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- Se, no momento em que Agarrar-se ao Pó tenta ser resolvida, o card alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não ganha 3 pontos de vida nem compra um card.
- Se o card exilado for um card de criatura que também tenha outro tipo de card (como uma criatura encantamento), você ganhará 3 pontos de vida. Você não comprará um card.
- Agarrar-se ao Pó pode ter como alvo um dos cinco cards que você exilará para pagar o custo de escapatória. Nesse caso, a mágica não será resolvida.

#### A Guerra Acrosana

{3} {R}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*

I — Ganhe o controle da criatura alvo enquanto A Guerra Acrosana permanecer no campo de batalha.

II — Até seu próximo turno, as criaturas que seus oponentes controlam atacam a cada combate se estiverem aptas.

III — Cada criatura virada causa a si mesma uma quantidade de dano igual ao próprio poder.

- Se A Guerra Acrosana deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade seja resolvida, você não ganhará o controle da criatura.
- Se por alguma razão uma criatura não puder atacar (por estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.
- Como uma Saga só é sacrificada depois de sua última habilidade ter sido resolvida, você ainda controla a criatura cujo controle você obteve com a primeira habilidade de A Guerra Acrosana enquanto a última habilidade está sendo resolvida.
- Se a criatura que você conseguiu com a primeira habilidade de A Guerra Acrosana tiver uma habilidade que se desencadeia quando você sacrifica A Guerra Acrosana, você controla o desencadeamento resultante. Se ela tiver uma habilidade que se desencadeia quando A Guerra Acrosana é colocada em um cemitério vinda "de qualquer lugar", verifique se aquela habilidade deve ser desencadeada somente após o controlador prévio da criatura ter recuperado o controle desta.

#### Alçar-se à Glória

{3} {W} {B}

Feitiço

Escolha um ou ambos —

- Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.
  - Devolva o card de Aura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.
- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com

resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.

- Como os modos são executados em sequência, uma Aura devolvida ao campo de batalha com Alçar-se à Glória pode encantar uma criatura devolvida ao campo de batalha com Alçar-se à Glória.

---

Alírio, Extasiado

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano

2/3

Alírio, Extasiado, entra no campo de batalha virado.

Alírio não é desvirado durante sua etapa de desvirar se você controla um Reflexo.

Quando Alírio entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura azul 3/2 do tipo Reflexo.

- As mágicas e habilidades podem desvirar Alírio, mesmo que ele não seja desvirado durante sua etapa de desvirar.
- Quando você não controlar mais um Reflexo, Alírio não será desvirado imediatamente. Ele será desvirado durante sua próxima etapa de desvirar.

---

Altar do Panteão

{3}

Artefato

Sua devoção a cada cor e a cada combinação de cores aumenta em um.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Se você controla um Deus, Semideus ou encantamento lendário, você ganha 1 ponto de vida.

- Sua devoção a duas cores (por exemplo, sua devoção ao vermelho e ao verde) aumenta em um, e não em dois ou três.
  - Você ganha apenas 1 ponto de vida, independentemente de quantos Deuses, Semideuses e/ou encantamentos lendários você controla além do primeiro.
  - A última habilidade de Altar do Panteão é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Você adicionará mana imediatamente à sua reserva de mana e ganhará 1 ponto de vida, se for o caso.
-

Anax, Temperado na Forja

{1} {R} {R}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

\*3

O poder de Anax é igual a sua devoção ao vermelho.

*(Cada {R} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao vermelho.)*

Toda vez que Anax ou outra criatura que você controla que não seja uma ficha morrer, crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Sátiro com “Esta criatura não pode bloquear.” Se o poder da criatura era igual ou superior a 4, em vez disso, crie duas dessas fichas.

- A habilidade que define o poder de Anax funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Se Anax morre ao mesmo tempo que outra criatura que você controla que não seja uma ficha, sua habilidade é desencadeada para cada uma delas.
- Para determinar se você cria duas fichas, verifique o poder da criatura que morreu imediatamente antes de ela morrer.
- Se você criar uma ficha que seja uma cópia de Anax, a última habilidade dela será desencadeada quando ela morrer.

---

Ancestral Flor-de-Nyx

{4} {G} {G} {G}

Criatura Encantamento — Elemental

5/5

Atropelar

Se você vira uma permanente para gerar mana, em vez disso, ela gera três vezes aquela quantidade de mana.

- Você só “vira uma permanente para gerar mana” se ativar uma habilidade ativada daquela permanente que inclua o símbolo {T} no custo e gere mana como parte do efeito.
  - Se uma habilidade que gera mana é desencadeada “toda vez que você vira” algo para gerar mana, aquela habilidade de mana desencadeada não é afetada por Ancestral Flor-de-Nyx.
  - Ancestral Flor-de-Nyx não gera mana por si só. Em vez disso, ela faz com que as permanentes que você vira para gerar mana gerem mais mana. Se a habilidade de mana daquela permanente colocar quaisquer restrições ou condições no mana que ela gera, essas se aplicarão a todo o mana gerado dessa forma.
  - Os efeitos de múltiplos Ancestrais Flor-de-Nyx são cumulativos. Por exemplo, se você tiver dois Ancestrais Flor-de-Nyx no campo de batalha, você receberá nove vezes a quantidade original do tipo de mana gerado.
-

Apagamento de Ashiok

{2} {U} {U}

Encantamento

Lampejo

Quando Apagamento de Ashiok entrar no campo de batalha, exile a mágica alvo.

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com o mesmo nome que o card exilado.

Quando Apagamento de Ashiok deixar o campo de batalha, devolva o card exilado para a mão de seu dono.

- A mágica exilada não é anulada, mas não será resolvida. Isso funciona com mágicas que não podem ser anuladas.
- Se Apagamento de Ashiok deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, sua última habilidade será desencadeada e resolvida sem efeito, e então sua habilidade de entrada no campo de batalha exilará a mágica alvo pelo restante do jogo.
- Se não houver nenhum card exilado (por a mágica exilada ser uma cópia de uma mágica ou uma mágica de comandante movida para a zona de comando na variante Commander) ou o card exilado de alguma forma deixar o exílio, Apagamento de Ashiok não impedirá os jogadores de conjurar mágicas.

---

Apatia Pavorosa

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

{2} {W}: Exile a criatura encantada.

- A criatura que é exilada é a criatura que Apatia Pavorosa está encantando conforme sua última habilidade é resolvida.
- Se Apatia Pavorosa deixar o campo de batalha enquanto sua última habilidade estiver na pilha, a permanente exilada é a que Apatia Pavorosa estava encantando antes de deixar o campo de batalha, mesmo que aquela permanente não seja mais uma criatura.

---

Aracnir Teia-de-correntes

{G}

Criatura — Aranha

1/2

Alcance

Quando Aracnir Teia-de-correntes entra no campo de batalha, ela causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo que um oponente controla com voar.

Escapatória — {3} {G} {G}, exile três outros cards de seu cemitério. (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.*)

Aracnir Teia-de-correntes escapa com três marcadores +1/+1.

- Se Aracnir Teia-de-correntes deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano ele causa.

---

Arasta da Teia Infinita

{2} {G} {G}

Criatura Encantamento Lendária — Aranha

3/5

Alcance

Toda vez que um oponente conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, crie uma ficha de criatura verde 1/2 do tipo Aranha com alcance.

- Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

---

Arauto da Tempestade

{2} {R}

Criatura — Humano Xamã

3/2

Ímpeto

Quando Arauto da Tempestade entrar no campo de batalha, devolva qualquer número de cards de Aura de seu cemitério para o campo de batalha anexados a criaturas que você controla. Exile aquelas Auras no início de sua próxima etapa final. Se aquelas Auras deixariam o campo de batalha, exile-as em vez de colocá-las em qualquer outro lugar.

- O próprio Arauto da Tempestade está entre as criaturas que podem ser encantadas pelas Auras que retornam.
- Se uma Aura não pode ser anexada a uma criatura que você controla, você não pode devolvê-la ao campo de batalha.
- Somente Auras que foram devolvidas ao campo de batalha serão exiladas no início de sua próxima etapa final. Quaisquer Auras que você escolha deixar no cemitério permanecerão lá.
- Se um efeito exilar uma Aura devolvida dessa forma, aquele efeito a exilará, e não o efeito de Arauto da Tempestade. Se aquele efeito devolver a Aura ao campo de batalha, esta não será mais afetada pelo efeito de Arauto da Tempestade.

---

Arauto de Nyx

{2} {G}

Criatura Encantamento — Centauro Xamã

2/3

No início do combate no seu turno, a criatura encantada ou criatura encantamento alvo que você controla recebe +1/+1 e ganha atropelar até o final do turno.

- Depois que a habilidade de Arauto de Nyx é resolvida, a criatura permanece com +1/+1 e atropelar, mesmo que deixe de estar encantada posteriormente no turno (ou, em casos incomuns, deixe de ser um encantamento).

---

Arconte da Graça do Sol

{2} {W} {W}

Criatura — Arconte

3/4

Voar, vínculo com a vida

As criaturas do tipo Pégaso que você controla têm vínculo com a vida.

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Pégaso com voar.

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

---

Arconte das Estrelas Cadentes

{4} {W} {W}

Criatura — Arconte

4/4

Voar

Quando Arconte das Estrelas Cadentes morre, você pode devolver o card de encantamento alvo de seu cemitério ao campo de batalha.

- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.

---

Arrastar para o Submundo

{2} {B} {B}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

Destrua a criatura alvo.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Arrastar para o Submundo). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
  - A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de Arrastar para o Submundo. O mana colorido ainda precisa ser pago.
  - Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de Arrastar para o Submundo será reduzido.
-

Arrasta-sonhos  
{2} {W} {W} {U} {U}  
Criatura — Esfinge  
3/5

Voar, vínculo com a vida

Toda vez que você compra um card, Arrasta-sonhos recebe +1/+0 até o final do turno.

Toda vez que Arrasta-sonhos atacar, compre um card.

Descarte um card: Arrasta-sonhos ganha resistência a magia até o final do turno. Vire-o.

- A segunda habilidade desencadeada de Arrasta-sonhos é resolvida antes da declaração de bloqueadores. Isso normalmente faz com que a primeira habilidade dela seja desencadeada, e esta também é resolvida antes da declaração de bloqueadores.
- Você pode ativar a última habilidade de Arrasta-sonhos mesmo que ela já esteja virada. Ela ainda ganha resistência a magia até o final do turno.

---

Asas da Arrogância  
{2}  
Artefato — Equipamento  
A criatura equipada tem voar.  
Sacrifique Asas da Arrogância: A criatura equipada não pode ser bloqueada neste turno. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.  
Equipar {1} (*{1}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Se Asas da Arrogância é anexada a uma criatura que você não controla, você pode ativar a habilidade para tornar aquela criatura não bloqueável, mas não poderá sacrificar a criatura no início da próxima etapa final.
- Quando você ganha o controle de uma criatura “até o final do turno”, você a controla durante sua etapa final. Se você usar Asas da Arrogância para fazer esta criatura voar para perto demais do sol, você a sacrificará.

---

Ashiok, Escultor de Medos (*card do Deck de Planeswalker*)  
{4} {U} {B}  
Planeswalker Lendário — Ashiok  
4

+2: Compre um card. Cada jogador coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

–5: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle.

–11: Ganhe o controle de todas as criaturas que o oponente alvo controla.

- O efeito da última habilidade de Ashiok dura indefinidamente. Ele não expira no final do turno, nem se Ashiok deixar o campo de batalha.

- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controlar com a segunda habilidade de Ashiok serão exiladas e o efeito de controle da última habilidade terminará.
- 

Ashiok, Inspiração do Pesadelo

{3} {U} {B}

Planeswalker Lendário — Ashiok

5

+1: Crie uma ficha de criatura azul e preta 2/3 do tipo Pesadelo com “Toda vez que esta criatura ataca ou bloqueia, cada oponente exila os dois cards do topo do próprio grimório.”

−3: Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Em seguida, aquele jogador exila um card da própria mão.

−7: Você pode conjurar até três cards exilados com a face voltada para cima que seus oponentes possuam sem pagar seus custos de mana.

- Qualquer efeito que exile um card o exila com a face voltada para cima, a menos que especifique o contrário.
  - O card exilado enquanto a segunda habilidade de Ashiok está sendo resolvida pode ser o que foi devolvido para a mão do próprio dono.
  - Se a segunda habilidade de Ashiok devolver uma ficha para a mão do próprio dono, aquele jogador não pode exilar aquela ficha da própria mão. Ele precisa exilar um card da própria mão se for possível.
  - Você pode conjurar quaisquer cards que pertençam a seus oponentes do exílio enquanto estiver resolvendo a última habilidade de Ashiok, e não apenas os exilados pela segunda habilidade de Ashiok ou pelas fichas de Pesadelo de Ashiok.
  - Se quiser conjurar quaisquer cards exilados, você o fará como parte da resolução da última habilidade de Ashiok. Você não pode esperar para conjurá-los mais tarde. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
  - 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 reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Frisson das Possibilidades, 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.
  - Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas e/ou permanentes que você controle pela habilidade de Ashiok serão exiladas.
-

#### Aspecto da Lampreia

{3} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Aspecto da Lampreia entra no campo de batalha, o oponente alvo descarta dois cards.

A criatura encantada tem vínculo com a vida.

- Se, no momento em que a magia de Aura é resolvida, a criatura que Aspecto da Lampreia quer encantar não é um alvo válido, a magia inteira não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.
  - Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.
- 

#### Aspecto da Mantícora

{2} {R}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

Quando Aspecto da Mantícora entra no campo de batalha, a criatura encantada ganha iniciativa até o final do turno.

A criatura encantada recebe +2/+0.

- Se Aspecto da Mantícora deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura que ele encantou antes de deixar o campo de batalha ganha iniciativa até o final do turno.
- 

#### Aspirante a Sanguinário

{1} {R}

Criatura — Sátiro Amoque

1/1

Toda vez que você sacrificar uma permanente, coloque um marcador +1/+1 em Aspirante a Sanguinário.

{1} {R}, {T}, sacrifique uma criatura ou um encantamento: Aspirante a Sanguinário causa 1 ponto de dano à criatura alvo. Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

- A primeira habilidade de Aspirante a Sanguinário é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como sua segunda habilidade.
- Se você sacrifica uma permanente como parte da conjuração de uma magia ou da ativação de uma habilidade, a primeira habilidade de Aspirante a Sanguinário é resolvida antes daquela magia ou habilidade.
- Aspirante a Sanguinário pode ser sacrificado para pagar o custo da própria última habilidade.
- Se, no momento em que a última habilidade de Aspirante a Sanguinário tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. A criatura poderá bloquear normalmente. Se o alvo for válido, mas não sofrer dano (provavelmente devido a um efeito de prevenção), ele não poderá bloquear neste turno.

---

Atreos, Velado pelo Sudário (*card da Promoção Compre uma Caixa*)

{4} {W} {B}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/7

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao branco e ao preto for menor que sete, Atreos não será uma criatura.

No início da sua etapa final, coloque um marcador de moeda em outra criatura alvo.

Toda vez que uma criatura com um marcador de moeda morrer ou for colocada no exílio, devolva aquele card ao campo de batalha sob seu controle.

- Sua devoção ao branco e ao preto é o número de símbolos de mana nos custos de mana das permanentes que você controla que sejam brancos, pretos ou ambos. Se um efeito contar sua devoção a duas cores, um símbolo híbrido que seja de ambas as cores é contado apenas uma vez.
- Se uma ficha com um marcador de moeda morre ou é exilada, a última habilidade de Atreos é desencadeada, mas a ficha não volta ao campo de batalha.
- A criatura retorna ao campo de batalha sem um marcador de moeda.
- Se um efeito exila uma criatura com um marcador de moeda e a devolve imediatamente ao campo de batalha, a última habilidade de Atreos é desencadeada, mas não tem efeito. Se um efeito exila uma criatura com um marcador de moeda e a faz voltar ao campo de batalha posteriormente, a última habilidade de Atreos devolve aquele card ao campo de batalha e ele não volta posteriormente.
- Se uma criatura com um marcador de moeda é colocada num cemitério ou no exílio, mas deixa aquela zona antes que a última habilidade de Atreos seja resolvida, aquele card permanece na nova zona, mesmo que também seja um cemitério ou o exílio. Você não o devolve ao campo de batalha.
- Se Atreos e uma criatura com um marcador de moeda são ambos colocados num cemitério e/ou no exílio ao mesmo tempo, a outra criatura é devolvida ao campo de batalha.
- Se, de alguma forma, Atreos recebe um marcador de moeda, sua última habilidade o devolve ao campo de batalha quando ele morre ou é exilado.
- Se Atreos deixa o campo de batalha, as criaturas com marcadores de moeda permanecem com eles. Os marcadores não têm nenhum significado nem efeito, a menos que outro Atreos entre no campo de batalha posteriormente.
- Se uma criatura com um marcador de moeda deixa de ser uma criatura, ela permanece com o marcador, mas a habilidade de Atreos não é desencadeada quando a permanente morre ou é exilada, a menos que naquele momento ela seja novamente uma criatura.
- Se uma criatura que não pertence a você tem um marcador de moeda, aquela permanente volta ao campo de batalha sob o seu controle quando morre ou é exilada enquanto você controla Atreos. 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, quaisquer criaturas que você controle devido ao efeito da habilidade de Atreos são exiladas.
- Em um jogo com dois jogadores, se ambos controlam um Atreos cada quando uma criatura com um marcador de moeda morre, o jogador inativo (aquele de quem não é o turno) devolve a criatura sob o próprio controle. Se isso acontece em uma partida com vários participantes, o jogador inativo mais próximo à direita do jogador de quem for o turno devolve a criatura sob o próprio controle.

---

Átris, Oráculo de Meias-verdades

{2} {U} {B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

3/2

Ameaçar

Quando Átris, Oráculo de Meias-verdades, entra no campo de batalha, o oponente alvo olha os três cards do topo do teu grimório e os separa em um monte com a face voltada para baixo e outro com a face voltada para cima. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

- Você escolhe um único oponente alvo para olhar os três cards do topo de seu grimório e colocá-los em montes. Os outros jogadores não podem olhar, mas podem tentar aconselhar sem saber quais são os cards. O jogador que olha também pode dar aos outros informações verdadeiras, parcialmente verdadeiras ou completamente falsas.
- Você não precisa revelar os cards no monte com a face voltada para baixo se colocá-lo em sua mão.
- O oponente pode repartir os cards em um monte de três e outro de zero. O monte de três cards pode ser o com a face voltada para cima ou o com a face voltada para baixo. Às vezes, seus oponentes parecem deveras amigáveis, mas não se esqueça qual é o deus que Átris serve.

---

Batedora da Torre de Hírax

{2} {G}

Criatura — Humano Batedor

3/3

Quando Batedora da Torre de Hírax entrar no campo de batalha, desvire a criatura alvo.

- A habilidade de Batedora da Torre de Hírax pode ter como alvo uma criatura desvirada, inclusive a própria Batedora da Torre de Hírax, se não houver criaturas viradas que você queira desvirar.

---

Bênção da Sarça-de-guerra

{1} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Bênção da Sarça-de-guerra entra no campo de batalha, a criatura encantada luta com até uma criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

A criatura encantada recebe +0/+2.

- Se, no momento em que a habilidade desencadeada de Bênção da Sarça-de-guerra tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Se a criatura encantada não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.
- Se Bênção da Sarça-de-guerra deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura que ela encantou antes de deixar o campo de batalha será a que lutará.

---

Bênção de Carametra

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se ela for uma criatura encantada ou uma criatura encantamento, ela também ganha resistência a magia e indestrutível até o final do turno. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam. O dano e os efeitos que dizem "destrua" não a destroem.)*

- O fato de a criatura alvo ser uma criatura encantada ou uma criatura encantamento só é verificado enquanto Bênção de Carametra está sendo resolvida. Se ela se tornar encantada ou deixar de estar encantada posteriormente (ou, em alguns casos incomuns, se tornar ou deixar de ser um encantamento posteriormente), ela não perderá nem ganhará resistência a magia e indestrutível.

---

Bênção de Iroas

{3} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Bênção de Iroas entra no campo de batalha, ela causa 4 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo que um oponente controla.

A criatura encantada recebe +1/+1.

- Se, no momento em que a mágica de Aura é resolvida, a criatura que Bênção de Iroas quer encantar não é um alvo válido, a mágica inteira não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

---

Bênção Traíçoeira

{2} {B}

Encantamento

Quando Bênção Traíçoeira entrar no campo de batalha, compre três cards.

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

Quando Bênção Traíçoeira se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique-a.

- Uma habilidade desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
  - Se você conjurar uma mágica que tenha Bênção Traíçoeira como alvo, você escolhe se perderá 1 ponto de vida antes ou depois de sacrificá-la. Você pede 1 ponto de vida mesmo que a sacrifique primeiro.
-

Boi de Agonas  
{3}{R}{R}  
Criatura — Boi  
4/2

Quando Boi de Agonas entrar no campo de batalha, descarte sua mão e, em seguida, compre três cards. Escapatória — {R}{R}, exile oito outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*  
Boi de Agonas escapa com um marcador +1/+1.

- Você compra três cards mesmo que não descarte nenhum card.

---

Bruxuleio do Destino  
{1}{W}  
Mágica Instantânea  
Exile a criatura ou o encantamento alvo e, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.

---

Calafe, Amada do Mar  
{1}{U}{U}  
Criatura Encantamento Lendária — Semideus  
\*/3  
O poder de Calafe é igual a sua devoção ao azul. *(Cada {U} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao azul.)*  
As criaturas e os encantamentos que você controla têm “As mágicas que seus oponentes conjuram tendo como alvo esta permanente custam {1} a mais para serem conjuradas”.

- A habilidade que define o poder de Calafe funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- A última habilidade de Calafe se aplica a ela mesma, assim como a outras criaturas e encantamentos que você controla.
- A última habilidade de Calafe concede apenas uma ocorrência da habilidade a criaturas que você controle que também sejam encantamentos.

- Uma mágica de um oponente que tenha como alvo uma única criatura ou um único encantamento que você controla mais de uma vez custa apenas {1} a mais para ser conjurada. Uma mágica de um oponente que tenha como alvo múltiplas criaturas e/ou encantamentos que você controla custam {1} a mais para serem conjurados para cada um dos alvos.

Calix, a Mão do Destino

{2} {G} {W}

Planeswalker Lendário — Calix

4

+1: Olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Você pode revelar um card de encantamento dentre eles e colocar aquele card em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−3: Exile a criatura ou o encantamento alvo que você não controla até que o encantamento alvo que você controla deixe o campo de batalha.

−7: Devolva todos os cards de encantamento de seu cemitério para o campo de batalha.

- Se o encantamento alvo que você controla deixa o campo de batalha ou de alguma forma deixa de ser um alvo válido antes que a segunda habilidade de Calix seja resolvida, a permanente alvo que você não controla não é exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
- Se uma Aura for colocada no campo de batalha sem ser conjurada, o jogador que será o controlador dela escolhe o que ela encanta conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada válido, ela permanecerá em sua zona atual.
- Se uma Aura é colocada no campo de batalha ao mesmo tempo em que uma criatura encantamento, aquela Aura não pode encantar aquela criatura.

Campeã Setessana

{2} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

1/3

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Campeã Setessana e compre um card.

- Se Campeã Setessana deixa o campo de batalha depois que sua habilidade é desencadeada, você ainda compra um card, mesmo que não coloque um marcador +1/+1 em Campeã Setessana.

Cantora de Trenodias

{1} {U}

Criatura — Sirena

1/3

Lampejo

Voar

Quando Cantora de Trenodias entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-0 até o final do turno, sendo X sua devoção ao azul. *(Cada {U} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao azul.)*

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que sua devoção ao azul mude.

---

Cariátide Ilisiana

{1} {G}

Criatura — Planta

1/1

{T}: Adicione um mana de qualquer cor. Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, adicione dois manas de qualquer cor.

- A habilidade ativada de Cariátide Ilisiana é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

---

Catoblepas Hálito-de-praga

{4} {B} {B}

Criatura — Besta

3/2

Quando Catoblepas Hálito-de-praga entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que sua devoção ao preto mude.

---

Ceifador de Almas de Mogis

{2} {B}

Criatura Encantamento — Minotauro Xamã

2/3

{2} {B}, sacrifique uma criatura: Compre um card.

- Ceifador de Almas de Mogis pode ser sacrificada para pagar o custo da própria habilidade.
-

Ciclope Atordado

{3} {R}

Criatura — Ciclope

4/4

Alcance

Toda vez que duas ou mais criaturas que seus oponentes controlam atacam, Ciclope Atordado não pode bloquear neste combate.

- Depois que duas ou mais criaturas que seus oponentes controlam tiverem atacado, Ciclope Atordado não poderá bloquear, mesmo que todas as criaturas atacantes menos uma deixem o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida.
- Em um jogo que use a opção de turnos compartilhados (um jogo de Gigante de Duas Cabeças, por exemplo), a habilidade de Ciclope Atordado é desencadeada se dois ou mais jogadores atacarem com uma criatura cada.

---

Clotis, Deusa do Destino

{1} {R} {G}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao vermelho e ao verde for menor que sete, Clotis não será uma criatura.

No início de sua fase principal pré-combate, exile o card alvo de um cemitério. Se ele for um card de terreno, adicione {R} ou {G}. Caso contrário, você ganha 2 pontos de vida e Clotis causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- Sua devoção ao vermelho e ao verde é o número de símbolos de mana nos custos de mana das permanentes que você controla que sejam vermelhos, verdes ou ambos. Se um efeito contar sua devoção a duas cores, um símbolo híbrido que seja de ambas as cores é contado apenas uma vez.
- Se, no momento em que a última habilidade de Clotis tenta ser resolvida, o card alvo em um cemitério não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Você não adiciona mana, não ganha pontos de vida e não causa dano.
- Se você exila um card de terreno com outro tipo de card (como um terreno artefato, por exemplo), você adiciona um mana, mas não ganha pontos de vida nem causa dano.
- Se você exila um card que não seja um terreno, você ganha somente 2 pontos de vida, independentemente de quantos oponentes sofrerem dano.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Clotis faz com que a equipe oponente perca 4 pontos de vida e você ganhe 2 pontos de vida.

---

Comer até a Extinção

{3} {B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura ou o planeswalker alvo. Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card em seu cemitério.

- Se, no momento em que Comer até a Extinção tenta ser resolvido, a criatura ou o planeswalker alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não olhará nem moverá o card do topo de seu grimório.
- Se você não colocar o card do topo de seu grimório em seu cemitério, ele permanecerá no topo de seu grimório.

#### Crescimento da Hidra

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Crescimento da Hidra entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura encantada.

No início de sua manutenção, duplique a quantidade de marcadores +1/+1 na criatura encantada.

- Se Crescimento da Hidra deixa o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha ser resolvida, a criatura que ela encantou pela última vez recebe o marcador +1/+1.
- Para dobrar o número de marcadores +1/+1 em uma criatura, 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.

#### Croxa, Titã da Fome da Morte

{B} {R}

Criatura Lendária — Gigante Ancião

6/6

Quando Croxa entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que ele tenha escapado.

Toda vez que Croxa entra no campo de batalha ou ataca, cada oponente descarta um card. Em seguida, cada oponente que não tenha descartado um card que não seja um terreno dessa forma perde 3 pontos de vida.

Escapatória — {B} {B} {R} {R}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- A primeira habilidade de Croxa faz com que você o sacrifique se não o tiver conjurado, ou se ele tiver sido conjurado usando qualquer permissão que não uma habilidade escapatória.
- A segunda habilidade de Croxa é desencadeada quando ele entra no campo de batalha, mesmo que ele não tenha escapado.
- Conforme a segunda habilidade é resolvida, o próximo oponente na ordem de turno (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe um card da própria mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos (se houver) faz o mesmo. Todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo e, em seguida, os jogadores adequados perdem simultaneamente 3 pontos de vida cada um.
- Um oponente perde 3 pontos de vida se descartar um card de terreno ou não descartar nenhum card.

Cunoro, Sabujo de Atreos

{1} {W} {B}

Criatura Lendária — Sabujo

3/3

Vigilância, ameaçar, vínculo com a vida

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

Os jogadores não podem conjurar mágicas de cemitérios.

- Os jogadores ainda podem jogar terrenos de cemitérios se um efeito permitir.
- Se um efeito exila um card de um cemitério e permite que um jogador o conjure, aquele jogador pode fazê-lo. A mágica será conjurada do exílio, e não de um cemitério.
- Olhe o card como ele existe em seu cemitério para determinar se ele pode ou não entrar no campo de batalha. Por exemplo, Aço Esculpível (um card que não é de criatura em um cemitério) pode ser colocado no campo de batalha como cópia de uma criatura, mas Metamórfico Phyrexiano (um card de criatura no cemitério) não pode ser colocado no campo de batalha, mesmo para copiar um artefato que não seja uma criatura. Um card de criatura do tipo Deus de *Theros Além da Morte* não pode ser colocado no campo de batalha, independentemente de sua devoção às cores dele.

---

Dálaco, Construtor de Maravilhas

{1} {U} {R}

Criatura Lendária — Tritão Artesão

2/4

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

As criaturas equipadas que você controla têm voar e ímpeto.

- Você não pode usar o mana gerado pela primeira habilidade de Dálaco para ativar habilidades de cards de artefato que não estejam no campo de batalha nem pagar custos de habilidades desencadeadas de artefatos.
- Uma criatura equipada é uma com um ou mais Equipamentos anexados. Uma criatura que também é um Equipamento não é uma criatura equipada.

---

Dançarina do Bosque de Skola

{1} {G}

Criatura Encantamento — Sátiro Druida

2/2

Toda vez que um card de terreno é colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar, você ganha 1 ponto de vida.

{2} {G}: Coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.

- Como a habilidade de Dançarina do Bosque de Skola é desencadeada quando cards de terreno são colocados em seu cemitério vindos de qualquer lugar, Dançarina do Bosque de Skola precisa estar no campo de batalha imediatamente depois que um card de terreno seja colocado no cemitério para que sua habilidade seja desencadeada. Isso significa que, se Dançarina do Bosque de Skola morre ao mesmo tempo em que um terreno que você controla é destruído, sua habilidade não é desencadeada.

---

Daxos, Abençoado pelo Sol

{W} {W}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

2/\*

A resistência de Daxos é igual a sua devoção ao branco.

*(Cada {W} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao branco.)*

Toda vez que outra criatura que você controla entra no campo de batalha ou morre, você ganha 1 ponto de vida.

- A habilidade que define a resistência de Daxos funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Daxos pode se tornar letal se sua devoção ao branco diminuir durante aquele turno.
- Se outra criatura que você controla entra no campo de batalha ao mesmo tempo em que Daxos, você ganha 1 ponto de vida por aquela criatura. De modo similar, se outra criatura que você controla morre ao mesmo tempo em que Daxos, você ganha 1 ponto de vida por aquela criatura. No entanto, no caso improvável de que Daxos morra ao mesmo tempo em que outra criatura entra no campo de batalha e vice-versa, você não ganha 1 ponto de vida por aquela criatura.

---

Demônio da Repugnância *(card de Booster Temático)*

{5} {B} {B}

Criatura — Demônio

7/7

Voar, atropelar

Toda vez que Demônio da Repugnância causa dano de combate a um jogador, aquele jogador sacrifica uma criatura.

- Se uma criatura sofre dano letal ao mesmo tempo em que Demônio da Repugnância causa dano de combate a seu controlador, aquele jogador não pode sacrificar aquela criatura.

---

Devorador da Memória

{U} {B}

Criatura — Pesadelo

2/1

Toda vez que um ou mais cards são colocados em seu cemitério de seu grimório, Devorador da Memória recebe +1/+1 até o final do turno e não pode ser bloqueado neste turno.

{1} {U} {B}: Coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.

- A habilidade desencadeada de Devorador da Memória concede apenas +1/+1 a ele a cada vez em que cards são colocados em seu cemitério do seu grimório, independentemente de quantos cards sejam colocados de uma vez.

- Depois que Devorador da Memória é bloqueado, a resolução de sua habilidade desencadeada (pela ativação de sua habilidade ativada, por exemplo) não altera nem desfaz o bloqueio.

---

Dríade do Bosque Ilisiano

{2} {G}

Criatura Encantamento — Nífa

2/4

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

Os terrenos que você controla têm todos os tipos de terreno básico além de seus outros tipos.

- A primeira habilidade de Dríade do Bosque Ilisiano é cumulativa se você controlar mais de uma. Ela também é cumulativa com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Fuga para as Terras Selvagens.
- Cada terreno que você controla terá os tipos de terreno Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Eles também terão a habilidade de mana de cada tipo de terreno básico (por exemplo, Florestas têm “{T}: Adicione {G}.”). Eles ainda terão seus outros subtipos e habilidades.
- Dar a um terreno tipos de terreno básico adicionais não altera o seu nome ou se ele é lendário ou básico.

---

Eidolon da Obstrução

{1} {W}

Criatura Encantamento — Espírito

2/1

Iniciativa

As habilidades de lealdade dos planeswalkers que seus oponentes controlam custam {1} a mais para serem ativadas.

- Eidolon da Obstrução não substitui o custo de lealdade da ativação de uma habilidade de lealdade nem faz com que ela custe mais lealdade para ser ativada. Ele simplesmente adiciona um componente de mana ao custo de ativação da habilidade.
- As habilidades de lealdade custam apenas {1} a mais para serem ativadas, independentemente de quanta lealdade elas custem para serem ativadas.

---

Eidolon do Ódio

{B}

Criatura Encantamento — Espírito

1/2

Vínculo com a vida

Toda vez que uma criatura encantada morrer, compre um card para cada Aura que você controlava que estava anexada a ela.

- Se Eidolon do Ódio morre ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas encantadas, a última habilidade dele é desencadeada para cada uma daquelas criaturas. Isso inclui o próprio Eidolon do Ódio se ele estiver encantado.

- Se uma Aura que você controla for destruída ao mesmo tempo que a criatura que ela está encantando, a habilidade desencadeada de Eidolon do Ódio conta a Aura para determinar o desencadeamento e quantos cards você comprará.

Elspeth Derrota a Morte

{3} {W} {W}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*

I — Exile a permanente alvo que um oponente controla com custo de mana convertido igual ou superior a 3.

II — As mágicas que seus oponentes conjuram que não sejam de criatura custam {2} a mais para serem conjuradas até seu próximo turno.

III — Devolva o card de criatura ou planeswalker alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Coloque um marcador +1/+1 ou um marcador de lealdade nele.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- 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 do segundo capítulo desta Saga) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- O efeito do segundo capítulo dura até seu próximo turno, mesmo que esta Saga deixe o campo de batalha antes disso.
- Você escolhe que tipo de marcador colocar na permanente devolvida depois que ela tiver entrado no campo de batalha. Você pode colocar um marcador +1/+1 em um planeswalker ou um marcador de lealdade em uma criatura, mas normalmente isso não terá nenhum efeito.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a habilidade do segundo capítulo desta Saga é resolvida, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Elspeth, Heroína Inabalável (*card do Deck de Planeswalker*)

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

Planeswalker Lendário — Elspeth

5

+2: Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

−2: Procure um card com o nome *Hoplita Iluminado* pelo Sol em seu cemitério e/ou grimório e coloque-o no campo de batalha. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

−8: Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham voar e recebem +X/+X, sendo X sua devoção ao branco.

- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Elspeth é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que sua devoção ao branco mude.
- A última habilidade de Elspeth só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começa a controlar posteriormente no turno não recebem +X/+X nem ganham voar.

Elspeth, Nênese do Sol

{2} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Elspeth

5

−1: Até duas criaturas alvo que você controla recebem +2/+1 cada uma até o final do turno.

−2: Crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

−3: Você ganha 5 pontos de vida.

Escapatória — {4} {W} {W}, exile três outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- Se no mesmo turno você ativa uma habilidade de lealdade de Elspeth, ela vai para o seu cemitério e escapar, ela será uma nova permanente. Você pode ativar uma das habilidades de lealdade dela mesmo que ela seja representada pelo mesmo card.

Encarnação Enigmática

{2} {G} {U}

Encantamento

No início de sua etapa final, você pode sacrificar outro encantamento. Se fizer isso, procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual a 1 mais o custo de mana convertido do encantamento sacrificado, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

- Enquanto a habilidade de Encarnação Enigmática está sendo resolvida, você não pode sacrificar múltiplos encantamentos para conseguir múltiplas criaturas.
- Se um encantamento no campo de batalha ou um card de criatura num grimório tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Envolver em Chamas

{3} {R}

Feitiço

Envolver em Chamas causa 1 ponto de dano a cada uma de até três criaturas alvo. Aquelas criaturas não podem bloquear neste turno.

- O efeito de “não poder bloquear” se aplica a cada uma das criaturas alvo, e somente a elas, mesmo que Envolver em Chamas não cause dano a uma ou mais delas (devido a um efeito de prevenção, por exemplo) ou que Envolver em Chamas cause dano a uma criatura diferente (devido a um efeito de redirecionamento).

- Se, no momento em que Envolver em Chamas é resolvido, qualquer uma das criaturas alvo não é um alvo válido, ela não sofre dano e está apta a bloquear. As outras criaturas alvo ainda serão afetadas.

---

Érebo, Coração Sombrio

{3} {B}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/6

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao preto for menor que cinco,

Érebo não será uma criatura.

Toda vez que outra criatura que você controla morre, você pode pagar 2 pontos de vida. Se fizer isso, compre um card.

{1} {B}, sacrifique outra criatura: A criatura alvo recebe -2/-1 até o final do turno.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Érebo está sendo resolvida, você não pode pagar mais de 2 pontos de vida para comprar mais de um card.
- Se uma ou mais criaturas que você controla morrem ao mesmo tempo que Érebo, a habilidade desencadeada dele é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- A última habilidade de Érebo pode ter como alvo a criatura que você sacrificará para pagar o custo. Nesse caso, a habilidade não será resolvida, mas a habilidade desencadeada de Érebo será desencadeada.

---

Escalada Furiosa

{2} {R}

Encantamento

No início de sua etapa final, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card até exilar outro card com Escalada Furiosa.

- Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme sua etapa final começar, a habilidade de Escalada Furiosa não será desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, ela não terá efeito. Ela não precisa, contudo, ser a mesma criatura em ambos os momentos.
  - A habilidade de Escalada Furiosa faz com que você exile um único card, independentemente de quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controlar além da primeira.
  - O efeito de Escalada Furiosa não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
  - Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
  - Se Escalada Furiosa deixa o campo de batalha antes de você conjurar o card exilado mais recentemente, você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado.
-

### Escudo Espelhado

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +0/+2 e tem resistência a magia e “Toda vez que uma criatura com toque mortífero bloquear ou for bloqueada por esta criatura, destrua aquela criatura.”

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

- A habilidade que Escudo Espelhado concede é desencadeada e resolvida antes que o dano de combate seja causado. Aquela criatura não causa dano de combate à criatura equipada nem sofre nenhum dano causado por ela.
  - Se uma criatura com toque mortífero bloqueia a criatura equipada e depois é destruída, a criatura equipada permanece bloqueada. A menos que a criatura equipada tenha atropelar, ela não causa dano de combate ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.
  - Depois que uma criatura sem toque mortífero bloqueia ou é bloqueada pela criatura equipada, fazer com que a outra criatura ganhe toque mortífero não faz com que a habilidade concedida por Escudo Espelhado seja desencadeada.
- 

### Estilhaçar o Céu

{2} {W} {W}

Feitiço

Cada jogador que controla uma criatura com poder igual ou superior a 4 compra um card. Em seguida, destrua todas as criaturas.

- Estilhaçar o Céu destrói todas as criaturas, mesmo que nenhum jogador compre um card.
  - Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que cada jogador que estiver apto compra um card e o momento em que todas as criaturas são destruídas.
- 

### Eutropia, Duplamente Protegida

{1} {G} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Aquela criatura ganha voar até o final do turno.

- A habilidade de Eutropia pode ter como alvo uma criatura que já tenha voar. A criatura ainda receberá um marcador +1/+1. Ocorrências múltiplas de voar na mesma criatura são redundantes.
  - Se uma criatura encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, a habilidade de Eutropia poderá tê-la como alvo.
  - Eutropia pode ser alvo da própria habilidade desencadeada.
-

### Evangelho da Aurora

{2} {W}

Criatura Encantamento — Humano Clérigo

2/3

Toda vez que uma criatura morrer, se uma Aura que você controlava estava anexada a ela, devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade de Evangelho da Aurora pode ter como alvo o card cuja morte desencadeou a habilidade caso o custo de mana convertido daquele card seja igual ou inferior a 2.
- A habilidade de Evangelho da Aurora é desencadeada quando morre uma criatura de qualquer jogador, contanto que aquela criatura tivesse uma Aura que você controlava anexada a ela.
- Se Evangelho da Aurora morre enquanto está encantado por uma Aura que você controla, a habilidade dele é desencadeada.
- Se Evangelho da Aurora morre ao mesmo tempo em que outra criatura encantada por uma Aura que você controla, a habilidade dele é desencadeada.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

---

### Fascínio do Desconhecido

{3} {B} {R}

Feitiço

Revele os seis cards do topo de seu grimório. Um oponente exila um card dentre eles que não seja um terreno e, depois, você coloca o restante em sua mão.

Aquele oponente pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

- Se todos os seis cards revelados forem cards de terreno, seu oponente não exilará nada. Você colocará todos os seis cards na mão.
  - Se seu oponente quiser conjurar o card, ele o fará como parte da resolução de Fascínio do Desconhecido. Ele não pode esperar para conjurá-lo mais tarde. As permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
  - 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 reforçar. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Frisson das Possibilidades, 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.
-

### Fiandeira do Destino

{1} {G}

Criatura Encantamento — Humano

2/3

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

{3} {G}: O terreno alvo que você controla se torna uma criatura X/X do tipo Elemental com atropelar e ímpeto até o final do turno, sendo X o número de encantamentos que você controla. Ela ainda é um terreno.

- A primeira habilidade de Fiandeira do Destino só se aplica enquanto ela está no campo de batalha. Enquanto ela é uma mágica, ela pode ser anulada.
- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter mágicas que não podem ser anuladas como alvo. Quando a mágica ou habilidade for resolvida, a mágica que não pode ser anulada não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.
- O valor de X só é determinado conforme a habilidade ativada de Fiandeira do Destino é resolvida. Depois que isso acontece, o poder e a resistência básicos da criatura não mudam posteriormente no turno, mesmo que o número de encantamentos que você controla mude.
- Se você ativa a habilidade de Fiandeira do Destino mais de uma vez em um turno, o valor de X pode ser diferente a cada vez. Se você escolhe o mesmo terreno como alvo mais de uma vez, aplica-se o efeito mais recente (e o valor mais recente de X).
- A habilidade ativada de Fiandeira do Destino não desvira o terreno que se torna uma criatura.
- Se você não controlar nenhum encantamento no momento em que a habilidade ativada de Fiandeira do Destino for resolvida, o terreno se torna uma criatura 0/0 e é colocado no cemitério de seu dono, a menos que outro efeito esteja aumentando sua resistência.

---

### Fim Fatídico

{2} {R}

Mágica Instantânea

Fim Fatídico causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Use vidência 1.

- Se, no momento em que Fim Fatídico tenta ser resolvido, o alvo escolhido não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.

---

### Fim Inevitável

{2} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “No início de sua manutenção, sacrifique uma criatura.”

- Como Fim Inevitável concede a habilidade à criatura encantada, a habilidade desencadeada é desencadeada no início da manutenção do controlador da criatura encantada, e aquele jogador escolhe uma criatura para sacrificar. Ele pode não sacrificar a criatura encantada a princípio, mas com certeza terá que fazê-lo em algum momento.

- Os jogadores podem realizar ações antes que a habilidade desencadeada concedida por Fim Inevitável seja resolvida, mas não podem realizar nenhuma ação durante um turno antes que a manutenção daquele turno comece para tentar impedir o desencadeamento da habilidade.

---

#### Fogos do Submundo

{1} {R}

##### Feitiço

Fogos do Submundo causa 1 ponto de dano a cada criatura e a cada planeswalker. Se uma permanente que sofreu dano dessa maneira for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- Criaturas e planeswalkers não precisam necessariamente receber dano letal de Fogos do Submundo para serem exilados. Se por alguma razão elas morreriam após sofrer o dano, em vez disso, elas são exiladas.

---

#### Frisson das Possibilidades

{1} {R}

##### Mágica Instantânea

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

Compre dois cards.

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Frisson das Possibilidades; você não pode conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.

---

#### Fulgor Final

{2} {R}

##### Mágica Instantânea

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

Fulgor Final causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou encantamento para conjurar Fulgor Final. Você não pode conjurá-lo sem sacrificar uma permanente, nem sacrificar permanentes adicionais.
- Fulgor Final não tem nenhum efeito extra se você sacrifica uma criatura encantamento.

---

#### Gália da Dança Infinita

{R} {G}

Criatura Lendária — Sátiro

2/2

##### Ímpeto

Os outros Sátiros que você controla recebem +1/+1 e têm ímpeto.

Toda vez que você ataca com três ou mais criaturas, você pode descartar um card aleatoriamente. Se fizer isso, compre dois cards.

- Se Gália deixa o campo de batalha, os Sátiros que você controla perdem ímpeto. Se não estão sob seu controle desde o início do turno e não têm ímpeto de outra forma, eles não podem atacar neste turno. Se já tiverem atacado, eles continuarão como criaturas atacantes.
- Depois que três ou mais criaturas que você controla atacam, você tem a opção de descartar um card aleatoriamente, mesmo que alguns ou todos os atacantes deixem o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada de Gália seja resolvida.
- Enquanto está resolvendo a última habilidade de Gália, você não pode descartar múltiplos cards para comprar mais de dois cards.
- Você não pode escolher descartar um card aleatoriamente se não tiver nenhum card na mão. Se você tiver um card na mão, você pode descartá-lo aleatoriamente, mesmo que o resultado não seja lá muito aleatório.

Gigante Agarrador (*card de Booster Temático*)

{5} {W}

Criatura — Gigante

5/7

Vigilância

Toda vez que Gigante Agarrador for bloqueado por uma criatura, exile aquela criatura até que Gigante Agarrador deixe o campo de batalha.

- Se Gigante Agarrador é bloqueado por mais de uma criatura, a habilidade dele é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Gigante Agarrador não se torna desbloqueado quando as criaturas que o bloquearam são exiladas. A menos que ganhe atropelar, ele não causa dano de combate.
- Se Gigante Agarrador deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura bloqueadora não será exilada.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Gigante da Salmoura

{6} {U}

Criatura — Gigante

5/6

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

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Gigante da Salmoura). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de Gigante da Salmoura. O mana colorido ainda precisa ser pago.

- Depois que você anuncia que está conjurando uma magia, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da magia seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar a redução de custo de Gigante da Salmoura.

---

#### Gigante Tectônico

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental Gigante

3/4

Toda vez que Gigante Tectônico atacar ou se tornar alvo de uma magia que um oponente controla, escolha um —

- Gigante Tectônico causa 3 pontos de dano a cada oponente.
  - Exile os dois cards do topo de seu grimório. Escolha um deles. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.
- Uma habilidade que se desencadeia quando uma criatura se torna alvo de uma magia é resolvida antes da magia que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
  - Os jogadores podem conjurar magias e ativar habilidades após a resolução da habilidade desencadeada, mas antes da resolução da magia que a desencadeou.
  - Se uma magia tiver como alvo Gigante Tectônico mais de uma vez, a habilidade dele será desencadeada uma única vez.
  - Você escolhe qual dos cards exilados você poderá conjurar enquanto a habilidade está sendo resolvida. Você não pode esperar para escolhê-lo mais tarde. O outro card permanece no exílio.
  - Gigante Tectônico não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
  - Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
  - Se você não jogar o card exilado que você escolheu, ele permanecerá no exílio com o card que você não escolheu.

---

#### Ginete da Debandada

{2} {R}

Criatura — Sátiro

2/3

Atropelar

No início de cada combate, se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Ginete da Debandada recebe +1/+1 até o final do turno.

- Ginete da Debandada recebe apenas +1/+1 da própria habilidade, independentemente de quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controla além da primeira.
- Depois que a habilidade de Ginete da Debandada tenha concedido +1/+1 a ela, Ginete da Debandada não perderá aquele bônus se você não controlar mais uma criatura com poder igual ou superior a 4 posteriormente no turno.

- Se você não controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme sua fase de combate começar, a habilidade de Ginete da Debandada não será desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, ela não terá efeito. Ela não precisa, contudo, ser a mesma criatura em ambos os momentos.

#### Guarda do Labirinto de Escofo

{3} {R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

3/4

{1}: Guarda do Labirinto de Escofo recebe +1/-1 até o final do turno.

Toda vez que outra criatura se tornar alvo de uma habilidade de um terreno que você controla com o nome Labirinto de Escofo, você pode fazer com que Guarda do Labirinto de Escofo lute com aquela criatura. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Uma habilidade que se desencadeia quando uma criatura se torna alvo de uma habilidade é resolvida antes da habilidade que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela habilidade seja anulada ou a criatura não seja mais um alvo válido.
- Se Guarda do Labirinto de Escofo ou a criatura alvo de Labirinto de Escofo tiver deixado o campo de batalha, a outra não causará nem sofrerá dano.

#### Guardiã dos Acorrentados

{1} {R} {G}

Criatura — Minotauro Guerreiro

4/4

Atropelar

Guardiã dos Acorrentados não pode atacar, a menos que você controle outra criatura com poder igual ou superior a 4.

- Quando Guardiã dos Acorrentados está atacando, ela permanece atacando mesmo que você não controle mais outra criatura com poder igual ou superior a 4.
- Se você controlar duas Guardiãs dos Acorrentados, uma satisfará a condição da outra e ambas estarão aptas a atacar.

#### Hacto, o Intocado

{R} {R} {W} {W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

6/1

Hacto, o Intocado, ataca a cada combate se estiver apto. Conforme Hacto entrar no campo de batalha, escolha 2, 3 ou 4 aleatoriamente.

Hacto tem proteção contra cada custo de mana convertido que não seja o número escolhido.

- Se por alguma razão Hacto não puder atacar (por estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ele não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.
- Hacto tem proteção contra qualquer custo de mana convertido possível, exceto o valor escolhido, e não apenas proteção contra as duas opções não escolhidas.
- 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 card ou permanente em qualquer outra zona tem X em seu custo de mana, {X} é considerado 0.
- O custo de mana convertido de uma ficha que não seja cópia de outro objeto é 0. Uma ficha que seja cópia de outro objeto tem o mesmo custo de mana convertido que o objeto.
- Um número é escolhido aleatoriamente para Hacto antes que ele entre no campo de batalha. Nenhum jogador pode escolhê-lo como alvo antes que ele ganhe suas habilidades de proteção.
- Se de alguma forma nenhuma escolha for feita para a habilidade de Hacto, sua última habilidade não lhe concederá nenhuma habilidade de proteção.

Heliode, Coroa de Sol  
 {2} {W}  
 Criatura Encantamento Lendária — Deus  
 5/5  
 Indestrutível  
 Enquanto sua devoção ao branco for menor que cinco,  
 Heliode não será uma criatura.  
 Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um  
 marcador +1/+1 na criatura ou no encantamento alvo que  
 você controla.  
 {1} {W}: Outra criatura alvo ganha vínculo com a vida  
 até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Heliode é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Daxos, Abençoado pelo Sol, sejam 3 pontos de vida de Agarrar-se ao Pó. Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa ou “igual ao número” de alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, de modo que a habilidade de Heliode é desencadeada apenas uma vez.
- Se uma criatura sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe um marcador da habilidade de Heliode a tempo de se salvar.
- Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Heliode será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Heliode pode ser alvo da própria habilidade desencadeada.
- Um encantamento que não seja uma criatura com um marcador +1/+1 não será afetado por aquele marcador até que se torne uma criatura, momento em que receberá +1/+1 daquele marcador.
- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

- Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

---

Hidra Ferriscama (*card de Deck Temático*)

{3} {G} {G}

Criatura — Hidra

5/5

Se uma criatura causaria dano de combate a Hidra

Ferriscama, previna aquele dano e coloque um marcador

+1/+1 em Hidra Ferriscama.

- Você coloca um único marcador +1/+1 em Hidra Ferriscama para cada criatura cujo dano de combate é prevenido, independentemente de quanto dano teria sido causado.
- Se um dano que não pode ser prevenido for causado a Hidra Ferriscama, o dano é causado e você coloca simultaneamente um marcador +1/+1 em Hidra Ferriscama, antes que o jogo verifique se houve dano letal.

---

Historiador do Bando Lagonna

{3} {W}

Criatura — Centauro Conselheiro

3/4

Quando Historiador do Bando Lagonna entra no campo de batalha, você pode colocar o card de encantamento alvo de seu cemitério no topo de seu grimório. Se fizer isso, você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual ao seu custo de mana convertido.

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

---

Ictiomorfose

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é um

Peixe azul com poder e resistência básicos 0/1.

- Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Ictiomorfose é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
- Ictiomorfose sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura encantada tenha. Ela é apenas um Peixe azul. A criatura continua com quaisquer supertipos (como lendário) que tenha, assim como quaisquer outros tipos de card (como encantamento).
- Ictiomorfose sobrescreve todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência aplicado depois que Ictiomorfose é anexada a uma criatura substitui este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.

- Ictiomorfose pode encantar uma permanente que seja uma criatura apenas temporariamente, como um Veículo. Se isso acontecer, Ictiomorfose será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado quando a criatura deixar de ser uma criatura.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Ictiomorfose seja anexado a ela posteriormente no turno.

#### Inimigo da Iluminação

{5} {B}

Criatura Encantamento — Demônio

5/5

Voar

Inimigo da Iluminação recebe -1/-1 para cada card na mão de seus oponentes.

No início de sua manutenção, cada jogador descarta um card.

- A habilidade que modifica o poder e a resistência de Inimigo da Iluminação só se aplica enquanto ele está no campo de batalha.
- Se uma mágica ou habilidade fizer com que um oponente compre um ou mais cards, espere até que a mágica ou habilidade tenha sido resolvida para determinar se Inimigo da Iluminação morreu por ter resistência 0. Se aquela mágica ou habilidade também fizer com que cards deixem a mão daquele jogador, Inimigo da Iluminação pode, brevemente, ser uma criatura 0/0 sem morrer.
- Conforme a última habilidade é resolvida, primeiro você escolhe um card na mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.
- Se qualquer jogador não estiver apto a descartar um card, pule aquele jogador. Cada outro jogador apto ainda descarta um card.

#### Inspirar Temor

{3} {G}

Mágica Instantânea

Previna todo dano de combate que seria causado este turno, exceto dano de combate que seria causado por criaturas encantadas e criaturas encantamento. Use vidência 2.

- Você usa vidência 2 enquanto Inspirar Temor está sendo resolvido, e não depois que o dano é prevenido.
- Inspirar Temor não altera as características das criaturas. Assim, verifique imediatamente antes de o dano ser causado se aquela criatura está encantada ou é também um encantamento para determinar se o dano de combate dela deve ser prevenido.

Intervenção de Érebo

{X} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno. Você ganha X pontos de vida.
  - Exile até duas vezes X cards alvo de cemitérios.
- Se, no momento em que Intervenção de Érebo tenta ser resolvida, você escolhe o primeiro modo e a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não ganha X pontos de vida.
  - O card Intervenção de Érebo recebeu erratum em português. Sua segunda habilidade foi impressa como “Exile até duas vezes X cards de cemitérios”, sem a palavra “alvo”. Este documento apresenta o texto correto.
- 

Intervenção de Heliode

{X} {W} {W}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua X artefatos e/ou encantamentos alvo.
  - O jogador alvo ganha duas vezes X pontos de vida.
- O segundo modo de Intervenção de Heliode faz com que o jogador ganhe uma quantidade de pontos de vida de duas vezes X. Ela não faz com que o jogador ganhe X pontos de vida e depois ganhe X pontos de vida novamente.
- 

Intervenção de Nileia

{X} {G} {G}

Feitiço

Escolha um —

- Procure até X cards de terreno em seu grimório, revele-os, coloque-os em sua mão e depois embaralhe seu grimório.
  - Intervenção de Nileia causa duas vezes X pontos de dano a cada criatura com voar.
- O segundo modo de Intervenção de Nileia faz com que ela cause a cada criatura com voar um dano igual a duas vezes X. Ela não causa X pontos de dano para depois causar novamente X pontos de dano.
- 

Intervenção de Púrforo

{X} {R}

Feitiço

Escolha um —

- Crie uma ficha de criatura vermelha X/1 do tipo Elemental com atropelar e ímpeto. Sacrifique-a no início da próxima etapa final.
- Intervenção de Púrforo causa duas vezes X pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

- O segundo modo de Intervenção de Púrforo faz com que ela cause ao alvo um dano igual a duas vezes X. Ela não causa X pontos de dano para depois causar novamente X pontos de dano.

---

Javali Nessiano

{3} {G} {G}

Criatura — Javali

10/6

Todas as criaturas aptas a bloquear Javali Nessiano o fazem.

Toda vez que Javali Nessiano é bloqueado por uma criatura, o controlador daquela criatura compra um card.

- Se por alguma razão uma criatura não puder bloquear Javali Nessiano (por estar virada, por exemplo), ela não bloqueia. Se o bloqueio de Javali Nessiano tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa bloquear naquele caso. Aquela criatura está livre para bloquear outra criatura ou simplesmente não bloquear.
- Se uma criatura é obrigada a bloquear duas ou mais criaturas diferentes, seu controlador escolhe qual delas aquela criatura bloqueia.
- A segunda habilidade de Javali Nessiano é desencadeada para cada criatura que o bloqueie.
- A segunda habilidade de Javali Nessiano é resolvida antes que o dano de combate seja causado, e os jogadores têm prioridade para conjurar mágicas (como as dos cards que o jogador defensor acaba de comprar) depois que a habilidade tiver sido resolvida, mas antes que o dano de combate seja causado.

---

Kiora Supera a Deusa do Mar

{5} {U} {U}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*

I — Crie uma ficha de criatura azul 8/8 do tipo Kraken com resistência a magia.

II — Vire todas as permanentes que o oponente alvo controla que não sejam terrenos. Elas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

III — Ganhe o controle da permanente alvo que um oponente controla. Desvire-a.

- As permanentes que o oponente alvo controlar que não sejam terrenos e já estejam viradas quando a habilidade do segundo capítulo for resolvida não serão viradas novamente, mas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.
- A habilidade do segundo capítulo mantém as permanentes viradas mesmo que Kiora Supera a Deusa do Mar deixe o campo de batalha antes da próxima etapa de desvirar daquele jogador.
- Quaisquer permanentes que não sejam terrenos e passem ao controle do jogador alvo depois que a habilidade do segundo capítulo for resolvida serão desviradas normalmente.
- A habilidade do segundo capítulo tem como alvo o jogador, e não as permanentes que ele controla. Permanentes com resistência a magia podem ser viradas dessa forma.

- O efeito de alteração de controle da habilidade do terceiro capítulo dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixa o jogo.

#### Kraken do Nadir

{1} {U} {U}

Criatura — Kraken

2/3

Toda vez que você compra um card, você pode pagar

{1}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 em

Kraken do Nadir e crie uma ficha de criatura azul 1/1 do

tipo Tentáculo.

- Enquanto resolve a habilidade de Kraken do Nadir, você não pode pagar {1} múltiplas vezes para criar múltiplos Tentáculos ou dar múltiplos marcadores +1/+1 a ele.
- Você escolhe pagar {1} ou não depois de comprar o card e vê-lo. Se você compra múltiplos cards, você vê todos antes de decidir por quantos dos desencadeamentos resultantes quer pagar {1}.
- Se Kraken do Nadir deixar o campo de batalha depois que sua habilidade tiver sido desencadeada, você ainda pode pagar {1} e receber um Tentáculo, mesmo que não vá colocar um marcador +1/+1 em Kraken do Nadir.

#### Labirinto de Escofo

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{4}, {T}: Remova a criatura atacante ou bloqueadora

alvo do combate.

- A criatura removida do combate por Labirinto de Escofo permanece virada se estiver virada.
- Quando uma criatura bloqueadora é removida do combate, a criatura que ela estava bloqueando permanece bloqueada. A menos que aquela criatura tenha atropelar, ela não causa dano de combate.
- Depois que as criaturas atacam ou bloqueiam, elas continuam sendo atacantes ou bloqueadoras até o final do combate, a menos que sejam removidas do combate (por Labirinto de Escofo ou um efeito similar).

#### Ladrão de Templos

{1} {B}

Criatura — Humano Ladino

2/2

Ladrão de Templos não pode ser bloqueado por criaturas

encantadas nem criaturas encantamento.

- Depois que uma criatura bloqueia Ladrão de Templos, fazer com que aquela criatura se torne encantada (ou, em casos incomuns, fazer com que ela se torne uma criatura encantamento) não fará com que Ladrão de Templos se torne não bloqueado.

Lâmia Quebra-túmulos

{4} {B}

Criatura Encantamento — Cobra Lâmia

4/4

Vínculo com a vida

Quando Lâmia Quebra-túmulos entrar no campo de batalha, procure um card em seu grimório, coloque-o em seu cemitério e depois embaralhe seu grimório.

As mágicas que você conjura de seu cemitério custam

{1} a menos para serem conjuradas.

- A última habilidade de Lâmia Quebra-túmulos não lhe dá permissão para conjurar cards de seu cemitério. Você precisa de outra coisa que o permita, como a habilidade de palavra-chave escapatória.

---

Lâmpade da Vigília da Morte

{1} {B}

Criatura Encantamento — Ninfa

1/3

{1}, sacrifique uma criatura: Cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Lâmpade da Vigília da Morte pode ser sacrificada para pagar o custo da própria habilidade.
- Você ganha apenas 1 ponto de vida, independentemente de quantos oponentes perderem pontos de vida.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada equipe oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 1 ponto de vida.

---

Lança Sombria

{1}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem atropelar e vínculo com a vida.

{1}: As permanentes que seus oponentes controlam perdem resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

Equipar {2}

- Você pode ativar a segunda habilidade de Lança Sombria quer ela esteja equipando uma criatura quer não.
  - Se uma permanente entra no campo de batalha com resistência a magia ou indestrutível sob o controle de um oponente depois da resolução da segunda habilidade de Lança Sombria, ela não perde aquela habilidade, a menos que você ative novamente a segunda habilidade de Lança Sombria. O mesmo vale para uma permanente de um oponente que ganha resistência a magia ou indestrutível depois da resolução da segunda habilidade de Lança Sombria.
  - Como o dano permanece marcado nas criaturas até ser removido conforme o turno termina, um dano previamente causado a uma criatura com indestrutível pode fazer com que ela seja destruída se a segunda habilidade de Lança Sombria for resolvida posteriormente no turno.
-

Leão-de-pele-brônzea

{G} {W}

Criatura — Felino

3/3

{G} {W}: Leão-de-pele-brônzea ganha indestrutível até o final do turno.

Quando Leão-de-pele-brônzea morrer, devolva-o ao campo de batalha. Ele é um encantamento do tipo Aura com encantar criatura que você controla e “{G} {W}: A criatura encantada ganha indestrutível até o final do turno”, e ele perde todas as outras habilidades.

- Se você controla mas não possui Leão-de-pele-brônzea, você o devolve ao campo de batalha quando este morre, e não o dono dele. Ele encanta uma criatura que você controla.
- Você escolhe uma criatura que você controla para ser encantada por Leão-de-pele-brônzea conforme ele volta ao campo de batalha. Se não houver nada que ele possa encantar de modo válido, ele permanecerá no cemitério de seu dono.
- Se uma ficha é uma cópia de Leão-de-pele-brônzea, ela não volta do cemitério de seu dono.
- Se uma permanente que não seja ficha é uma cópia de Leão-de-pele-brônzea, ela volta do cemitério de seu dono como uma Aura com as duas habilidades concedidas por Leão-de-pele-brônzea e nenhuma de suas habilidades normais. Se ela tem efeitos de substituição de entrada no campo de batalha, esses não se aplicam. A Aura permanece com o nome, as cores e quaisquer supertipos que possa ter.

---

Líder de Guerra de Escofo

{4} {R}

Criatura — Minotauro Guerreiro

4/5

{R}, sacrifique outra criatura ou um encantamento: Líder de Guerra de Escofo recebe +1/+0 e ganha ameaçar até o final do turno. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

- Ocorrências múltiplas de ameaçar na mesma criatura são redundantes.

---

Lira Hipnotizante

{3}

Artefato

Você pode escolher não desvirar Lira Hipnotizante durante sua etapa de desvirar.

{X}, {T}: Vire a criatura alvo com poder igual ou inferior a X. Ela não desvira durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto Lira Hipnotizante permanecer virada.

- A habilidade ativada de Lira Hipnotizante pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada enquanto Lira Hipnotizante permanecer virada.
- Se Lira Hipnotizante deixar o campo de batalha, esta não estará mais virada, de modo que a criatura estará livre para ser desvirada normalmente.

- Se Lira Hipnotizante se tornar desvirada antes que sua habilidade ativada seja resolvida, a criatura alvo será virada, mas poderá ser desvirada normalmente. Isso se aplica mesmo que Lira Hipnotizante se torne virada novamente antes que a habilidade ativada seja resolvida.
- Se, no momento em que a habilidade de Lira Hipnotizante tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. A criatura não será virada e poderá ser desvirada normalmente.
- Se o poder da criatura alvo for aumentado depois que a habilidade de Lira Hipnotizante for resolvida, a criatura permanecerá afetada e não será desvirada normalmente.
- Quando Lira Hipnotizante não está mais virada, a criatura não é desvirada imediatamente.

Lótus-de-Nyx

{4}

Artefato Lendário

Lótus-de-Nyx entra no campo de batalha virada.

{T}: Escolha uma cor. Adicione uma quantidade de mana daquela cor igual à sua devoção àquela cor. *(Sua devoção àquela cor é o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla.)*

- A segunda habilidade de Lótus-de-Nyx é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Luz Banidora

{2} {W}

Encantamento

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

- Se Luz Banidora deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.
- As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Manto da Luz das Estrelas

{1} {U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura que você controla

Quando Manto da Luz das Estrelas entra no campo de batalha, a criatura encantada ganha resistência a magia até o final do turno. *(Ela não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

A criatura encantada recebe +1/+1.

- Se Manto da Luz das Estrelas deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura que ele encantou antes de deixar o campo de batalha ganha resistência a magia até o final do turno.

---

Manto do Lobo

{3} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +4/+4.

Quando Manto do Lobo for colocado no cemitério vindo do campo de batalha, crie duas fichas de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

- Se, no momento em que a mágica de Aura é resolvida, a criatura que Manto do Lobo quer encantar não é um alvo válido, a mágica inteira não é resolvida. Ela vai diretamente da pilha ao cemitério, e não do campo de batalha, de modo que sua habilidade não é desencadeada.

---

Mercador Cinzento de Asfódelos

{3} {B} {B}

Criatura — Zumbi

2/4

Quando Mercador Cinzento de Asfódelos entra no campo de batalha, cada oponente perde X pontos de vida, sendo X sua devoção ao preto. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual aos pontos de vida perdidos dessa maneira. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

- A quantidade de pontos de vida que você ganha é o total dos pontos de vida perdidos, e não simplesmente o valor de X.
  - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada equipe oponente perde duas vezes X pontos de vida.
-

Mestre de Caça de Nileia  
{3} {G}  
Criatura — Centauro Xamã  
4/3

Quando Mestre de Caça de Nileia entra no campo de batalha, a criatura alvo que você controla recebe -X/+0 até o final do turno, sendo X sua devoção ao verde.  
(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Depois disso, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que sua devoção ao verde mude.

---

Nadador de Pesadelos (*card do Deck de Planeswalker*)  
{2} {U}  
Criatura — Pesadelo Tritão  
1/4  
Nadador de Pesadelos recebe +3/+0 enquanto houver dez ou mais cards em um único cemitério.  
Nadador de Pesadelos não pode ser bloqueado enquanto você controlar um planeswalker Ashiok.

- A habilidade que modifica o poder de Nadador de Pesadelos só se aplica enquanto ele está no campo de batalha.
- A primeira habilidade de Nadador de Pesadelos só lhe concede +3/+0, independentemente de quantos cemitérios além do primeiro tenham dez cards.

---

Negação Vorticosa  
{2} {U}  
Mágica Instantânea  
Para cada mágica ou habilidade que seus oponentes controlam, anule-a a menos que seu controlador pague {4}.

- Das habilidades, somente as ativadas e desencadeadas usam a pilha. As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "[Custo]: [Efeito]". Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades ativadas e têm dois pontos no texto explicativo, e algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” no texto explicativo.
  - Conforme Negação Vorticosa é resolvida, primeiro o oponente de quem for o turno (ou, se for o seu turno, o próximo oponente na ordem dos turnos) escolhe por quais mágicas e/ou habilidades pagar e, em seguida, paga aquela quantidade de mana. Depois, cada oponente, na ordem dos turnos, faz o mesmo. Depois, todas as mágicas e habilidades pelas quais não se pagou são anuladas ao mesmo tempo.
-

Nileia, Mira Certeira

{3} {G}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/6

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao verde for menor que cinco,

Nileia não será uma criatura.

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

{2} {G}: Revele o card do topo de seu grimório. Se este for um card de criatura, coloque-o em sua mão. Do contrário, você pode colocá-lo no seu cemitério.

- Se você não coloca o card que não seja de criatura revelado em seu cemitério, ele permanece no topo de seu grimório.

---

Oráculo de Tassa

{U} {U}

Criatura — Tritão Mago

1/3

Quando Oráculo de Tassa entrar no campo de batalha, olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X sua devoção ao azul. Coloque até um deles no topo de seu grimório e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Se X for igual ou superior ao número de cards em seu grimório, você vence o jogo. *(Cada {U} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao azul.)*

- Se sua devoção ao azul for 0 no momento em que a habilidade desencadeada de Oráculo de Tassa for resolvida, você não olha nem move nenhum card em seu grimório. Se não houver nenhum card em seu grimório, você vence o jogo.

---

Oráculo Incendiário

{1} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/2

{1} {R}: Oráculo Incendiário recebe +1/+0 até o final do turno.

Se uma criatura que sofreu dano causado por Oráculo Incendiário neste turno morreria, em vez disso exile-a.

- Se uma criatura que sofreu dano de Oráculo Incendiário morreria ao mesmo tempo que Oráculo Incendiário, em vez disso, aquela criatura é exilada.
  - Se uma criatura que sofreu dano de Oráculo Incendiário morreria depois de Oráculo Incendiário ter deixado o campo de batalha, aquela criatura morre e não é exilada.
-

### Os Primeiros Jogos Iroanos

{2} {G}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após IV.)*

I — Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo

Humano Soldado.

II — Coloque três marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla.

III — Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, compre dois cards.

IV — Crie uma ficha de Ouro.

- Uma ficha de Ouro é uma ficha de artefato incolor do tipo Ouro com “Sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.

---

### O Triunfo de Anax

{2} {R}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após IV.)*

I, II, III — Até o final do turno, a criatura alvo ganha atropelar e recebe +X/+0, sendo X o número de marcadores de conhecimento em O Triunfo de Anax.

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

- O valor de X dos primeiros três capítulos só é determinado conforme cada habilidade de capítulo é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de marcadores de conhecimento em O Triunfo de Anax mude.
- Se, conforme a última habilidade do último capítulo é resolvida, qualquer dos alvos não é válido nenhuma criatura causa nem sofre dano.

---

### Pastor de Pesadelos

{2} {B} {B}

Criatura Encantamento — Demônio

4/4

Voar

Toda vez que outra criatura que você controla que não seja uma ficha morre, você pode exilá-la. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, com a exceção de ser 1/1 e ser um Pesadelo além de seus outros tipos.

- A ficha copia a criatura em sua última existência no campo de batalha antes de morrer, e não em sua existência no cemitério antes de ter sido exilada.

- A ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e mais nada (a menos que a criatura estivesse copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a criatura estava virada ou desvirada, se tinha ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados ou efeitos que não sejam de cópia que tivessem alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a criatura copiada estava copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.
- Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- 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 também funcionará.
- Se a ficha se torna uma cópia de uma criatura cujo poder e resistência sejam definidos por uma habilidade (geralmente impresso como \*/\* ou algo similar), a ficha não copia a habilidade que define seu poder e habilidade. Ela permanece uma criatura 1/1.
- Se algo se torna uma cópia da ficha, a ficha também é um Pesadelo 1/1.

Pégaso da Crina Solar  
 {3} {W}  
 Criatura — Pégaso  
 2/3  
 Voar  
 {1} {W}: Pégaso da Crina Solar ganha vigilância e vínculo com a vida até o final do turno.

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

Perseguição Implacável  
 {2} {G}  
 Feitiço  
 Revele os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura e/ou terreno dentre eles em sua mão. Coloque o restante em seu cemitério.

- Enquanto estiver resolvendo Perseguição Implacável, você pode colocar um card de criatura, um card de terreno, nenhum card ou um card de criatura e um card de terreno em sua mão.

Plano de Clotis  
 {5} {G}  
 Feitiço  
 As criaturas que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X sua devoção ao verde. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

- O valor de X só é determinado conforme Plano de Clotis é resolvido. Depois disso, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que sua devoção ao verde mude.

- Plano de Clotis só afeta criaturas que você controla no momento em que ele é resolvido. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não recebem +X/+X.

---

Polucrano, Desacorrentado

{2} {B} {G}

Criatura Lendária — Zumbi Hidra

0/0

Polucrano entra no campo de batalha com seis marcadores +1/+1. Ele escapa, em vez disso, com doze marcadores +1/+1.

Se algum dano seria causado a Polucrano enquanto ele tem um marcador +1/+1, previna aquele dano e remova aquela quantidade de marcadores +1/+1 dele.

{1} {B} {G}: Polucrano luta contra outra criatura alvo.

Escapatória — {4} {B} {G}, exile seis outros cards de seu cemitério.

- Se Polucrano estiver para sofrer um dano superior aos seus marcadores +1/+1, todo dano é prevenido e todos os marcadores são removidos. Na maior parte dos casos, a resistência de Polucrano será reduzida a 0 e ele será colocado no cemitério de seu dono.
- Se Polucrano sofre dano que não pode ser prevenido, o dano é causado e você remove uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1 dele simultaneamente, mas antes que o jogo verifique se houve dano letal.
- Se, no momento em que a habilidade ativada de Polucrano tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Se Polucrano não está mais no campo de batalha, a criatura alvo não causa nem sofre dano.

---

Presságio de Traição

{3} {R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno.

Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Use vidência 1.

- Presságio 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.
  - Se, no momento em que Presságio de Traição tenta ser resolvido, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.
-

Profecia de Medomai

{1} {U}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após IV.)*

I — Use vidência 2.

II — Escolha um nome de card.

III — Quando você conjurar uma mágica com o nome escolhido pela primeira vez neste turno, compre dois cards.

IV — Olhe o card do topo do grimório de cada jogador.

- Se a habilidade do terceiro capítulo de alguma forma for resolvida sem que nenhum nome tenha sido escolhido para a habilidade do segundo capítulo, ela cria uma habilidade desencadeada retardada que não poderá ser desencadeada, mesmo que você conjure uma mágica sem nome.

---

Prole de Fárica

{3} {B}

Criatura — Górgona

3/4

Escapatória — {5} {B}, exile três outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

Prole de Fárica escapa com dois marcadores +1/+1.

Quando ela entra no campo de batalha dessa forma, cada oponente sacrifica uma criatura que não seja uma Górgona.

- Conforme a habilidade desencadeada é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe uma criatura que ele controla e, em seguida, cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

---

Protegida de Iroas

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, Protegida de Iroas ganha golpe duplo até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de golpe duplo na mesma criatura são redundantes.
-

### Punição de Heliode

{1} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Punição de Heliode entra no campo de batalha com quatro marcadores de tarefa.

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear. Ela perde todas as habilidades e tem “{T}: Remova um marcador de tarefa de Punição de Heliode. Em seguida, se ela não tiver mais nenhum marcador de tarefa, destrua Punição de Heliode.”

- Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Punição de Heliode é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
- Se a criatura encantada tem uma habilidade que defina um \* em seu poder ou sua resistência, aquele \* é 0.
- Se uma criatura é encantada por duas ou mais Punições de Heliode, ela tem apenas a habilidade ativada da que foi anexada mais recentemente. Ativar aquela habilidade remove um marcador de tarefa daquela Punição de Heliode.

---

### Quimera do Raiar do Dia

{3} {W} {W}

Criatura — Quimera

3/3

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X sua devoção ao branco. *(Cada {W} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao branco.)*

Voar

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Quimera do Raiar do Dia). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de Quimera do Raiar do Dia. O mana colorido ainda precisa ser pago.
- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de Quimera do Raiar do Dia será reduzido.

---

### Quimera Farfalhante *(card de Booster Temático)*

{5} {G} {G}

Criatura — Quimera

8/5

Todas as criaturas aptas a bloquear Quimera Farfalhante o fazem.

Quando Quimera Farfalhante morrer, compre três cards.

- Se por alguma razão uma criatura não puder bloquear Quimera Farfalhante (por estar virada, por exemplo), ela não bloqueia. Se o bloqueio de Quimera Farfalhante tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo,

portanto ele não precisa bloquear naquele caso. Aquela criatura está livre para bloquear outra criatura ou simplesmente não bloquear.

- Se uma criatura é obrigada a bloquear duas ou mais criaturas diferentes, seu controlador escolhe qual delas aquela criatura bloqueia.

---

Quimera Travessa

{U} {R}

Criatura Encantamento — Quimera

2/2

Voar

Toda vez que você conjura sua primeira mágica durante o turno de cada oponente, Quimera Travessa causa 1 ponto de dano a cada oponente. Use vidência 1.

- Você usa vidência 1 apenas uma vez, independentemente de quantos oponentes tenham sofrido dano.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada equipe oponente perde 2 pontos de vida e você usa vidência 1.

---

Remorso Agonizante

{1} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele ou um card do cemitério dele. Exile aquele card. Você perde 1 ponto de vida.

- Se você escolher um card do cemitério dele, este pode ser um card de terreno.
- Você precisa escolher um card para exilar se estiver apto. Se não houver cards que não sejam de terreno na mão do oponente, você precisa exilar um card do cemitério dele e vice-versa.
- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe um card e o momento em que ele é exilado.
- Se não houver cards que não sejam terrenos na mão daquele jogador e nenhum card no cemitério dele, você só perde 1 ponto de vida.

---

Renata, a Chamada à Caça

{2} {G} {G}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

\*/3

O poder de Renata é igual a sua devoção ao verde. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

Cada outra criatura que você controla entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- A habilidade que define o poder de Renata funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

- Se uma criatura que você controla normalmente entraria no campo de batalha sem marcadores +1/+1, a segunda habilidade de Renata faz com que ela entre no campo de batalha com um marcador +1/+1.
- Uma criatura que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que Renata não recebe um marcador +1/+1.

---

#### Retorno do Assecla

{2} {B}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

Quando a criatura encantada morrer, devolva aquele card ao campo de batalha sob seu controle.

- Se Retorno do Assecla encanta uma criatura que seja uma ficha, aquela criatura não volta ao campo de batalha quando morre. Escolha sabiamente seus asseclas.
- 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, a criatura que você controla devido a Retorno do Assecla é exilada.

---

#### Ruína Iminente

{2} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +3/+3 e ataca a cada combate se estiver apta.

Quando a criatura encantada morre, Ruína Iminente causa 3 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

- Se por alguma razão a criatura encantada não puder atacar (por estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.

---

#### Ruptura do Submundo

{1} {R}

Encantamento

Cada card em seu cemitério que não seja um terreno tem escapatória. O custo de escapatória é igual ao custo de mana do card mais "exile três outros cards de seu cemitério". *(Você pode conjurar cards de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

No início da etapa final, sacrifique Ruptura do Submundo.

- Se um card não tiver custo de mana, seu custo de escapatória não será pagável, de modo que você não poderá conjurá-lo por aquele custo.
  - Se você estiver conjurando um card de aventureiro ou um card duplo com escapatória, você escolherá como quer conjurá-lo e pagará o custo adequado (da Aventura, da criatura ou da metade do card duplo que você escolher) mais o exílio de três cards.
-

Sabujo Raivoso do Submundo

{1} {R}

Criatura — Elemental Sabujo

3/1

Sabujo Raivoso do Submundo ataca a cada combate se estiver apto.

Escapatória — {3} {R}, exile três outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

Sabujo Raivoso do Submundo escapa com um marcador +1/+1.

- Se por alguma razão Sabujo Raivoso do Submundo não puder atacar (por estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno, por exemplo), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.

---

Sacerdote da Matança de Mogis

{B} {R}

Criatura — Minotauro Xamã

2/2

Toda vez que você sacrifica uma permanente, Sacerdote da Matança de Mogis recebe +2/+0 até o final do turno.

{2}, sacrifique outra criatura ou um encantamento:

Sacerdote da Matança de Mogis ganha iniciativa até o final do turno.

- A primeira habilidade de Sacerdote da Matança de Mogis é uma habilidade desencadeada, não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como sua segunda habilidade.
- Ocorrências múltiplas de iniciativa na mesma criatura são redundantes.

---

Sede de Significado

{2} {U}

Mágica Instantânea

Compre três cards. Em seguida, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de encantamento.

- Você precisa descartar um card de encantamento ou dois cards, que podem ou não ser encantamentos. Se realmente quiser, você pode descartar dois cards de encantamento.

---

Sentinela do Submundo (*card de Deck Temático*)

{3} {B} {B}

Criatura — Esqueleto Soldado

4/5

Toda vez que Sentinela do Submundo atacar, exile o card de criatura alvo de seu cemitério.

Quando Sentinela do Submundo morrer, coloque todos os cards exilados por ela no campo de batalha.

- Sentinela do Submundo pode atacar mesmo que não haja nenhum card de criatura em seu cemitério para exilar.
- Se você ganha o controle de uma Sentinela do Submundo de outro jogador e esta morre, você coloca os cards exilados no campo de batalha sob seu controle.
- Se Sentinela do Submundo deixa o campo de batalha sem morrer, os cards de criatura exilados permanecem exilados pelo restante do jogo. Se Sentinela do Submundo voltar ao campo de batalha posteriormente, ela será um objeto e não se lembrará das criaturas que exilou antes.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controlar devido ao efeito de Sentinela do Submundo, mas que não pertençam a você, serão exiladas.

Serra-pau Nessiano

{1} {G}

Criatura — Inseto

2/2

No início do combate no seu turno, se você controlar outra criatura com poder igual ou superior a 4, coloque um marcador +1/+1 em Serra-pau Nessiano.

- Se você não controla uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme sua fase de combate começa, a habilidade de Serra-pau Nessiano não é desencadeada. Se você não controlar uma conforme a habilidade for resolvida, ela não terá efeito. Ela não precisa, contudo, ser a mesma criatura em ambos os momentos.
- A habilidade de Serra-pau Nessiano só lhe concede um marcador +1/+1, independentemente de quantas criaturas com poder igual ou superior a 4 você controlar além da primeira.

Siona, Capitã do Píleas

{1} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Quando Siona, Capitã do Píleas entrar no campo de batalha, olhe os sete cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Aura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Toda vez que uma Aura que você controla se tornar anexada a uma criatura que você controla, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano Soldado.

- A última habilidade de Siona é desencadeada tanto toda vez que uma Aura entra no campo de batalha anexada a uma criatura que você controla quanto toda vez que uma Aura no campo de batalha anexada a um objeto diferente é anexada a uma criatura que você controla. Ela não é desencadeada se um efeito tenta anexar uma Aura à criatura que esta já está encantando.
- Se uma Aura que faz com que outro jogador ganhe o controle de Siona é anexada a ela, aquele jogador controla a habilidade desencadeada que cria um Soldado.
- Se uma Aura que faz com que Siona perca todas as habilidades é anexada a ela, a última habilidade de Siona não é desencadeada.

- Se uma Aura que faz com que uma permanente se torne uma criatura é anexada a uma permanente que não seja criatura que você controla, a última habilidade de Siona é desencadeada. Se uma Aura que faz com que você ganhe o controle de uma criatura é anexada a uma criatura que você não controla, a última habilidade de Siona é desencadeada. Se uma Aura que faz com que uma permanente deixe de ser uma criatura ou não esteja mais sob o seu controle é anexada a uma criatura que você controla, a última habilidade de Siona não é desencadeada.

#### Sonhos do Submundo

{B} {B} {B}

Encantamento

Toda vez que um oponente compra um card, Sonhos do Submundo causa 1 ponto de dano àquele jogador.

- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.

#### Sono dos Mortos

{U}

Feitiço

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

Escapatória — {2} {U}, exile três outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- Sono dos Mortos pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

#### Surto Triunfante

{3} {W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 4. Você ganha 3 pontos de vida.

- Se, no momento em que Surto Triunfante tenta ser resolvido, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não ganha 3 pontos de vida.

#### Talassido Cavalga-onda

{3} {U}

Criatura — Tritão Mago

3/3

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, Talassido Cavalga-onda ganha voar até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de voar na mesma criatura são redundantes.

Tarânica, Veterana Acrosana  
{1}{W}{W}  
Criatura Lendária — Humano Soldado  
3/3

Vigilância

Toda vez que Tarânica, Veterana Acrosana, atacar, desvire outra criatura alvo que você controla. Até o final do turno, aquela criatura tem poder e resistência básicos 4/4 e ganha indestrutível.

- A habilidade desencadeada de Tarânica pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada. Ela ainda se torna 4/4 e ganha indestrutível.
- Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder e/ou a resistência da criatura alvo sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos da criatura forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.
- A habilidade desencadeada de Tarânica não é opcional. Se todas as suas outras criaturas forem maiores que 4/4, você terá de encolher uma delas até o final daquele turno.

---

Tassa, Habitante das Profundezas  
{3}{U}  
Criatura Encantamento Lendária — Deus  
6/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao azul for menor que cinco, Tassa não será uma criatura.

No início de sua etapa final, exile até uma outra criatura alvo que você controla. Em seguida, devolva aquele card ao campo de batalha sob seu controle.

{3}{U}: Vire outra criatura alvo.

- Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
  - Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
  - Quando você ganha o controle de uma criatura “até o final do turno”, você a controla durante sua etapa final.
  - Quando um efeito devolve o card exilado “sob seu controle”, você o controla indefinidamente depois disso. 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, as criaturas que você controla devido ao efeito de Tassa, mas não pertencem a você, são exiladas.
-

Tática de Falange

{1} {W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +2/+1 até o final do turno. Cada outra criatura que você controla recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se, no momento em que Tática de Falange tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Nenhuma criatura recebe +1/+1.

---

Taumaturgo Multifacetado

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

1/1

*Constelação* — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, você pode fazer com que Taumaturgo Multifacetado se torne uma cópia de qualquer outra criatura alvo, com a exceção de ter esta habilidade.

- Se uma criatura encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, a habilidade de Taumaturgo Multifacetado pode tê-la como alvo.
- Taumaturgo Multifacetado copia os valores impressos da criatura alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copia os marcadores daquela criatura nem os efeitos que modificam seus valores de poder, resistência, tipo, cor, etc. Em especial, ele não copia efeitos que tenham feito a criatura alvo se tornar uma criatura.
- Se Taumaturgo Multifacetado copia uma criatura que esteja copiando outra coisa, ele se torna o que quer que o alvo esteja copiando.
- Se alguma coisa se torna uma cópia de Taumaturgo Multifacetado, ela também tem a habilidade constelação.
- A habilidade de Taumaturgo Multifacetado faz com que ele se torne uma cópia indefinidamente. Ela não expira durante a etapa de limpeza, nem se a criatura alvo deixar o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida.
- Se um efeito começa a se aplicar a Taumaturgo Multifacetado antes dele se tornar uma cópia de outra criatura, o efeito continua a se aplicar.
- Taumaturgo Multifacetado recebeu erratum em português. Sua habilidade constelação permite que ele se torne uma cópia de qualquer outra criatura alvo, e não de qualquer outra criatura. Este documento apresenta o texto correto.

---

Terror do Monte Velo (*card de Booster Temático*)

{5} {R} {R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar, golpe duplo

Quando Terror do Monte Velo entra no campo de batalha, as criaturas que você controla ganham golpe duplo até o final do turno.

- Ocorrências múltiplas de golpe duplo na mesma criatura são redundantes.
- A habilidade desencadeada 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 ganham golpe duplo.

---

#### Treinamento Setessano

{1}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando Treinamento Setessano entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada recebe +1/+0 e tem atropelar.

- Se, no momento em que a magia de Aura é resolvida, a criatura que Treinamento Setessano quer encantar não é um alvo válido, a magia inteira não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

---

#### Trix, a Tempestade Repentina

{3}{U}{U}

Criatura Lendária — Elemental Gigante

4/5

Lampejo

Voar

As magias que você conjura com custo de mana convertido igual ou superior a 5 custam {1} a menos para serem conjuradas e não podem ser anuladas.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e, depois, aplique quaisquer reduções de custo (como a de Trix). O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
  - Para magias com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da magia.
  - A última habilidade de Trix não se aplica a ela mesma enquanto ela é uma magia.
  - Uma magia ou habilidade que anule magias ainda pode ter como alvo magias que você controla com custo de mana convertido igual ou superior a 5. Quando a magia ou habilidade for resolvida, sua magia não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a magia tiver ainda acontecerão.
  - Se Trix entrar no campo de batalha enquanto uma magia com custo de mana convertido igual ou superior a 5 que você tenha conjurado estiver na pilha, aquela magia não poderá ser anulada, mesmo que você não receba o desconto de {1}.
  - Os jogadores não podem tentar remover Trix para aumentar o custo de uma magia que você queira conjurar, mas podem remover Trix para permitir que as próprias magias e habilidades anulem suas magias.
-

Tymaret Convoca os Mortos

{2} {B}

Encantamento — Saga

*(Conforme esta Saga entra e após sua etapa de compra, adicione um marcador de conhecimento. Sacrifique-a após III.)*

I, II — Coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Em seguida, você pode exilar um card de criatura ou encantamento de seu cemitério. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

III — Você ganha X pontos de vida e usa vidência X, sendo X o número de Zumbis que você controla.

- O card que você exila para as duas primeiras habilidades de capítulo pode ser o card que você acabou de colocar no cemitério.
- Enquanto está resolvendo as primeiras duas habilidades de capítulo, você não pode exilar múltiplos cards para criar múltiplos Zumbis.
- Se X é maior que o número de cards em seu grimório enquanto você estiver resolvendo a terceira habilidade de capítulo, você olha todo o grimório e o coloca de volta em qualquer ordem. Você ainda ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao valor total de X.

---

Tymaret, Escolhido pela Morte

{B} {B}

Criatura Encantamento Lendária — Semideus

2/\*

A resistência de Tymaret é igual a sua devoção ao preto.  
*(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

{1} {B}: Exile até dois cards alvo de cemitérios. Você ganha 1 ponto de vida para cada card de criatura exilado desta forma.

- A habilidade que define a resistência de Tymaret funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Tymaret pode se tornar letal se sua devoção ao preto diminuir durante aquele turno.

---

União às Estrelas

{3} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou encantamento

A permanente encantada é um encantamento e perde todos os outros tipos de card. *(Ela ainda tem as próprias habilidades, mas não é mais uma criatura.)*

- Se União às Estrelas encanta um encantamento que não tem outros tipos de card, a permanente encantada não é afetada.
- A permanente encantada permanece com as próprias habilidades, mas não tem poder nem resistência. Se uma dessas habilidades se refere a poder ou resistência, ela usa 0 como valor.

- A permanente encantada perde quaisquer subtipos associados aos tipos de card que ela perdeu. Ela permanece com quaisquer supertipos, como lendário.
- União às Estrelas pode encantar uma permanente que seja uma criatura apenas temporariamente, como um Veículo. Se isso acontecer, o efeito de União às Estrelas fará com que a permanente encantada continue a ser um encantamento mesmo depois que o efeito temporário expirar.

Uro, Titã da Ira da Natureza

{1} {G} {U}

Criatura Lendária — Gigante Ancião

6/6

Quando Uro entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que ele tenha escapado.

Toda vez que Uro entra no campo de batalha ou ataca, você ganha 3 pontos de vida e compra um card. Em seguida, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

Escapatória — {G} {G} {U} {U}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- A primeira habilidade de Uro faz com que você o sacrifique se não o tiver conjurado ou se ele tiver sido conjurado usando qualquer permissão que não uma habilidade escapatória.
- A segunda habilidade de Uro é desencadeada quando ele entra no campo de batalha, mesmo que ele não tenha escapado.
- O efeito de Uro 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.

Valentona do Bando Feres

{4} {G} {G}

Criatura — Centauro Guerreiro

4/4

Quando Valentona do Bando Feres entra no campo de batalha, ela luta com até uma criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Se, no momento em que a habilidade de Valentona do Bando Feres tenta ser resolvida, a criatura alvo não é um alvo válido, a habilidade não é resolvida. Se Valentona do Bando Feres não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Viajante Pio

{W}

Criatura — Humano Batedor

1/2

Constelação — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se uma criatura encantamento entrar no campo de batalha sob o seu controle, a habilidade de Viajante Pio poderá tê-la como alvo.

---

Visão Desconcertante

{W}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem vínculo com a vida e “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre um card.”

- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes. Por outro lado, ocorrências múltiplas da habilidade desencadeada são desencadeadas separadamente se uma criatura for encantada por mais de uma Visão Desconcertante.

---

Xamã Molda-sonhos

{5}{R}

Criatura Encantamento — Minotauro Xamã

5/4

No início de sua etapa final, você pode pagar {2}{R} e sacrificar uma permanente que não seja um terreno. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de permanente que não seja um terreno. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Xamã Molda-sonhos pode ser sacrificado para pagar o custo da própria última habilidade desencadeada.
- Enquanto resolve a habilidade de Xamã Molda-sonhos, você não pode pagar {2}{R} mais de uma vez ou sacrificar múltiplas permanentes.
- Você não pode pagar {2}{R} e não sacrificar uma permanente, nem vice-versa. O custo precisa ser pago integralmente ou não ser pago.
- Se não restarem cards que não sejam terrenos em seu grimório, você simplesmente embaralha o grimório e segue o jogo.