

## ***Notas de Lançamento de A Guerra da Centelha***

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

Última modificação em 22 de abril de 2019.

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

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

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

---

## **NOTAS GERAIS**

### **Informações de Lançamento**

A coleção *A Guerra da Centelha* contém 264 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 15 terrenos básicos) distribuídos em boosters, mais 10 cards disponíveis nos Decks de Planeswalker de *A Guerra da Centelha* e 1 card promocional único (disponível como parte da promoção Compre Uma Caixa de *A Guerra da Centelha* para lojas físicas).

A coleção *A Guerra da Centelha* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 3 de maio de 2019. Nessa data, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Ixalan*, *Rivals de Ixalan*, *Dominária*, *Coleção Básica 2019*, *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica* e *A Guerra da Centelha*.

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

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

---

### **Tema principal da coleção: Planeswalkers**

A coleção *A Guerra da Centelha* está cheia de batalhas entre os personagens mais poderosos e emblemáticos de *Magic*. Há mais de trinta Planeswalkers na coleção! Muito são familiares, mas há caras novas também. Para refletir o número de personagens na história, cada booster de *A Guerra da Centelha* contém um card de planeswalker. Os planeswalkers aparecem em todas as raridades, exceto comum.

Esta coleção também explora um novo espaço no design dos cards de planeswalker. Além de uma ou mais habilidades de lealdade, cada card de planeswalker tem uma habilidade que lhes dá um impacto adicional no campo de batalha sem afetar sua lealdade.

Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio

{3}{B}{B}

Planeswalker Lendário — Nixilis

5

Toda vez que um oponente compra um card, Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio, causa 1 ponto de dano àquele jogador.

–2: Destrua a criatura alvo. Seu controlador compra dois cards.

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

- Um planeswalker entra no campo de batalha com um número de marcadores de lealdade igual à própria lealdade inicial, que vem impressa no canto inferior esquerdo do card. O dano causado a um planeswalker faz com que ele perca aquela quantidade de marcadores de lealdade.
- Se a lealdade de um planeswalker chega a 0, este é colocado no cemitério de seu dono exatamente como uma criatura com resistência 0. Não há como fazer com que um planeswalker chegue a lealdade 0 e depois sacrificá-lo para outro efeito.
- Durante seu turno, você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada planeswalker que você controla a qualquer momento em que poderia conjurar um feitiço. Para fazer isso, você paga o custo de lealdade adicionando ou removendo o número adequado de marcadores de lealdade.
- Se um planeswalker tem uma habilidade desencadeada ou estática, aquela habilidade continua a funcionar mesmo após você ter ativado uma habilidade de lealdade daquele planeswalker.
- Quando sua mágica de planeswalker é resolvida durante o seu turno, você tem a prioridade antes que qualquer outro jogador possa conjurar mágicas (inclusive mágicas instantâneas) ou ativar habilidades. Se for sua fase principal e a pilha estiver vazia, você pode ativar uma habilidade de um de seus planeswalkers antes que qualquer um possa tentar removê-lo do campo de batalha.
- A forma mais fácil de se livrar de planeswalkers é atacá-los. Conforme escolhe as criaturas atacantes, você escolhe se cada uma daquelas criaturas está atacando o jogador defensor ou um dos planeswalkers que o jogador defensor controla. Aquele jogador pode bloquear as criaturas que estejam atacando seus planeswalkers com as criaturas que ele controla. Quaisquer criaturas não bloqueadas que ataquem um planeswalker causam seu dano de combate àquele planeswalker, e aquele planeswalker não causa nenhum dano.
- Algumas mágicas podem causar dano diretamente aos planeswalkers. Elas podem dizer especificamente que podem ter um planeswalker como alvo ou causar dano a um planeswalker, mas elas também podem dizer que causam dano a "qualquer alvo" ou algo similar. A expressão "qualquer alvo" significa "a criatura, o planeswalker ou o jogador alvo".
- Os cards de planeswalker têm subtipos (como "Nixilis" ou "Jace") a que outros cards podem fazer referência, mas que não têm nenhum significado intrínseco em termos de regras. Por exemplo, você não pode controlar dois Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio, porque eles são permanentes lendárias sujeitas à "regra das lendas", mas você pode controlar Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio, e Ob Nixilis Reaceso (da coleção *Batalha por Zendikar*).
- Alguns cards se referem a "mágicas de planeswalker". Muitos cards na coleção *A Guerra da Centelha* têm nomes baseados em planeswalkers (Crueldade de Ob Nixilis, por exemplo), mas eles não são mágicas de planeswalker. Uma mágica de planeswalker é uma mágica com o tipo de card "Planeswalker".

---

### Nova ação de palavra-chave: Arregimentar

O exército de mortos-vivos de Nicol Bolas, a Horda Medonha, está invadindo Ravnica. *Arregimentar* é uma nova mecânica que cria e incrementa com marcadores +1/+1 uma ficha de Zumbi Exército. As mágicas subsequentes com arregimentar tornam sua horda ainda mais formidável.

Vizir do Escorpião

{2} {B}

Criatura — Zumbi Mago

1/1

Quando Vizir do Escorpião entrar no campo de batalha, arregimente 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

As fichas de Zumbi que você controla têm toque mortífero.

As regras oficiais para a habilidade arregimentar são as seguintes:

#### 701.43. Arregimentar

701.43a. Arregimentar N significa "Se você não controlar uma criatura do tipo Exército, crie uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército. Escolha uma criatura do tipo Exército que você controla. Coloque N marcadores +1/+1 naquela criatura."

701.43b A expressão "o/a [subtipo] que você arregimentou" se refere à criatura que você escolheu, quer ela tenha recebido marcadores ou não.

- Exército é um novo tipo de criatura. É possível controlar um Exército que não seja uma ficha (por exemplo, uma criatura com a habilidade morfoloide) e, por meio de combinações de outros cards, é possível controlar diversas fichas de Exército. Ao ser instruído a arregimentar, você pode colocar marcadores +1/+1 em qualquer de suas criaturas do tipo Exército, e você pode escolher uma criatura diferente por vez.
- Se você não controla um Exército, a ficha de Zumbi Exército que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 0/0. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha com um determinado poder, como a de Mentor dos Humildes, verão a criatura entrar no campo de batalha como 0/0 antes que ela receba marcadores +1/+1.
- Algumas mágicas que arregimentam podem exigir alvos. Se cada alvo escolhido não é válido conforme a mágica tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Você não arregimenta.
- Alguns cards que fazem com que você arregimente também dão bônus para "fichas de Zumbi". Elas afetam qualquer ficha que seja um Zumbi, e não apenas um Zumbi Exército que você tenha arregimentado.

---

### Habilidade de palavra-chave que retorna: Proliferar

*Proliferar* retorna como forma de resistência às forças de Nicol Bolas. É uma forma emocionante de aumentar a lealdade de um planeswalker e um modo eficaz de chegar rapidamente a suas habilidades supremas. Também há um monte de marcadores +1/+1 para construir uma mesa que enfrente as forças cada vez maiores de Nicol Bolas... ou se junte a elas, quem sabe.

Plano Polêmico

{1} {U}

Feitiço

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

Compre um card.

As regras de proliferar mudaram desde que proliferar apareceu no bloco *Cicatrices de Mirrodin*. Sob as regras anteriores, se um jogador ou uma permanente tivesse múltiplos tipos de marcadores, você poderia dar àquele jogador ou àquela permanente um marcador de apenas um daqueles tipos. Com as novas regras, você dá ao jogador ou à permanente um marcador de cada um daqueles tipos.

- A coleção *A Guerra da Centelha* não inclui nenhum modo de os jogadores adquirirem marcadores, mas alguns cards de outras coleções dizem que um jogador "recebe" um marcador de certo tipo. Observe que os emblemas não são marcadores.
- Você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Uma vez que "qualquer número" inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Os jogadores podem responder à mágica ou à habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, uma vez que aquela mágica ou habilidade comece a ser resolvida e seu controlador escolha quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.
- Se uma mágica ou habilidade colocar marcadores em um jogador ou em uma permanente e então lhe disser para proliferar, escolher aquele jogador ou aquela permanente dará ao mesmo outros daqueles marcadores.
- Colocar marcadores de lealdade em planeswalkers não faz com que as habilidades de lealdade deles sejam ativadas.
- Algumas mágicas que proliferam podem exigir alvos. Se cada alvo escolhido não é válido conforme a mágica tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Você não prolifera.

---

## Mecânica que retorna: Mana Híbrido

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo: {b/r} pode ser pago tanto com {B} quanto com {R}. É um símbolo de mana tanto preto quanto vermelho.

Angrath, Capitão do Caos

{2} {b/r} {b/r}

Planeswalker Lendário — Angrath

5

As criaturas que você controla têm ameaçar.

–2: Arregimente 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Conforme você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada com símbolos de mana híbrido no custo de mana, você escolhe qual cor de mana gasta para cada símbolo de mana híbrido. Você faz isso no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor para um X em um custo de mana. Por exemplo, você escolhe se vai conjurar Angrath, Capitão do Caos pagando {2}{B}{B}, {2}{B}{R} ou {2}{R}{R}.
- Cada símbolo híbrido de duas cores adiciona 1 ao custo de mana convertido de um card. Por exemplo, o custo de mana convertido de Angrath, Capitão do Caos, é 4.
- Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana, independentemente do mana que foi gasto para conjurá-lo. Por exemplo, Angrath, Capitão do Caos, é preto e vermelho, mesmo que você o conjure somente com mana preto.
- Da mesma forma, a identidade de cor de um card (usada na variante Commander) inclui ambas as cores exibidas em um símbolo de mana híbrido naquele card. Angrath, Capitão do Caos, não pode ser incluído em um deck de Commander cujo comandante tenha identidade de cor somente preta, mesmo que Angrath possa ser conjurado somente com mana preto.

---

## Ciclo: Os Eternos-deuses

Os Deuses das Provas do plano de Amonkhet mudaram deveras desde que os vimos pela última vez. Esses quatro Deuses — assim como o próprio Javali Arrasador de Ravnica — trazem uma nova abordagem da resiliência da divindade.

Eterna-deusa Oketra

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Zumbi Deus

3/6

Golpe duplo

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, crie uma ficha de criatura preta 4/4 do tipo Zumbi Guerreiro com vigilância.

Quando Eterna-deusa Oketra morre ou é colocada no exílio vinda do campo de batalha, você pode colocá-la no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- Se um desses Deuses deixa o cemitério ou o exílio enquanto sua última habilidade está na pilha, ele permanece em sua nova zona, mesmo que esta zona seja um cemitério ou o exílio.
- Se o dono do Deus tem dois ou menos cards no próprio grimório, o Deus é colocado no fundo do grimório dele conforme a última habilidade é resolvida.
- Se você controla o Deus de outro jogador quando ele morre, você decide se coloca ou não aquele card no grimório de seu dono.
- Se um efeito exila o Deus e o devolve imediatamente ao campo de batalha, a última habilidade do Deus é desencadeada, mas não tem efeito. Contudo, se um efeito o exilou, mas o devolveria ao campo de batalha posteriormente, a habilidade do Deus pode devolver o card para o grimório de seu dono antes. Se ela faz isso, o efeito que o exilou não o devolve depois.
- Em um jogo com vários participantes, se você coloca um Deus de outro jogador no campo de batalha sob o seu controle, ele é exilado conforme você deixa o jogo. Se você ainda era o controlador daquele Deus, você controlaria a habilidade desencadeada, mas já teria deixado o jogo; aquela habilidade não será resolvida e o card permanecerá no exílio. De forma similar, se você perder o jogo ao mesmo tempo em que um Deus que você colocou no campo de batalha, mas pertencia a outro jogador, for destruído, ele permanecerá no cemitério de seu dono.

- Se um desses Deuses morreria e for seu comandante na variante Commander, você pode, em vez disso, colocá-lo na zona de comando. Se você salva seu comandante dessa forma, ele não morre e você não o coloca em seu grémio. O mesmo é válido se ele seria exilado.

---

### Ciclo: Triunfo das Sentinelas

Vimos sua derrota esmagadora na coleção *Hora da Devastação*, e agora veremos as Sentinelas triunfarem. Este ciclo de mágicas é mais forte se você controlar um planeswalker do tipo adequado.

Triunfo de Jace  
{2} {U}  
Feitiço  
Compre dois cards. Se você controlar um planeswalker  
Jace, em vez disso, compre três cards.

- O fato de você controlar ou não um planeswalker adequado é verificado somente conforme a mágica é resolvida.
- Controlar mais de um planeswalker do tipo adequado não proporciona nenhum benefício a mais do que controlar apenas um.

---

### NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

A Ancianomancia  
{B} {B}  
Feitiço  
Destrua qualquer número de planeswalkers alvo. Escolha  
um planeswalker que você controla. Coloque dois  
marcadores de lealdade nele para cada planeswalker  
destruído desta forma.

- Você escolhe os planeswalkers alvo para serem destruídos conforme conjura A Ancianomancia, mas não escolhe um planeswalker para receber marcadores de lealdade até que A Ancianomancia seja resolvida.
- Você pode conjurar A Ancianomancia sem controlar nenhum planeswalker. Os planeswalkers alvo ainda serão destruídos. Você também pode conjurá-la sem nenhum planeswalker como alvo se realmente quiser.

---

A Errante  
{3} {W}  
Planeswalker Lendário  
5  
Previna todo dano que não seja de combate que seria  
causado a você e a outras permanentes que você  
controla.  
-2: Exile a criatura alvo com poder igual ou superior a 4.

- Se A Errante sofreria dano letal que não seja de combate ao mesmo tempo em que você e/ou outras permanentes que você controla sofreriam dano, o dano que seria causado a você e a suas outras permanentes é prevenido.

---

Agente do Manto do Crepúsculo

{1} {B}

Criatura — Humano Ladino

2/2

Agente do Manto do Crepúsculo não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou superior a 4.

- Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura se torne não bloqueada.

---

Ajani, o Magnânimo

{2} {G} {W}

Planeswalker Lendário — Ajani

5

As criaturas que você controla têm vigilância.

+1: Você ganha 3 pontos de vida.

–2: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla e um marcador de lealdade em cada outro planeswalker que você controla.

- Se um planeswalker que você controla também é uma criatura (provavelmente por ser Gideon), aquele planeswalker recebe tanto um marcador +1/+1 quanto um marcador de lealdade conforme a última habilidade de Ajani é resolvida.
- Se, de alguma forma, Ajani for uma criatura conforme sua última habilidade for resolvida, ele receberá um marcador +1/+1.

---

Arcanista da Horda Medonha

{1} {R}

Criatura — Zumbi Mago

1/3

Atropelar

Toda vez que Arcanista da Horda Medonha ataca, você pode conjurar o card de magia instantânea ou feitiço alvo com custo de mana convertido igual ou inferior ao poder de Arcanista da Horda Medonha do seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

- O card de magia instantânea ou de feitiço que você tem como alvo precisa ter um custo de mana convertido igual ou inferior ao poder de Arcanista da Horda Medonha imediatamente após Arcanista da Horda Medonha ter atacado. Quaisquer outras habilidades que sejam desencadeadas quando criaturas que você controla atacam ainda não terão sido resolvidas.
- Se Arcanista da Horda Medonha deixar o campo de batalha antes que a habilidade desencadeada dele seja resolvida, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha para verificar se o card ainda é um alvo válido.

- Se você conjura o card, você o faz como parte da resolução da habilidade desencadeada de Arcanista da Horda Medonha. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, e a mágica é resolvida antes que os bloqueadores sejam declarados.
- Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Colheita das Centelhas, você precisa pagá-los para conjurar o card.
- Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

#### Arco Bestial de Vivien

{1}{G}

Artefato Lendário

{X}, {T}, descarte um card: Olhe os X cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a X dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

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

#### Ardil de Jace *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{3}{U}{U}

Feitiço

Devolva até duas criaturas alvo para as mãos de seus donos. Você pode procurar um card com o nome Jace, Estrategista Arcano, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Você pode conjurar Ardil de Jace sem escolher nenhuma criatura alvo. Você simplesmente procura Jace, Estrategista Arcano. No entanto, se você escolhe um alvo e este deixa de ser válido antes que Ardil de Jace seja resolvido, a mágica não é resolvida e você não procura.

#### Arlinn, Voz da Alcateia

{4}{G}{G}

Planeswalker Lendário — Arlinn

7

Cada criatura que você controla que for um Lobo ou um Lobisomem entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

–2: Crie uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo.

- Uma criatura que seja um Lobo ou Lobisomem entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se de outra forma entraria sem nenhum marcador +1/+1.
- Uma criatura que seja tanto um Lobo quanto um Lobisomem recebe apenas um marcador +1/+1 da habilidade de Arlinn.

- Se Arlinn deixa o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, provavelmente por ter apenas 2 de lealdade quando você ativou a habilidade, a ficha de Lobo não entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

#### Armadura de Lazotep

{1} {U}

#### Mágica Instantânea

Arregimente 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

Você e as permanentes que você controla ganham resistência a magia até o final do turno. *(Você e elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

- Se você cria uma ficha de Zumbi Exército quando Armadura de Lazotep instrui você a arregimentar 1, aquela ficha ganha resistência a magia até o final do turno.
- Você arregimenta 1 e concede resistência a magia enquanto Armadura de Lazotep está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

#### Ashiok, Dissolvedor de Sonhos

{1} {u/b} {u/b}

Planeswalker Lendário — Ashiok

5

As mágicas e habilidades que seus oponentes controlam não podem fazer com que seus controladores procurem cards no próprio grimório.

–1: O jogador alvo coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Em seguida, exile o cemitério de cada oponente.

- As mágicas e as habilidades que seus oponentes controlam podem fazer com que os outros jogadores procurem nos próprios grimórios, e as mágicas e as habilidades que você controla podem fazer com que seus oponentes procurem nos próprios grimórios.
- Se um efeito diz "Você pode procurar em seu grimório... Se fizer isso, embaralhe seu grimório" ou "Você pode procurar em seu grimório... e depois embaralhe seu grimório", seus oponentes não podem escolher procurar e, portanto, não embaralham o grimório.
- Se um efeito diz "Procure em seu grimório... e depois embaralhe seu grimório", seus oponentes embaralham os próprios grimórios mesmo que não possam procurar.
- Efeitos que instruem seus oponentes a revelar ou olhar cards no topo dos próprios grimórios ainda funcionam. Somente efeitos que usam o verbo "procurar" são afetados.
- Se a última habilidade de Ashiok tem um oponente como alvo, os cards colocados no cemitério daquele oponente estarão entre os cards exilados pela habilidade. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que os cards são colocados em um cemitério e o momento em que os cemitérios de seus oponentes são todos exilados.

#### Avernal Devorador

{2} {R}

Criatura — Averno

2/2

Conforme Averno Devorador entra no campo de batalha, você pode sacrificar qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers. Se fizer isso, ele entrará com o dobro daquela quantidade de marcadores +1/+1.

- Você escolhe quantas e quais criaturas e planeswalkers sacrificar para a habilidade de Averno Devorador enquanto ele está entrando no campo de batalha. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe quais permanentes sacrificar e o momento em que Averno Devorador está no campo de batalha com aqueles marcadores.
- Se quaisquer das permanentes sacrificada têm habilidades que seriam desencadeadas quando Averno Devorador entra no campo de batalha (como a de Peão de Kronch), aquelas habilidades não são desencadeadas.
- Se, de alguma forma, Averno Devorador entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura ou planeswalker, você não pode sacrificar aquela criatura ou planeswalker. Você só pode escolher permanentes que já estejam no campo de batalha.

---

#### Baixas de Guerra

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

Feitiço

Escolha um ou mais —

- Destrua o artefato alvo.
  - Destrua a criatura alvo.
  - Destrua o encantamento alvo.
  - Destrua o terreno alvo.
  - Destrua o planeswalker alvo.
- Você pode escolher qualquer número de modos para Baixas de Guerra, mas não pode escolher um modo mais de uma vez.
  - Cada permanente alvo é destruída na ordem especificada. Habilidades que são desencadeadas quando uma criatura é destruída não são colocadas na pilha até que Baixas de Guerra termine de ser resolvida.

---

#### Batalhão Improvisado

{2} {W}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Toda vez que Batalhão Improvisado e ao menos duas outras criaturas ataquem, coloque um marcador +1/+1 em Batalhão Improvisado.

- Batalhão Improvisado e as outras criaturas atacantes não precisam estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker.
  - Depois que a habilidade de Batalhão Improvisado tiver sido desencadeada, não importa quantas criaturas ainda estão atacando quando a habilidade é resolvida.
-

Bizarro Devora-magia

{2} {R}

Criatura — Bizarro

2/2

Toda vez que você conjurar uma magia que não seja de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Bizarro

Devora-magia.

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

---

Canalizadora de Fluxos

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Toda vez que você conjurar uma magia que não seja de criatura, prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

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

---

Capataz dos Eternos

{1} {B}

Criatura — Zumbi

2/3

Capataz dos Eternos entra no campo de batalha virado.

Toda vez que Capataz dos Eternos ataca, você pode pagar {2} {B}. Se fizer isso, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- Você não pode pagar {2} {B} mais de uma vez a cada resolução da habilidade de Capataz Eterno.

---

Carniceiro da Horda Medonha

{B} {R}

Criatura — Zumbi Guerreiro

1/1

Ímpeto

Toda vez que que Carniceiro da Horda Medonha causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, coloque um marcador +1/+1 em Carniceiro da Horda Medonha. Quando Carniceiro da Horda Medonha morre, ele causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

- A última existência de Carniceiro da Horda Medonha no campo de batalha é verificada para determinar seu poder conforme sua última habilidade é resolvida. Se seu poder é igual ou inferior a 0, a habilidade é resolvida sem nenhum efeito.

---

### Celebração Planar

{5} {G} {G}

#### Feitiço

Escolha quatro. Você pode escolher o mesmo modo mais de uma vez.

- Crie uma ficha de criatura 2/2 do tipo Cidadão que é de todas as cores.
- Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão.
- Prolifere.
- Você ganha 4 pontos de vida.

- Não importa a combinação de modos que você escolher, você sempre segue as instruções de Celebração Planar na ordem em que estão escritas. Se um modo for escolhido mais de uma vez, você executa as instruções daquele modo aquela quantidade de vezes em sequência.
- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se você escolhe o segundo modo ao menos uma vez e nenhum card de permanente alvo é válido no momento em que Celebração Planar tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhum dos outros modos escolhidos acontece. Se apenas alguns dos alvos não são válidos, mas ao menos um ainda for válido, você faz o máximo que puder, e os alvos não válidos não são afetados.

---

### Celebrante Cruel

{W} {B}

Criatura — Vampiro

1/2

Toda vez que Celebrante Cruel ou outra criatura ou planeswalker que você controla morre, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- Se Celebrante Cruel morre ao mesmo tempo que uma ou mais outras criaturas e/ou planeswalkers que você controla, sua habilidade é desencadeada para cada um deles.
- Se um planeswalker que também é uma criatura morre, a habilidade de Celebrante Cruel é desencadeada uma única vez.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Celebrante Cruel faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

---

### Ceratok Trovejante

{4} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/5

#### Atropelar

Quando Ceratok Trovejante entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Ceratok Trovejante 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 atropelar.

---

Chandra, Artesã do Fogo

{2} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Chandra

4

Toda vez que um ou mais marcadores de lealdade são removidos de Chandra, Artesã do Fogo, ela causa aquela quantidade de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

+1: Exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

−7: Exile os sete cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno.

- A primeira habilidade de Chandra é desencadeada se ela perde lealdade por sofrer dano, pela ativação da última habilidade de lealdade ou por um efeito remover marcadores de lealdade dela. Se um efeito simplesmente faz com que Chandra deixe o campo de batalha, nenhum marcador foi removido, de modo que a habilidade dela não é desencadeada.
- Se múltiplas criaturas causaram dano de combate a Chandra ao mesmo tempo, aqueles marcadores são todos removidos ao mesmo tempo e a primeira habilidade dela é desencadeada apenas uma vez.
- Se todos os marcadores de lealdade de Chandra são removidos, sua primeira habilidade faz com que ela cause dano mesmo tendo deixado o campo de batalha.
- As habilidades de lealdade de Chandra não alteram quando você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

---

Chegada dos Eternos-deuses

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

Feitiço

Chegada dos Eternos-deuses causa 4 pontos de dano à criatura alvo e você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao dano causado desta forma. O jogador alvo coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Arregimente 4. *(Coloque quatro marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você não pode conjurar Chegada dos Eternos-deuses sem ter uma criatura e um jogador como alvo.
- Se a resistência da criatura alvo é inferior a 4, Chegada dos Eternos-deuses ainda causa 4 pontos de dano a ela e você ganha 4 pontos de vida.
- Se, conforme a mágica é resolvida, a criatura alvo não é mais um alvo válido, mas o jogador sim, nenhuma criatura sofre dano e você não ganha pontos de vida, mas o jogador alvo ainda move os quatro cards do topo do próprio grimório e você ainda arregimenta 4.

- Se, conforme a mágica é resolvida, o jogador alvo não é mais um alvo válido, mas a criatura sim, a criatura sofre dano, você ganha aquela quantidade de pontos de vida e você arregimenta 4. Nenhum jogador move cards do próprio grimório.
- Se, conforme a mágica tenta ser resolvida, nenhum dos alvos é mais válido, ela não é resolvida. Você não arregimenta 4.
- Se a criatura alvo sofre dano letal de Chegada dos Eternos-deuses, ela ainda está no campo de batalha quando você ganha pontos de vida, o jogador alvo move cards e você arregimenta 4. Quaisquer habilidades que ela possua podem afetar essas ações e podem ser desencadeadas por elas.
- As habilidades que são desencadeadas enquanto Chegada dos Eternos-deuses está sendo resolvida, ou que são desencadeadas conforme a criatura alvo morre são colocadas na pilha depois que a mágica termina de ser resolvida e que a criatura alvo (se sofreu dano letal) morre.

Ciclope do Chicote-corrente

{4} {R}

Criatura — Ciclope Guerreiro

4/4

{3} {R}: A criatura alvo não pode bloquear neste turno.

- Ativar a habilidade de Ciclope do Chicote-corrente depois de uma criatura ter bloqueado não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou deixe de ser bloqueada.

Cidadela de Nicol Bolas

{3} {B} {B} {B}

Artefato Lendário

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

Você pode jogar o card do topo de seu grimório. Se você conjurar uma mágica dessa forma, pague uma quantidade de pontos de vida igual a seu custo de mana convertido, em vez de pagar seu custo de mana.

{T}, sacrifique dez permanentes que não sejam terrenos:

Cada oponente perde 10 pontos de vida.

- Cidadela de Nicol Bolas lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu grimório.
- Você pode jogar um card de terreno do topo de seu grimório se tiver jogadas de terreno restantes no turno.
- 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.
- Se você conjurar uma mágica por outro custo "em vez de pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-la por quaisquer custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem

custos adicionais obrigatórios, como os de Colheita das Centelhas, eles precisam ser pagos para conjurar o card.

- Cidadela de Nicol Bolas pode ser uma das permanentes que você sacrifica para ativar a última habilidade.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Cidadela de Nicol Bolas faz com que a equipe adversária perca 20 pontos de vida.

---

#### Colheita das Centelhas

{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura ou pague {3} {B}.

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou pagar {3} {B} extras para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem pagar um desses custos, nem pode pagar um deles múltiplas vezes. Os jogadores só podem responder a Colheita das Centelhas após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrifica para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que ela custe mais mana.

---

#### Coligar

{2} {G}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo que você controla causam, cada uma, uma quantidade de dano igual ao próprio poder a outra criatura alvo.

- Se uma das duas criaturas alvo que você controla não for um alvo válido conforme Coligar for resolvido, a outra ainda causará dano igual ao próprio poder.
- Se a última criatura alvo não é um alvo válido conforme Coligar é resolvido, ou se ambos os alvos originais não são válidos, nenhuma criatura causa nem sofre dano.

---

#### Comandar a Horda Medonha

{4} {B} {B}

Feitiço

Escolha qualquer número de cards de criatura e/ou planeswalker alvo nos cemitérios. Comandar a Horda Medonha causa a você uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido total daqueles cards. Coloque-os no campo de batalha sob o seu controle.

- Comandar a Horda Medonha causa dano a você antes que os cards de criatura ou planeswalker entrem no campo de batalha. No entanto, se isso reduzir seu total de pontos de vida a 0 ou menos, aquelas criaturas e planeswalkers entrarão no campo de batalha antes que você perca o jogo. Quaisquer habilidades que eles tenham que sejam desencadeadas quando eles entram no campo de batalha não serão resolvidas se você perder o jogo, mas suas habilidades estáticas (como a de Anjo de Platina) podem ajudar você a sobreviver com 0 ou menos pontos de vida.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

- 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 e os planeswalkers que você controla devido ao efeito de Comandar a Horda Medonha são exilados.

---

#### Combate Isolado

{3}{W}{W}

#### Feitiço

Cada jogador escolhe uma criatura ou planeswalker que ele controla e depois sacrifica o restante. Os jogadores não podem conjurar mágicas de criatura ou de planeswalker até o final de seu próximo turno.

- Conforme Combate Isolado é resolvido, primeiro o jogador controlador do turno escolhe uma criatura ou um planeswalker que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, cada criatura e planeswalker que não tenha sido escolhido é sacrificado ao mesmo tempo.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo após a resolução de Combate Isolado, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dele dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

---

#### Companheiro de Bando de Ajani

{1}{W}

Criatura — Felino Soldado

2/2

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani.

- A habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Boas-vindas de Ajani, seja 2 pontos de vida de Promoção em Campo.
  - Se Companheiro de Bando de Ajani sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ele não recebe um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
  - Cada criatura com vínculo com a vida a causar dano de combate causa um evento de ganho de pontos de vida em separado. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
  - Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade de Companheiro de Bando de Ajani é desencadeada apenas uma vez.
  - Em um jogo de "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.
-

Companhia de Gideon (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{3} {W}

Criatura — Humano Soldado

3/3

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque dois marcadores +1/+1 em Companhia de Gideon.

{3} {W}: Coloque um marcador de lealdade no planeswalker Gideon alvo.

- A habilidade de Companhia de Gideon é desencadeada uma única vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Boas-vindas de Ajani, seja 2 pontos de vida de Promoção em Campo.
- Se Companhia de Gideon sofre dano letal ao mesmo tempo em que você ganha pontos de vida, ela não recebe marcadores por meio da própria habilidade 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 causam dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Companhia de Gideon é desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura que você controla com vínculo com a vida causa dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade é desencadeada apenas uma vez.
- Se você ganha uma quantidade de pontos de vida “para cada” alguma coisa, aqueles pontos de vida são ganhos como um único evento, portanto a habilidade de Companhia de Gideon é desencadeada apenas uma vez.
- Colocar um marcador de lealdade em um planeswalker não ativa nenhuma das habilidades ativadas.
- 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.

---

Conjurada de Ugin

{X}

Criatura — Espírito Monge

0/0

Conjurada de Ugin entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Se algum dano seria causado a Conjurada de Ugin enquanto ela tem um marcador +1/+1, previna aquele dano e retire aquela quantidade de marcadores +1/+1 de Conjurada de Ugin.

- Para conjurar Conjurada de Ugin, primeiro escolha o valor desejado de X e depois aplique quaisquer aumentos de custo e, em seguida, quaisquer reduções de custo. O número de marcadores com que ela entra no campo de batalha pode ser diferente da quantidade de mana que você pagou se um efeito (como o de Ugin, o Inefável) fizer com que você pague certa quantidade de mana que não seja {X}.
  - Se Conjurada de Ugin sofreria mais dano do que a quantidade de marcadores que possui, você remove todos os marcadores +1/+1 que ela tenha e previne todo aquele dano. Se outro efeito estiver aumentando sua resistência, ela sobreviverá até a próxima vez em que sofrer dano letal.
-

Corrida de Samut

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+1 e ganha ímpeto até o final do turno. Use vidência 1.

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

---

Crueldade de Ob Nixilis

{2} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -5/-5 até o final do turno. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exile-a.

- O efeito de substituição de Crueldade de Ob Nixilis exila a criatura alvo se ela for morrer neste turno por qualquer motivo, e não apenas imediatamente após a resolução de Crueldade de Ob Nixilis.

---

Davriel, Mago das Sombras Ladino

{2} {B}

Planeswalker Lendário — Davriel

3

No início da manutenção de cada oponente, se aquele jogador tiver um card ou menos na mão, Davriel, Mago das Sombras Ladino, causará 2 pontos de dano a ele.

–1: O jogador alvo descarta um card.

- Se um oponente tem dois ou mais cards na mão quando a manutenção dele começa, a primeira habilidade de Davriel não é desencadeada. Nenhum jogador pode realizar ações durante um turno antes que a manutenção deste comece. Como a etapa de manutenção vem antes da etapa de compra, aquele jogador ainda não terá comprado o card daquele turno.
- Se um oponente tem um ou menos cards na mão conforme a primeira habilidade de Davriel é desencadeada, mas tem dois ou mais cards na mão conforme aquela habilidade é resolvida, Davriel não causa dano a ele.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Davriel é desencadeada para cada oponente separadamente, conforme adequado, durante a manutenção da equipe daquele jogador.

---

Derrubar a Estátua

{2} {W}

Mágica Instantânea

Vire a permanente alvo. Se ela for um artefato, destrua-a.

Compre um card.

- Derrubar a Estátua pode ter qualquer permanente como alvo, mesmo uma que já esteja virada.

- Se Derrubar a Estátua tiver como alvo um artefato, aquele artefato será virado se estiver desvirado e depois será destruído. Quaisquer habilidades que ele tenha que possam ser desencadeadas conforme ele se torna virado o fazem, e serão resolvidas depois que Derrubar a Estátua tiver terminado de ser resolvido.
- Se a permanente alvo não for um alvo válido quando Derrubar a Estátua tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card. Se o alvo for válido, mas não for virado nem destruído, você comprará um card.

Descentelhar  
 {W}{B}  
 Mágica Instantânea  
 Exile a permanente alvo com custo de mana convertido igual ou superior a 4.

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

Desordeiros da Faixa de Escombros  
 {1}{R}{G}  
 Criatura — Humano Amoque  
 0/4  
 Ímpeto  
 Toda vez que Desordeiros da Faixa de Escombros ataca, ele recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Desordeiros da Faixa de Escombros é resolvida. Depois que isso acontecer, o valor de X não é alterado posteriormente no turno, mesmo que o maior poder entre os das criaturas que você controla seja alterado.
- Se Desordeiros da Faixa de Escombros é a única criatura que você controla conforme sua habilidade desencadeada é resolvida, X é igual ao seu próprio poder. A menos que outro efeito ou um marcador +1/+1 tenha tornado seu poder superior a 0, ela não terá nenhum efeito.

Despertar de Vitu-Ghazi  
 {3}{G}{G}  
 Mágica Instantânea  
 Coloque nove marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Ele se torna uma criatura lendária 0/0 do tipo Elemental com ímpeto com o nome Vitu-Ghazi. Ela ainda é um terreno.

- Despertar de Vitu-Ghazi não desvira o terreno que se torna uma criatura.
- O terreno alvo perde o nome que tinha, e seu nome passa a ser apenas Vitu-Ghazi. Ele permanece com quaisquer tipos e habilidades que tivesse anteriormente.
- O efeito de Despertar de Vitu-Ghazi dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza.

Diabo do Pandemônio

{1} {B} {R}

Criatura — Diabo

3/3

Toda vez que um jogador sacrifica uma permanente,  
Diabo do Pandemônio causa 1 ponto de dano a qualquer  
alvo.

- Você controla a habilidade desencadeada de Diabo do Pandemônio e escolhe o alvo, independentemente de quem tenha sacrificado a permanente.
- Se uma permanente é sacrificada para pagar o custo de uma mágica ou habilidade, a habilidade de Diabo do Pandemônio é resolvida antes daquela mágica ou habilidade. Em contraste, se uma permanente é sacrificada durante a resolução de uma mágica ou habilidade, aquela mágica ou habilidade termina de ser resolvida antes que a habilidade de Diabo do Pandemônio seja colocada na pilha.
- Diabo do Pandemônio não permite que nenhum jogador sacrifique nenhuma permanente. A habilidade dele é desencadeada toda vez que um jogador sacrifica uma permanente porque outra mágica, habilidade ou custo o instruiu a fazê-lo.
- Se você sacrifica Diabo do Pandemônio, a habilidade dele é desencadeada.
- Uma permanente lendária colocada em um cemitério devido à "regra das lendas" não é sacrificada.

---

Distorção Temporal de Teferi

{1} {U}

Mágica Instantânea

Exile a permanente alvo que você controla. Devolva  
aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu  
dono no início da próxima etapa final. Se ele entrar no  
campo de batalha como uma criatura, ele entrará com um  
marcador +1/+1 adicional.

- As Auras anexadas à permanente exilada são colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixam de existir. Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.
  - A permanente retorna desvirada, a menos que outro efeito faça com que ela entre no campo de batalha virada.
  - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
  - Para determinar se a permanente está entrando no campo de batalha como uma criatura, considere quaisquer efeitos que modifiquem as características daquela permanente uma vez que ela esteja no campo de batalha, inclusive as próprias habilidades daquela permanente que afetem apenas ela mesma e efeitos de outros objetos.
  - Uma criatura devolvida ao campo de batalha entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se de outra forma entraria sem nenhum marcador +1/+1.
-

### Distrito Mobilizado

#### Terreno

{T}: Adicione {C}.

{4}: Distrito Mobilizado torna-se uma criatura 3/3 do tipo Cidadão com vigilância até o final do turno. Ele ainda é um terreno. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada criatura lendária e planeswalker lendário que você controla.

- Se você controla quatro ou mais permanentes lendárias que sejam criaturas e/ou planeswalkers, a última habilidade de Distrito Mobilizado não custa nenhum mana para ser ativada. Um planeswalker lendário que também seja uma criatura só reduz esse custo em {1}.
- Se Distrito Mobilizado se torna uma criatura no momento em que entra no campo de batalha, você não pode atacar com ele nem ativar sua habilidade de mana.
- Uma habilidade que transforma um terreno em criatura também determina o poder e a resistência daquela criatura. Se o terreno já era uma criatura (por exemplo, por ter sido alvo de Despertar de Vitu-Ghazi), isso substitui o efeito anterior que determinou seu poder e sua resistência. Os efeitos que modificam seu poder ou sua resistência continuam a se aplicar independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder ou sua resistência (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder e sua resistência. Por exemplo, se Distrito Mobilizado tiver sido transformado em uma criatura 0/0 com nove marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade o transformará em uma criatura 12/12 do tipo Cidadão que ainda é um terreno.

---

### Domri, Anarquista de Nicol Bolas

{1} {R} {G}

Planeswalker Lendário — Domri

3

As criaturas que você controla recebem +1/+0.

+1: Adicione {R} ou {G}. As mágicas de criatura que você conjura neste turno não podem ser anuladas.

−2: A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla.

- Por ser uma habilidade de lealdade, a primeira habilidade de lealdade de Domri não é uma habilidade de mana. Ela só pode ser ativada nos momentos em que você poderia conjurar um feitiço. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
  - Depois que a primeira habilidade de lealdade de Domri é resolvida, nenhuma mágica de criatura que você conjure pode ser anulada durante aquele turno, e não apenas aquela na qual você gastou o mana.
  - Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter uma mágica de criatura que você controla como alvo depois que a primeira habilidade de lealdade de Domri tiver sido resolvida. Quando aquela mágica ou habilidade é resolvida, a mágica de criatura não é anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tenha ainda acontecem.
  - Se Domri deixa o campo de batalha antes de sua última habilidade ser resolvida, mais provavelmente por ter apenas 2 de lealdade quando você ativou a habilidade, a criatura não terá +1/+0 da habilidade estática de Domri enquanto luta.
  - Se qualquer dos alvos não é válido conforme a última habilidade de Domri é resolvida, nenhuma criatura causa nem sofre dano.
-

Dovin, Mão do Controle

{2} {w/u}

Planeswalker Lendário — Dovin

5

Os artefatos, as mágicas instantâneas e os feitiços que seus oponentes conjuram custam {1} a mais para serem conjurados.

–1: Até o seu próximo turno, previna todo o dano que seria causado e sofrido pela permanente alvo que um oponente controla.

- A habilidade de lealdade de Dovin pode ter qualquer permanente que um oponente controla como alvo, e não apenas uma que possa causar ou sofrer dano.
- Depois que a habilidade de lealdade de Dovin é resolvida, a prevenção de dano continua a se aplicar mesmo que Dovin deixe o campo de batalha.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a última habilidade de Dovin 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.

---

Dragonete do Trovão

{3} {U}

Criatura — Elemental Dragonete

2/3

Voar

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Dragonete do Trovão.

- A habilidade de Dragonete do Trovão pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. A habilidade será resolvida antes da resolução da segunda mágica. Não importa se a primeira mágica que você conjurou naquele turno foi resolvida, foi anulada ou ainda está na pilha.
- Dragonete do Trovão precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade funcione. Em particular, a habilidade não será desencadeada se Dragonete do Trovão for a segunda mágica que você conjurou no turno.

---

Druida do Pólen Brilhante

{1} {G}

Criatura — Elfo Druida

1/1

Quando Druida do Pólen Brilhante entrar no campo de batalha, escolha um.

- Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.
- Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Você pode escolher Druida do Pólen Brilhante como alvo da própria habilidade.
-

## Duplicata de Centelha

{3} {U}

Criatura — Ilusão

0/0

Você pode fazer com que Duplicata de Centelha entre no campo de batalha como cópia de uma criatura ou planeswalker que você controla, com a exceção de entrar com um marcador +1/+1 adicional se for uma criatura e um marcador de lealdade adicional se for um planeswalker, e de não ser lendária se aquela permanente for lendária.

- Duplicata da Centelha copia exatamente o que está impresso na permanente original (a não ser que a permanente seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ele não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, nem efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
  - Duplicata da Centelha não é lendária se copia uma permanente lendária, e essa exceção é copiável. Se alguma outra coisa copiar aquela cópia posteriormente, a nova cópia também não será lendária. Se você controlar duas ou mais permanentes com o mesmo nome, mas somente uma delas for lendária, a “regra das lendas” não se aplica.
  - Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
  - Se a permanente escolhida está copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outra Duplicata da Centelha), então Imagem Espelhada entra no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.
  - Se a permanente escolhida é uma ficha, Duplicata da Centelha copia as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Duplicata da Centelha não se torna uma ficha neste caso.
  - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada são desencadeadas quando Duplicata da Centelha entra no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
  - Se copiar um planeswalker, Duplicata da Centelha entrará no campo de batalha com o número adequado de marcadores de lealdade impresso no card mais um. Se copiar uma criatura, Duplicata da Centelha entrará com um marcador +1/+1, mais quaisquer marcadores que seriam colocados nela por habilidades que ela copiou e por outras habilidades de outros objetos.
  - Se a permanente copiada estiver sendo afetada por um efeito de mudança de tipo, Duplicata da Centelha pode entrar no campo de batalha com tipos de permanente diferentes dos que a permanente copiada tem no momento. Use as características de Duplicata da Centelha conforme ela entra no campo de batalha, e não a permanente copiada, para determinar se ela entra com um marcador adicional. Em especial, se Duplicata da Centelha copia um planeswalker Gideon que é uma criatura porque sua própria habilidade de lealdade fez com que ele se tornasse uma criatura planeswalker, Duplicata da centelha entra como um planeswalker que não é uma criatura e, portanto, não recebe um marcador +1/+1. Por outro lado, se Duplicata da Centelha copia Gideon Lâmina Negra durante seu turno, Duplicata da Centelha entra como uma criatura planeswalker e, portanto, recebe ambos os tipos de marcadores.
  - Se, de alguma forma, Duplicata da Centelha entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Duplicata da Centelha não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura ou planeswalker que já esteja no campo de batalha.
-

Eletromante Ciclope

{4} {R}

Criatura — Ciclope Mago

4/2

Quando Eletromante Ciclope entra no campo de batalha, ele causa X pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla, sendo X o número de cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério.

- O número de cards de magia instantânea e de feitiço em seu cemitério só é contado conforme a habilidade de Eletromante Ciclope é resolvida.
- Um card duplo que seja tanto uma magia instantânea quanto um feitiço é contado apenas uma vez pela habilidade de Eletromante Ciclope.

---

Elo da Paixão

{4} {R} {R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Elo da Paixão causa 2 pontos de dano a qualquer outro alvo.

- Se qualquer dos alvos deixa de ser válido depois que Elo da Paixão é conjurado, mas antes de ser resolvido, o outro ainda é afetado conforme adequado.
- Em alguns raros casos, ganhar o controle da criatura alvo pode fazer com que o segundo alvo deixe de ser válido. Contanto que o segundo alvo seja válido conforme Elo da Paixão começa a ser resolvido, antes que a criatura alvo troque de controlador, o segundo alvo sofre dano.

---

Elo da Visão

{3} {U}

Feitiço

Cada jogador coloca os quatro cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Devolva até dois cards de magia instantânea e/ou feitiço de seu cemitério para sua mão. Exile Elo da Visão.

- Elo da Visão não tem os cards a devolver para sua mão como alvos. Você escolhe quais cards devolver conforme ele é resolvido. Você pode escolher até dois cards em seu cemitério naquele momento, inclusive cards que você tenha acabado de colocar no cemitério com Elo da Visão.
- Você pode devolver dois cards de magia instantânea, dois cards de feitiço, um de cada, apenas um card de magia instantânea ou de feitiço, ou nenhum card.

---

Elo de Disciplina

{4} {W}

Feitiço

Vire todas as criaturas que seus oponentes controlam. As criaturas que você controla ganham vínculo com a vida até o final do turno.

- Você pode conjurar Elo de Disciplina mesmo que seus oponentes não controlem nenhuma criatura ou você não controle nenhuma criatura. As criaturas que estão no campo de batalha são afetadas conforme adequado.

---

#### Elo do Florescimento

{1} {G}

Feitiço

Olhe os três cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de permanente dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem. Você ganha 3 pontos de vida.

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Você ganha 3 pontos de vida mesmo que não revele um card de permanente dentre os três cards do topo de seu grimório.

---

#### Emboscada de Domri

{R} {G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Em seguida, aquela criatura causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder à criatura ou ao planeswalker alvo que você não controla.

- Você não pode conjurar Emboscada de Domri a menos que escolha uma criatura ou planeswalker que você controla e uma que você não controla como alvos.
- Se um dos alvos não for um alvo válido conforme Emboscada de Domri tentar ser resolvida, a criatura que você controla não causa dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Emboscada de Domri tentar ser resolvida, você não coloca um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas o outro alvo não for, você ainda coloca o marcador na criatura que você controla.

---

#### Entregar ao Mal

{2} {B}

Feitiço

Escolha até quatro cards alvo em seu cemitério. Se você controlar um planeswalker Nicol Bolas, devolva aqueles cards para sua mão. Caso contrário, um oponente escolhe dois deles. Deixe os cards escolhidos em seu cemitério e coloque o restante em sua mão.

Exile Entregar ao Mal.

- O fato de você controlar ou não um planeswalker Nicol Bolas é verificado somente conforme a mágica é resolvida.

- Se alguns dos alvos escolhidos não são mais válidos conforme Entregar ao Mal é resolvido, um oponente escolhe entre os alvos que permanecem válidos. Se nenhum dos alvos permanecer válido, a mágica não é resolvida. Ela é colocada no cemitério de seu dono e não é exilada.
- Você pode conjurar Entregar ao Mal com menos de quatro alvos. No entanto, se você não controla um planeswalker Nicol Bolas conforme Entregar ao Mal é resolvida, seu oponente escolhe dois de quantos cards você tenha escolhido como alvo (ou um, ou nenhum, se você tiver escolhido menos de dois) e o restante (caso haja) é colocado em sua mão.
- Você pode conjurar Entregar ao Mal sem alvos se quiser. Ele é exilado e nada mais acontece.
- Você escolhe um oponente para fazer a última escolha de quais cards permanecem em seu cemitério, mas todos os jogadores podem discutir e aconselhar a respeito dessa escolha.

#### Envergamento de Raio

{3} {R}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

Altere o alvo da mágica ou habilidade alvo com um único alvo.

- Depois que você anuncia que está conjurando Envergamento de Raio, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o fato de você controlar ou não uma criatura com poder igual ou superior a 4.
- Depois que você conjura Envergamento de Raio, perder o controle de todas as criaturas com poder igual ou superior a 4 não afeta a mágica nem faz com que você pague mais mana.
- O alvo único da mágica ou habilidade alvo não precisa ser uma criatura com poder igual ou superior a 4.
- Você não escolhe o novo alvo da mágica ou habilidade até que Envergamento de Raio seja resolvido. Você precisa alterar o alvo se for possível. No entanto, você não pode alterar para um alvo não válido. Se não há alvos válidos a escolher, o alvo não é alterado. Não importa se, de alguma forma, o alvo original tenha deixado de ser válido.
- Se uma mágica ou habilidade tem múltiplas coisas como alvo, você não pode tê-la como alvo de Envergamento de Raio, mesmo que todos os alvos, exceto um, tenham deixado de ser válidos.
- Se uma mágica ou habilidade tem o mesmo jogador ou objeto como alvo múltiplas vezes, você não pode tê-la como alvo de Envergamento de Raio.

#### Equipe de Assalto Goblin

{3} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

4/1

Ímpeto

Quando Equipe de Assalto Goblin morrer, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Se Equipe de Assalto Goblin e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (por exemplo, por terem ambas sofrido dano letal em combate), a outra criatura não estará no campo de batalha quando

você escolher um alvo para a habilidade de Equipe de Assalto Goblin. Aquela criatura não pode ser salva pelo marcador +1/+1 dado por Equipe de Assalto Goblin.

---

Escárnio do Tirano

{U} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.
- Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

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

Esfinge de Resgate

{2} {U} {U}

Criatura — Esfinge

3/2

Voar

Conforme Esfinge de Resgate entra no campo de batalha, você pode devolver uma permanente que não seja um terreno que você controla para a mão de seu dono. Se fizer isso, Esfinge de Resgate entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1.

- Você escolhe devolver ou não uma permanente que não seja um terreno e qual devolver com a habilidade de Esfinge de Resgate enquanto ela está entrando no campo de batalha. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você devolve e o momento em que Esfinge de Resgate está no campo de batalha com um marcador +1/+1.
  - Se a permanente devolvida tem uma habilidade que de outra forma teria sido desencadeada quando Esfinge de Resgate entrou no campo de batalha (como a de Peão de Kronch), aquela habilidade não é desencadeada.
  - Se de alguma forma Esfinge de Resgate entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outra permanente, você não pode devolver aquela permanente. Você só pode escolher permanentes que já estejam no campo de batalha.
- 

Espreitador de Ashiok

{4} {U}

Criatura — Pesadelo

3/5

{3} {U}: Espreitador de Ashiok não pode ser bloqueado neste turno.

- Depois que esta criatura é bloqueada, ativar sua habilidade não altera nem desfaz aquele bloqueio.
-

Estátua do Faraó-deus

{6}

Artefato Lendário

As mágicas que seus oponentes conjuram custam {2} a mais para serem conjuradas.

No início de sua etapa final, cada oponente perde 1 ponto de vida.

- 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 da primeira habilidade de Estátua do Faraó-deus) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Estátua do Faraó-deus faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

---

Eterna-deusa Bontu

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Zumbi Deus

5/6

Ameaçar

Quando Eterna-deusa Bontu entrar no campo de batalha, sacrifique qualquer número de outras permanentes e depois compre aquela quantidade de cards.

Quando Eterna-deusa Bontu morre ou é colocada no exílio vinda do campo de batalha, você pode colocá-la no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- Conforme a primeira habilidade desencadeada de Bontu é resolvida, você pode escolher sacrificar zero outras permanentes.
- Se outras habilidades forem desencadeadas conforme você sacrifica outras permanentes, aquelas habilidades não serão colocadas na pilha enquanto você não comprar cards.
- Se uma segunda Eterna-deusa Bontu entrar no campo de batalha sob o seu controle, você colocará uma delas no cemitério antes de poder sacrificá-la para a habilidade desencadeada da nova Bontu.

---

Eterna-deusa Oketra

{3} {W} {W}

Criatura Lendária — Zumbi Deus

3/6

Golpe duplo

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, crie uma ficha de criatura preta 4/4 do tipo Zumbi Guerreiro com vigilância.

Quando Eterna-deusa Oketra morre ou é colocada no exílio vinda do campo de batalha, você pode colocá-la no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

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

- No formato Commander, a identidade de cor de um comandante não é afetada por palavras que indiquem cor (como preto) que apareçam em seu texto. Se Eterna-deusa Oketra for sua comandante, seu deck não poderá conter símbolos de mana preto.

---

Eterno-deus Kefnet

{2} {U} {U}

Criatura Lendária — Zumbi Deus

4/5

Voar

Você pode revelar o primeiro card que comprar em cada turno conforme o compra. Toda vez que você revelar um card de magia instantânea ou feitiço desta forma, copie aquele card. Você pode conjurar a cópia. A cópia custa {2} a menos para ser conjurada.

Quando Eterno-deus Kefnet morre ou é colocado no exílio vindo do campo de batalha, você pode colocá-lo no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- É importante revelar o primeiro card que você comprar a cada turno (ou escolher não revelá-lo) antes que ele se misture com os outros cards em sua mão. Você olha o card conforme o compra antes de escolher revelá-lo ou não.
- Você não precisa revelar um card comprado se não quiser copiá-lo naquele momento.
- Se você revelar um card dessa forma, ele permanecerá revelado até que a habilidade desencadeada de Kefnet termine de ser resolvida.
- Você pode revelar e copiar um card de magia instantânea ou de feitiço dessa forma em qualquer turno, e não apenas no seu, se ele for o primeiro card que você comprar naquele turno.
- Compras múltiplas de card são sempre tratadas como uma sequência de compras de card individuais. Por exemplo, se durante um turno você ainda não tiver comprado nenhum card e conjurar uma magia que instrui você a comprar três cards, você os comprará um de cada vez. Somente o primeiro card comprado dessa forma pode ser revelado e copiado com a habilidade de Kefnet.
- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar o termo "compre" ou "comprar", o card não é comprado.
- Você só pode conjurar a cópia conforme a habilidade desencadeada de Kefnet for resolvida. Se você não quiser conjurá-lo naquele momento (ou não puder conjurá-lo, por falta de alvos válidos, por exemplo), a cópia deixa de existir. Você não pode conjurá-la depois.
- Você pode conjurar a cópia durante a resolução da habilidade desencadeada se ela for um feitiço, não importa de quem seja o turno nem qual seja a fase.
- Se o card deixa a sua mão antes da habilidade desencadeada de Kefnet ser resolvida, você o copia usando suas últimas informações.
- A cópia é criada em sua mão e conjurada dela.
- 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 da habilidade de Kefnet). O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

- Se, de alguma forma, você controlar mais de um Eterno-deus Kefnet (por exemplo, por um deles ser uma Duplicata da Centelha), você pode revelar um card que comprar por qualquer número das habilidades deles. Um por vez, cada um copia o card, se este for uma magia instantânea ou um feitiço, e você pode conjurar cada uma das cópias. Cada cópia é resolvida antes que você conjure a próxima, e o custo de cada cópia é reduzido somente em {2}.

---

Eterno-deus Rhonas

{3} {G} {G}

Criatura Lendária — Zumbi Deus

5/5

Toque mortífero

Quando Eterno-deus Rhonas entrar no campo de batalha, dobre o poder de cada outra criatura que você controla até o final do turno. Aquelas criaturas ganham vigilância até o final do turno.

Quando Eterno-deus Rhonas morre ou é colocado no exílio vindo do campo de batalha, você pode colocá-lo no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- A primeira habilidade desencadeada de Rhonas só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não terão seu poder dobrado nem ganharão vigilância.
- Se um efeito instrui você a “duplicar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar.

---

Explosão Cegante

{2} {R}

Mágica Instantânea

Explosão Cegante causa 1 ponto de dano à criatura alvo.

Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

Compre um card.

- Conjurar Explosão Cegante depois que uma criatura bloqueia não remove a criatura bloqueadora do combate, a menos que o dano causado por Explosão Cegante faça com que a criatura morra. Isso não faz com que a criatura bloqueada se torne não bloqueada, mesmo que a criatura bloqueadora morra.
- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Explosão Cegante tenta ser resolvida, a magia não é resolvida. Você não compra um card.

---

Fantasmorfia de Kaya

{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou planeswalker que você controla.

Quando a permanente encantada morrer ou for colocada no exílio, devolva aquele card ao campo de batalha sob o seu controle.

- Se outro jogador ganha o controle da permanente encantada, Fantasmorfia de Kaya é colocada em seu cemitério.

- Fantasmorfia de Kaya pode encantar uma ficha, mas sua última habilidade não devolve a ficha para o campo de batalha.
- Fantasmorfia de Kaya é colocada em seu cemitério depois que a permanente encantada deixa o campo de batalha. Ela não retorna ao campo de batalha com aquela permanente.
- Se um efeito exila a permanente encantada e a devolve imediatamente ao campo de batalha, a última habilidade de Fantasmorfia de Kaya é desencadeada, mas não tem efeito. Se um efeito exila a permanente encantada para devolvê-la ao campo de batalha posteriormente, Fantasmorfia de Kaya devolve aquele card ao campo de batalha e ele não é devolvido posteriormente.
- Se a permanente encantada é colocada em um cemitério ou no exílio, mas deixa a zona antes que a última habilidade de Fantasmorfia de Kaya seja resolvida, o card permanece em sua nova zona, mesmo que aquela zona também seja um cemitério ou o exílio. Você não o devolve ao campo de batalha.
- Se Fantasmorfia de Kaya e a permanente encantada são ambas colocadas em cemitérios e/ou exiladas ao mesmo tempo, a permanente encantada é devolvida ao campo de batalha.
- Se Fantasmorfia de Kaya encanta uma permanente que você controla, mas não possui, aquela permanente retorna ao campo de batalha sob o seu controle quando morre ou é exilada. 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 Fantasmorfia de Kaya são exiladas.

#### Farol Interplanar

##### Terreno

Toda vez que você conjura uma magia de planeswalker, você ganha 1 ponto de vida.

{T}: Adicione {C}.

{1}, {T}: Adicione dois manas de cores diferentes. Gaste este mana apenas para conjurar magias de planeswalker.

- A primeira habilidade de Farol Interplanar é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Ambos os manas produzidos pela última habilidade de Farol Interplanar podem ser gastos na mesma magia de planeswalker, ou cada um pode ser gasto em uma magia de planeswalker diferente.

#### Fblthp, o Perdido

{1} {U}

Criatura Lendária — Homúnculo

1/1

Quando Fblthp, o Perdido, entrar no campo de batalha, compre um card. Se ele entrou vindo de seu grimório ou foi conjurado do seu grimório, em vez disso, compre dois cards.

Quando Fblthp se tornar alvo de uma magia, embaralhe Fblthp no grimório de seu dono.

- Normalmente, não há como conjurar Fblthp de seu grimório, nem de fazê-lo entrar no campo de batalha vindo de seu grimório. Você precisará usar outros efeitos para encontrar Fblthp para comprar o card de bônus.

- Se um efeito exila Fblthp de seu grimório e depois permite que você conjure aquele card, ele é conjurado do exílio, e não do grimório.
- A última habilidade de Fblthp só é desencadeada se ele estiver no campo de batalha quando se tornar alvo.
- A última habilidade de Fblthp é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se a mágica que tem Fblthp como alvo não tem outros alvos, ela não é resolvida (por não ter mais um alvo válido quando Fblthp tiver se perdido totalmente em seu grimório).

#### Final de Devastação

{X} {G} {G}

#### Feitiço

Procure em seu grimório e/ou cemitério um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a X e coloque-o no campo de batalha. Se procurar em seu grimório dessa maneira, embaralhe-o. Se X for igual ou superior a 10, as criaturas que você controla recebem +X/+X e ganham ímpeto até o final do turno.

- Se um card de criatura em seu grimório ou cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se X é igual ou superior a 10, o card de criatura que você acabou de colocar no campo de batalha recebe +X/+X e ganha ímpeto.
- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você revela qual card de criatura coloca no campo de batalha e o momento em que ele recebe +X/+X e ganha ímpeto se X é igual ou superior a 10. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme ele entra no campo de batalha serão colocadas na pilha depois que suas criaturas receberem +X/+X e ganharem ímpeto.
- Se você não encontrar um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a X, as criaturas que você controla ainda receberão +X/+X e ganharão ímpeto se X for igual ou superior a 10.

#### Final de Eternidade

{X} {B} {B}

#### Feitiço

Destrua até três criaturas alvo com resistência igual ou inferior a X. Se X for igual ou superior a 10, devolva todos os cards de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

- Final da Eternidade pode ter como alvo até três criaturas que tenham cada uma resistência igual ou inferior a X. Isto é, a soma das resistências delas não precisa ser igual ou inferior a X.
- Caso alguns dos alvos escolhidos não sejam mais válidos conforme Final de Eternidade for resolvido, aqueles que forem válidos serão destruídos e, se X for igual ou superior a 10, você devolverá os cards para o campo de batalha.
- Caso alguns ou todos os alvos sejam válidos, mas não destruídos, provavelmente por terem indestrutível, você devolverá os cards para o campo de batalha se X for igual ou superior a 10.
- Se você tiver uma criatura que você controla como alvo e X for igual ou superior a 10, aquele card estará entre os devolvidos ao campo de batalha.

- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela morte das criaturas alvo ou pelo retorno das criaturas ao campo de batalha serão colocadas na pilha depois que Final da Eternidade tiver terminado de ser resolvido. Se for o seu turno, os desencadeamentos de seu oponente serão resolvidos primeiro, mesmo que as criaturas dele tenham morrido antes das suas criaturas entrarem no campo de batalha.
- Você pode conjurar Final da Eternidade sem escolher nenhuma criatura alvo. Se X for igual ou superior a 10, você apenas devolverá todos os cards de criatura de seu cemitério para o campo de batalha. Todavia, se você escolher qualquer alvo e todos os alvos deixarem de ser válidos antes de a mágica tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e você não colocará nenhum card no campo de batalha.

#### Final de Promessa

{X} {R} {R}

#### Feitiço

Você pode conjurar até um card de mágica instantânea alvo e/ou até um card de feitiço alvo de seu cemitério, cada um com custo de mana convertido igual ou inferior a X, sem pagar seus custos de mana. Se um card conjurado dessa maneira seria colocado em seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o. Se X for igual ou superior a 10, copie cada uma daquelas mágicas duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- Conforme Final de Promessa é resolvido, primeiro você conjura o card de mágica instantânea e/ou o card de feitiço alvo em qualquer ordem. Então, se X for igual ou superior a 10, você pode copiar cada um deles duas vezes e colocar as cópias na pilha em qualquer ordem. As cópias serão resolvidas antes das mágicas originais.
- Um card duplo que seja um card de mágica instantânea e de feitiço pode ser alvo de Final da Promessa duas vezes. No entanto, depois que você conjura aquele card uma vez, ele não pode ser conjurado uma segunda vez.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Colheita das Centelhas, você precisa pagá-los para conjurar o card.
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- As cópias que Final da Promessa cria são criadas na pilha, de modo que não são "conjuradas". Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Fio Sangrento

{1} {B} {B}

Feitiço

Até uma criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno.

Arregimente 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você pode conjurar Fio Sangrento sem escolher uma criatura alvo. Você só arregimenta 2. No entanto, se você escolhe um alvo e este deixa de ser válido antes de Fio Sangrento ser resolvido, a magia não é resolvida e você não arregimenta.

---

Fogo Interior

{1} {R}

Mágica Instantânea

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

Fogo Interior causa 4 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você deve sacrificar exatamente uma criatura ou planeswalker para conjurar esta magia. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar permanentes adicionais.
- Os jogadores só podem responder a Fogo Interior após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a permanente que você sacrificou para impedir que você conjure a magia.

---

Fuga Sombria de Davriel

{3} {B}

Feitiço

O jogador alvo descarta dois cards e perde 2 pontos de vida.

- O jogador alvo perde 2 pontos de vida mesmo que só possa descartar um card ou não possa descartar nenhum.

---

Garota-massacre

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Assassino

4/4

Ameaçar

Quando Garota-massacre entra no campo de batalha, cada outra criatura recebe -1/-1 até o final do turno. Toda vez que uma criatura morre neste turno, cada criatura que não seja Garota-massacre recebe -1/-1 até o final do turno.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Garota-massacre e sua habilidade desencadeada retardada afetam, cada uma, somente as criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que aquelas habilidades são resolvidas. Criaturas que entrem no campo de batalha ou se tornem criaturas posteriormente

no turno não recebem -1/-1, a menos que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada e resolvida novamente depois.

- Depois que a habilidade de entrada no campo de batalha de Garota-massacre é desencadeada, não importa se Garota-massacre permanece ou não no campo de batalha. A habilidade desencadeada retardada é criada conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida.
- As criaturas que morrerem enquanto a habilidade desencadeada de Garota-massacre ainda estiver na pilha não farão com que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada, pois a habilidade desencadeada retardada ainda não terá sido criada.
- Um efeito que faz com que a criatura tenha resistência 0 não a destrói imediatamente. Em vez disso, a criatura é destruída na próxima vez em que um jogador receberia prioridade. Isso significa que qualquer criatura que passe a ter 0 de resistência conforme a habilidade de entrada no campo de batalha de Garota-massacre é resolvida permanecem no campo de batalha até que a habilidade desencadeada retardada seja criada.
- Se mais de uma criatura morrer simultaneamente, a habilidade desencadeada retardada de Garota-massacre será desencadeada aquela quantidade de vezes.

---

#### Gideon Lâmina Negra

{1}{W}{W}

Planeswalker Lendário — Gideon

4

Enquanto for o seu turno, Gideon Lâmina Negra será uma criatura 4/4 do tipo Humano Soldado com indestrutível que ainda é um planeswalker.

Previna todo o dano que seria causado a Gideon Lâmina Negra durante seu turno.

+1: Até uma outra criatura alvo que você controla ganha, à sua escolha, vigilância, vínculo com a vida ou indestrutível até o final do turno.

−6: Exile a permanente alvo que não seja um terreno.

- Se um efeito fizer com que Gideon perca todas as habilidades durante seu turno, ele ainda será uma criatura do tipo Humano Soldado e um planeswalker do tipo Gideon.
  - Se um Equipamento for anexado a Gideon enquanto ele for uma criatura, ele será solto durante a próxima manutenção que não seja sua. O mesmo vale para qualquer Aura que não pode encantar um planeswalker que não seja criatura que seja anexada a Gideon.
  - Os marcadores colocados em Gideon permanecem nele enquanto ele não é criatura, mesmo que não tenham efeito em um planeswalker que não seja criatura.
  - Se Gideon sofre dano que não pode ser prevenido durante seu turno, aquele dano tem todos os resultados aplicáveis. Em particular, o dano é marcado em Gideon (pois ele é uma criatura) e remove uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade (pois ele é um planeswalker). Embora tenha indestrutível, Gideon é colocado no cemitério de seu dono caso não tenha marcadores de lealdade.
  - Você escolhe qual habilidade a criatura alvo ganha conforme a primeira habilidade de lealdade de Gideon é resolvida, e não conforme você a ativa.
-

Gideon, o Jurado (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {W} {W}

Planeswalker Lendário — Gideon

4

Toda vez que você atacar com duas ou mais criaturas que não sejam Gideon, coloque um marcador +1/+1 em cada uma daquelas criaturas.

+2: Até o final do turno, Gideon, o Jurado, torna-se uma criatura branca 5/5 do tipo Soldado que ainda é um planeswalker. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno. (*Ele não pode atacar se tiver sido conjurado neste turno.*)

−9: Exile Gideon, o Jurado, e cada criatura que seus oponentes controlam.

- Uma criatura que não seja Gideon é uma criatura que não seja também um planeswalker Gideon. Por exemplo, Companhia de Gideon é uma criatura que não é Gideon.
- As criaturas Gideon atacantes não recebem um marcador +1/+1, mas desde que haja duas ou mais criaturas que não sejam Gideon atacantes, essas criaturas atacantes recebem um marcador +1/+1 cada uma.
- A primeira habilidade de lealdade de Gideon não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. Gideon já está no campo de batalha; ele só alterou seus tipos.
- Se Gideon se torna uma criatura no mesmo turno em que entra no campo de batalha, você não pode atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades de {T} (se ele ganhar alguma).
- A primeira habilidade de lealdade de Gideon faz com que ele se torne uma criatura com o tipo Soldado. Ele permanece um planeswalker com o tipo de planeswalker Gideon. (Ele também conserva seus outros tipos ou subtipos.) Cada subtipo está correlacionado ao tipo adequado de card: planeswalker é apenas um tipo (e não um tipo de criatura), e Soldado é apenas um tipo de criatura (e não um tipo de planeswalker).
- Se Gideon sofre dano que não pode ser prevenido após a resolução de sua primeira habilidade de lealdade, aquele dano tem todos os resultados aplicáveis. Em particular, o dano é marcado em Gideon (pois ele é uma criatura) e remove uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade (pois ele é um planeswalker). Embora também seja uma criatura, Gideon é colocado no cemitério de seu dono caso não tenha marcadores de lealdade.
- Se a lealdade de Gideon é 9 conforme você ativa sua última habilidade, ele é colocado em seu cemitério e não é exilado.

---

Grito de Guerra de Gideon (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{2} {W} {W}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla. Você pode procurar um card com o nome Gideon, o Jurado, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Você pode conjurar Grito de Guerra de Gideon mesmo que não controle nenhuma criatura. Assim como pode procurar Gideon.
-

Golpe Desafiador

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+0 até o final do turno.

Compre um card.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Golpe Desafiador tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.

---

Herbívoro Arbóreo

{G}

Criatura — Besta

0/3

Alcance

Quando Herbívoro Arbóreo entra no campo de batalha, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha virado.

- O efeito de Herbívoro Arbóreo não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um card de terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno.

---

Hidra de Bioessência

{3} {G} {U}

Criatura — Hidra Mutante

4/4

Atropelar

Hidra de Bioessência entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada marcador de lealdade em planeswalkers que você controla.

Toda vez que um ou mais marcadores de lealdade forem colocados em planeswalkers que você controla, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Hidra de Bioessência.

- As habilidades que são desencadeadas quando marcadores são colocados em uma permanente são desencadeadas tanto quando uma permanente entra no campo de batalha com marcadores quanto quando um jogador coloca marcadores em uma permanente.
  - Se Hidra de Bioessência entra no campo de batalha ao mesmo tempo que um planeswalker que você controla, os marcadores de lealdade que aquele planeswalker receberá não serão contados para determinar com quantos marcadores Hidra de Bioessência entrará no campo de batalha, mas farão com que a última habilidade dela seja desencadeada.
-

Honrar o Faraó-deus

{2} {R}

Feitiço

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

Compre dois cards. Arregimente 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Honrar o Faraó-deus; você não pode conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.

---

Huatli, Coração do Sol

{2} {g/w}

Planeswalker Lendário — Huatli

7

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

–3: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à maior resistência entre as das criaturas que você controla.

- A primeira habilidade de Huatli na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, Emboscada de Domri não fará com que uma criatura cause dano igual à própria resistência.
- A maior resistência entre as das criaturas que você controla só é determinada conforme a habilidade de lealdade de Huatli começa a ser resolvida.

---

Ilharg, o Javali Arrasador

{3} {R} {R}

Criatura Lendária — Javali Deus

6/6

Atropelar

Toda vez que Ilharg, o Javali Arrasador, ataca, você pode colocar um card de criatura de sua mão no campo de batalha virado e atacando. Devolva aquela criatura para sua mão no início da próxima etapa final.

Quando Ilharg, o Javali Arrasador, morrer ou for colocado no exílio vindo do campo de batalha, você poderá colocá-lo no topo do grimório de seu dono na terceira posição.

- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a nova criatura está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Ilharg está atacando.
- Embora a nova criatura esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca como, por exemplo, as de Pégaso Confiável e Batalhão Improvisado).

- Se a nova criatura deixar o campo de batalha antes da etapa final, provavelmente por ter morrido em combate, aquele card permanecerá na zona em que estiver. O card não será devolvido para sua mão.
- Se a nova criatura tem uma habilidade que é desencadeada no início de uma etapa final, esta é desencadeada e resolvida mesmo que a criatura seja devolvida para sua mão durante a etapa final antes que a habilidade seja resolvida.

Impositor das Runas-da-lei  
 {W}  
 Criatura — Humano Soldado  
 1/2  
 {1}, {T}: Vire a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou superior a 2.

- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Iniciar Plano Final  
 {4} {U} {U}  
 Mágica Instantânea  
 Esta mágica não pode ser anulada.  
 Compre dois cards e depois arregimente X, sendo X o número de cards em sua mão. *(Coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você compra dois cards e arregimenta X enquanto Iniciar Plano Final está sendo resolvido. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Uma mágica ou habilidade que anule mágicas ainda pode ter Iniciar Plano Final como alvo. Quando a mágica ou habilidade é resolvida, Iniciar Plano Final não é anulado, mas quaisquer efeitos adicionais daquela mágica ou habilidade ainda acontecem.

Invadir a Cidade  
 {1} {U} {R}  
 Feitiço  
 Arregimente X, sendo X o número de cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério. *(Coloque X marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Invadir a Cidade ainda está na pilha enquanto você conta os cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério. Ele não conta a si mesmo.
- Se não há nenhum card de mágica instantânea nem de feitiço em seu cemitério, você arregimenta 0. Se você não controla nenhum Exército, você cria uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército que morre logo após Invadir a Cidade terminar de ser resolvido.

- O número de cards de mágica instantânea e de feitiço em seu cemitério só é contado conforme a habilidade de Invadir a Cidade é resolvida.
- Um card duplo que seja tanto uma mágica instantânea quanto um feitiço é contado apenas uma vez por Invadir a Cidade.

---

#### Invasão da Cidadela

{4} {G}

Feitiço

Até o final do turno, as criaturas que você controla recebem +2/+2 e ganham “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, destrua o artefato ou encantamento alvo que o jogador defensor controla.”

- Invasão da Cidadela 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 +2/+2 nem ganham a habilidade desencadeada.
- Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador do planeswalker é o jogador defensor.

---

#### Invasão da Horda Medonha

{1} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida e arregimenta 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

Toda vez que uma ficha de Zumbi que você controla com poder igual ou superior a 6 ataca, ela ganha vínculo com a vida até o final do turno.

- O poder da ficha de Zumbi só é verificado imediatamente depois que ela ataca. Quaisquer outras habilidades que sejam desencadeadas quando criaturas que você controla atacam ainda não terão sido resolvidas.
- Se o poder da ficha se alterar posteriormente no turno depois que ela tiver atacado, inclusive enquanto a segunda habilidade de Invasão da Horda Medonha estiver na pilha, isso não fará com que a criatura ganhe ou perca vínculo com a vida.

---

#### Inversão de Papéis

{U} {U} {R}

Feitiço

Permute o controle de duas permanentes alvo que compartilhem um tipo de permanente.

- Se uma das permanentes alvo não for um alvo válido quando Reversão de Papéis for resolvida, a permuta não ocorrerá.

- O efeito de Reversão de Papéis dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se as permanentes deixarem de compartilhar um tipo de permanente depois que Reversão de Papéis tiver sido resolvida.
- Você não precisa controlar nenhuma das permanentes alvo.
- Se o mesmo jogador controla as duas permanentes conforme Reversão de Papéis é resolvida, nada acontece.
- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
- Os tipos de permanente são artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Supertipos, como lendário, não são tipos de permanente. Por exemplo, você não pode permutar o controle de uma criatura lendária e o de um planeswalker lendário.

#### Irrupção de Ral

{2} {U} {R}

Mágica Instantânea

Irrupção de Ral causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e o outro em seu cemitério.

- Se a permanente ou jogador alvo não é um alvo válido no momento em que Irrupção de Ral tentar ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não olha os dois cards do topo de seu grimório.
- Se você tem apenas um card em seu grimório, você o coloca em sua mão. Você não perde o jogo por ter um grimório vazio até o momento em que tenta comprar do grimório vazio.

#### Jace, Estrategista Arcano (*Somente no Deck de Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker Lendário — Jace

4

Toda vez que você comprar seu segundo card, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

+1: Compre um card.

−7: As criaturas que você controla não podem ser bloqueadas neste turno.

- A primeira habilidade de Jace pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Jace estava ou não no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado.
- Se um efeito instrui você a comprar múltiplos cards, a primeira habilidade de Jace é desencadeada depois que você compra o segundo card do turno, independentemente de qual card seja (se for o caso). Você escolhe um alvo para a habilidade após comprar todos os cards.
- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.
- Depois que a última habilidade de Jace é resolvida, seu efeito se aplica mesmo que Jace tenha deixado o campo de batalha.

Jace, Manipulador de Mistérios

{1} {U} {U} {U}

Planeswalker Lendário — Jace

4

Se você for comprar um card enquanto seu grimório estiver vazio, em vez disso, você vencerá o jogo.

+1: O jogador alvo coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Compre um card.

−8: Compre sete cards. Em seguida, se não houver nenhum card em seu grimório, você vence o jogo.

- Se por algum motivo você não puder vencer o jogo (porque seu oponente controla Anjo de Platina, por exemplo), você não perderá por ter tentado comprar um card de um grimório vazio. A compra ainda terá sido substituída.
- Se dois ou mais jogadores controlarem Jace, Manipulador de Mistérios, e cada jogador for instruído a comprar um número de cards, primeiro o jogador que estiver jogando o próprio turno compra aquela quantidade de cards. Se isso fizer com que aquele jogador vença o jogo, o jogo termina imediatamente. Se o jogo ainda não tiver terminado, repita o processo para cada outro jogador na ordem dos turnos.
- Se o jogador alvo não é um alvo válido quando a primeira habilidade de lealdade de Jace tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Você não compra um card.
- Siga as instruções na ordem em que aparecem na primeira habilidade de lealdade de Jace: se você mesmo for o alvo, coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério e depois compre um card.
- Se seu grimório tiver menos que sete cards durante a resolução da última habilidade de Jace e Jace já tiver deixado o campo de batalha, você comprará quantos cards puder e depois vencerá o jogo antes que as ações baseadas no estado façam com que você perca o jogo por tentar comprar de um grimório vazio.

---

Jaya, Maga do Fogo Venerada

{4} {R}

Planeswalker Lendário — Jaya

5

Se outra fonte vermelha que você controla for causar dano a uma permanente ou a um jogador, ela causará, em vez disso, aquela quantidade de dano mais 1 àquela permanente ou àquele jogador.

−2: Jaya, Maga do Fogo Venerada, causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- A primeira habilidade de Jaya não faz com que Jaya cause dano; ela afeta a quantidade de dano causada pela fonte vermelha original.
- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que sua fonte vermelha causaria, incluindo uma prevenção parcial, o jogador que sofrerá o dano ou o controlador da permanente que sofrerá o dano escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Jaya não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma fonte que você controla está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou simultaneamente entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla, divida a quantidade original antes de somar 1. Por exemplo, se você ataca com uma criatura vermelha 5/5 com atropelar e seu oponente bloqueia com uma criatura 2/2, você pode atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades, então, são modificadas para 3 e 4, respectivamente.

---

### Juramento de Kaya

{1} {W} {B}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Kaya entra no campo de batalha, ele causa 3 pontos de dano a qualquer alvo e você ganha 3 pontos de vida.

Toda vez que um oponente ataca um planeswalker que você controla com uma ou mais criaturas, Juramento de Kaya causa 2 pontos de dano àquele jogador e você ganha 2 pontos de vida.

- Se o alvo não é um alvo válido no momento em que a primeira habilidade de Juramento de Kaya tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Você não ganha 3 pontos de vida.
- Se um oponente ataca mais de um planeswalker que você controla, a última habilidade de Juramento de Kaya é desencadeada uma vez para cada um dos planeswalkers atacados.

---

### Karn, o Grande Criador

{4}

Planeswalker Lendário — Karn

5

As habilidades ativadas dos artefatos que seus oponentes controlam não podem ser ativadas.

+1: Até seu próximo turno, até um artefato alvo que não seja uma criatura se torna uma criatura artefato com poder e resistência iguais ao próprio custo de mana convertido.

–2: Você pode escolher um card de artefato seu que esteja fora do jogo ou no exílio, revelar aquele card e colocá-lo em sua mão.

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo, como equipar. Karn não afeta habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).
  - A primeira habilidade de Karn só afeta artefatos que estejam no campo de batalha. Habilidades ativadas que funcionam em outras zonas ainda podem ser ativadas.
  - Uma permanente que não seja criatura e passe a ser uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura.
  - Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
  - A última habilidade de Karn não pode colocar um card com a face voltada para baixo no exílio, mesmo que você saiba que é um card de artefato.
  - Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.
-

Kasmina, Mentora Enigmática

{3} {U}

Planeswalker Lendário — Kasmina

5

As mágicas que seus oponentes conjuram com uma criatura ou planeswalker que você controla como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

–2: Crie uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Mago.

Compre um card e depois descarte um card.

- Para determinar o custo total da mágica de um oponente que tenha uma criatura ou um planeswalker que você controla como alvo, comece com o custo de mana ou custo alternativo que aquele jogador está pagando, adicione qualquer aumento de custo (como o do efeito de Kasmina) e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Mágicas que tenham como alvo mais de uma criatura e/ou planeswalker que você controla custam somente {2} a mais para serem conjuradas.
- Você não pode fazer nada entre comprar um card e descartar um card, inclusive conjurar o card que você comprou.

---

Kaya, Ruína dos Mortos

{3} {w/b} {w/b} {w/b}

Planeswalker Lendário — Kaya

7

Seus oponentes e as permanentes que seus oponentes controlam com resistência a magia podem ser alvo de mágicas e habilidades que você controla como se não tivessem resistência a magia.

–3: Exile a criatura alvo.

- Se uma mágica ou habilidade que você controla tem como alvo um oponente com resistência a magia ou uma permanente de um oponente com resistência a magia e Kaya deixar o campo de batalha enquanto aquela mágica ou habilidade estiver na pilha, aquele jogador ou aquela permanente deixam de ser um alvo válido para aquela mágica ou habilidade. Isso inclui a própria habilidade de lealdade de Kaya.

---

Kiora, Invocadora de Behemoths

{2} {g/u}

Planeswalker Lendário — Kiora

7

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 entrar no campo de batalha sob o seu controle, compre um card.

–1: Desvire a permanente alvo.

- A criatura que está entrando no campo de batalha precisa ter poder igual ou superior a 4 conforme entra no campo de batalha, ou a primeira habilidade de Kiora não será desencadeada. Habilidades estáticas que aumentam ou diminuem o poder de uma criatura são levadas em conta, assim como quaisquer marcadores +1/+1 com os quais a criatura entre. Contudo, você não pode fazer com que uma criatura com poder igual ou inferior a 3 entre no campo de batalha, aumentar seu poder com uma mágica, uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada e fazer com que a habilidade de Kiora seja desencadeada.

- Se o poder da criatura passa a ser igual ou inferior a 3 depois de ela ter entrado no campo de batalha, você ainda compra um card.

---

Krenko, Chefão da Rua do Estanho

{2} {R}

Criatura Lendária — Goblin

1/2

Toda vez que Krenko, Chefão da Rua do Estanho, atacar, coloque um marcador +1/+1 nele e depois crie um número de fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin igual ao poder de Krenko.

- Se Krenko deixa o campo de batalha depois que sua habilidade é desencadeada, mas antes de ser resolvida, você não coloca um marcador +1/+1 nele, mas usa o poder dele em sua última existência no campo de batalha para determinar quantas fichas de Goblin criar.
- As fichas criadas pela habilidade desencadeada de Krenko não estão atacando. Como todos os atacantes são escolhidos de uma só vez, uma ficha criada desta forma não pode atacar, mesmo que ganhe ímpeto.

---

Kronch Enfurecido

{2} {R}

Criatura — Besta

4/3

Kronch Enfurecido não pode atacar sozinho.

- Kronch Enfurecido só pode ser declarado como atacante se outra criatura for declarada como atacante ao mesmo tempo. Depois que ele está atacando, remover a outra criatura não faz com que Kronch Enfurecido pare de atacar.
- Se você controla mais de uma criatura que não pode atacar sozinha, elas podem atacar juntas, mesmo que nenhuma outra criatura ataque.
- Embora Kronch Enfurecido não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Kronch Enfurecido pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla.
- Se uma criatura que não pode atacar sozinha for obrigada a atacar se apta, seu controlador deve atacar com ela e com outra criatura se possível.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Kronch Enfurecido pode atacar junto com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controla ataque.

---

Legionária do Décimo Distrito

{R} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Ímpeto

Toda vez que você conjurar uma magia que tenha Legionária do Décimo Distrito como alvo, coloque um marcador +1/+1 em Legionária do Décimo Distrito. Em seguida, use vidência 1.

- A habilidade de Legionária do Décimo Distrito é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Você usa vidência 1 mesmo que não possa colocar um marcador +1/+1 em Legionária do Décimo Distrito, provavelmente por ela ter deixado o campo de batalha.

#### Levante Popular

{2} {W}

Criatura — Humano

2/2

Toda vez que outra criatura ou planeswalker que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Levante Popular.

- Se um planeswalker que também é uma criatura morre, a habilidade de Levante Popular é desencadeada uma única vez.
- Se Levante Popular e outra criatura que você controla morrerem simultaneamente (por exemplo, por terem sofrido dano letal em combate), Levante Popular não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele.

#### Liliana, General da Horda Medonha

{4} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Liliana

6

Toda vez que uma criatura que você controla morrer, compre um card.

+1: Crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

−4: Cada jogador sacrifica duas criaturas.

−9: Cada oponente escolhe uma permanente que ele controla de cada tipo de permanente e sacrifica as restantes.

- Se Liliana morrer ao mesmo tempo em que uma ou mais criaturas que você controla, a primeira habilidade dela é desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Se, de alguma forma, Liliana torna-se uma criatura e morre, sua primeira habilidade é desencadeada.
- Conforme a segunda habilidade de lealdade de Liliana é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe duas criaturas que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Se um jogador pode escolher apenas uma criatura, ele faz isso.
- Conforme a última habilidade de Liliana é resolvida, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se de alguma forma for o turno do oponente naquele momento, aquele oponente) faz todas as próprias escolhas para ela, e então cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, todas as permanentes que não foram escolhidas são sacrificadas simultaneamente.
- Os tipos de permanente são artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Supertipos, como lendário, não são tipos de permanente.

- Enquanto as escolhas são feitas para a última habilidade de Liliana, se uma permanente tiver mais de um tipo de permanente, ela pode ser contada para qualquer dos tipos. Por exemplo, você poderia escolher uma criatura artefato como o artefato a poupar, outra criatura como a criatura e uma criatura encantamento como o encantamento. De modo semelhante, você poderia escolher uma criatura encantamento como a criatura e o encantamento a poupar, mesmo que você controle outra criatura e outro encantamento.

---

Limpeza Temporal

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

Feitiço

Devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono e depois destrua todas as criaturas.

- Você escolhe qual criatura devolver para a mão de seu dono enquanto Limpeza Temporal está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe a criatura a devolver e o momento em que outras criaturas são destruídas.
- Se você não controlar nenhuma criatura, você simplesmente destruirá todas as criaturas.

---

Litolâminas de Nahiri

{1} {R}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo recebem +2/+0 cada uma até o final do turno.

- Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para fazê-la ganhar +4/+0.

---

Lobo de Arlinn

{2} {G}

Criatura — Lobo

3/2

Lobo de Arlinn não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

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

---

Lumescudo de Teyo

{2} {W}

Criatura — Ilusão

0/3

Quando Lumescudo de Teyo entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

- Você pode escolher Lumescudo de Teyo como alvo da própria habilidade.
-

Mártir da Causa

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Quando Mártir da Causa morrer, prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Se outra criatura com um marcador +1/+1 sofre dano letal ao mesmo tempo que Mártir da Causa, a habilidade desencadeada não pode proliferar um marcador +1/+1 na outra criatura a tempo de salvá-la.

---

Mergulhadora Celeste Tritã

{G}{U}

Criatura — Tritão Mutante

1/1

Voar

Quando Mergulhadora Celeste Tritã entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

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

- Você pode escolher Mergulhadora Celeste Tritã como alvo da própria habilidade.

---

Mergulho Desesperado *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{1}{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 e ganha voar até o final do turno. Você ganha 2 pontos de vida.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que *Mergulho Desesperado* tenta ser resolvido, a mágica não é resolvida. Você não ganha 2 pontos de vida.
- O fato de uma criatura ganhar voar depois de ter sido bloqueada por uma criatura sem voar ou alcance não remove a criatura bloqueadora do combate nem faz com que a criatura que ela bloqueou se torne não bloqueada.

---

Mira Firme

{1}{G}

Mágica Instantânea

Desvire a criatura alvo. Ela recebe +1/+4 e ganha alcance até o final do turno.

- Mira Firme pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada. Ela ainda recebe +1/+4 e ganha alcance.
-

Mowu, Companheiro Leal

{3} {G}

Criatura Lendária — Sabujo

3/3

Atropelar, vigilância

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em

Mowu, Companheiro Leal, em vez disso, é colocada

aquela quantidade de marcadores +1/+1 mais um.

- Como o efeito de substituição de Mowu afeta apenas Mowu, ele será aplicado se Mowu de alguma forma entrar no campo de batalha com um ou mais marcadores +1/+1 e dará a Mowu um marcador +1/+1 adicional.

---

Narset, Rasgadora de Véus

{1} {U} {U}

Planeswalker Lendário — Narset

5

Cada oponente não pode comprar mais do que um card a cada turno.

–2: Olhe os quatro cards do topo do seu grimório. Você pode revelar um card que não seja de criatura nem de terreno dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Cada um de seus oponentes só pode comprar um máximo de um card no turno de cada jogador. Cards subsequentes comprados naquele turno são ignorados.
- Se um oponente não tiver comprado nenhum card em um turno e uma mágica ou habilidade o instruir a comprar múltiplos cards, aquele jogador comprará apenas um card. No entanto, se a instrução para comprar múltiplos cards for opcional (por exemplo "Você pode comprar dois cards"), o jogador não pode escolher comprar um card dessa forma; o jogador não comprará nenhum card.
- Narset "verá" cards comprados por oponentes anteriormente no turno em que ela entrar no campo de batalha, ainda que Narset não possa afetar cards comprados antes de ela entrar no campo de batalha. Por exemplo, se um oponente compra dois cards e depois Narset entra no campo de batalha, aquele oponente não pode comprar mais cards naquele turno, mas os dois cards comprados não são afetados.
- Efeitos de substituição (como o de Lich do Reino Subterrâneo ou o da primeira habilidade de Jace, Manipulador de Mistérios) não podem ser usados para substituir compras vetadas por Narset. No entanto, se a primeira compra de um oponente for substituída (pela habilidade de Lich do Reino Subterrâneo, por exemplo), aquela compra não aconteceu e Narset não impedirá a compra seguinte (que também pode ser substituída pela habilidade de Lich do Reino Subterrâneo).

---

Necrobrotamento

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

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo. Procure um card de terreno

básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha

virado e depois embaralhe seu grimório.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Necrobrotamento tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não procura um card de terreno. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), você procura.

---

Neheb, Capitão da Horda Medonha

{2} {R} {R}

Criatura Lendária — Zumbi Minotauro Guerreiro

5/4

Atropelar

Toda vez que Neheb, Capitão da Horda Medonha, causa dano de combate a um jogador ou planeswalker, você pode descartar qualquer número de cards. Se fizer isso, compre aquela quantidade de cards e adicione aquela quantidade de {R}. Até o final do turno, você não perde esse mana quando as etapas e fases terminam.

- Outros efeitos podem fazer com que você compre mais ou menos cards que o número de cards que você descartou. Nesses casos, a quantidade de mana que você adiciona é igual ao número de cards que você descartou, e não ao número de cards que você comprou.

---

Neoformar

{G} {U}

Feitiço

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

Procure em seu grimório um card de criatura com custo de mana convertido igual a 1 mais o custo de mana convertido da criatura sacrificada, coloque aquele card no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional e depois embaralhe seu grimório.

- Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
  - Os jogadores só podem responder a Neoformar após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.
  - Se uma criatura ou um card de criatura em seu grimório tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
  - As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
  - Uma criatura colocada no campo de batalha entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se de outra forma entraria sem nenhum marcador +1/+1.
-

Nicol Bolas, Dragão-deus

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

Planeswalker Lendário — Nicol Bolas

4

Nicol Bolas, Dragão-deus, tem todas as habilidades de lealdade de todos os outros planeswalkers no campo de batalha.

+1: Você compra um card. Cada oponente exila um card da própria mão ou uma permanente que ele controla.

−3: Destrua a criatura ou planeswalker alvo.

−8: Cada oponente que não controla uma criatura lendária nem um planeswalker lendário perde o jogo.

- Nicol Bolas não remove habilidades de lealdade de outros planeswalkers.
  - Nicol Bolas não ganha nenhuma habilidade estática nem desencadeada de outros planeswalkers nem nenhuma habilidade ativada que eles possam ter que não sejam habilidades de lealdade.
  - Embora Nicol Bolas possa acumular um número impressionante de habilidades de lealdade, de qualquer forma você poderá ativar apenas uma habilidade de lealdade de Nicol Bolas, Dragão-deus, a cada turno.
  - Se uma habilidade de lealdade de um planeswalker menciona o card no qual seu nome está impresso, em vez disso, considere a ocorrência da habilidade com Nicol Bolas como se ela fizesse referência a Nicol Bolas, Dragão-deus. Por exemplo, se Nahiri, Tempestade de Pedra, estiver no campo de batalha, Nicol Bolas causará o dano se você ativar a habilidade que ele ganhou dela.
  - Se uma habilidade de um planeswalker exila cards e outra habilidade de lealdade daquele planeswalker faz referência aos cards exilados, aquelas habilidades são vinculadas. Se Nicol Bolas ganhar ambas as habilidades, as ocorrências que ele tiver serão vinculadas de modo semelhante. Os cards exilados por qualquer outra habilidade de Nicol Bolas (como sua própria primeira habilidade de lealdade) não serão vistos por essas habilidades vinculadas.
  - Se uma habilidade for desencadeada conforme você compra um card durante a resolução da primeira habilidade de lealdade de Nicol Bolas, aquela habilidade não será resolvida enquanto seus oponentes não tiverem exilado um card ou uma permanente.
  - Depois que você compra um card conforme a primeira habilidade de lealdade de Nicol Bolas é resolvida, o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se de alguma forma o turno for de um oponente, aquele oponente) escolhe uma permanente que ele controla ou escolhe um card na mão sem revelar aquele card. Em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Por fim, todos os cards escolhidos são exilados simultaneamente.
  - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se um jogador em uma equipe perde o jogo, a equipe perde o jogo, mesmo que o outro jogador controle uma criatura lendária ou um planeswalker lendário.
-

Nissa, Abaladora do Mundo  
{3} {G} {G}  
Planeswalker Lendário — Nissa  
5

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

+1: Coloque três marcadores +1/+1 em até um terreno alvo que não seja criatura que você controla. Desvire-a. Ela se torna uma criatura 0/0 do tipo Elemental com vigilância e ímpeto que ainda é um terreno.

–8: Você recebe um emblema com “Os terrenos que você controla têm indestrutível”. Procure em seu grimório qualquer número de cards de Floresta, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe seu grimório.

- O efeito da primeira habilidade de lealdade de Nissa dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza.

---

Niv-Mizzet Renascido  
{W} {U} {B} {R} {G}  
Criatura Lendária — Dragão Avatar  
6/6  
Voar

Quando Niv-Mizzet Renascido entrar no campo de batalha, revele os dez cards do topo de seu grimório. Para cada par de cores, escolha dentre eles um card que tenha exatamente aquelas cores. Coloque os cards escolhidos em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Um "par de cores" é formado exatamente por duas cores. Há dez pares de cores em *Magic*: branco-azul, branco-preto, azul-preto, azul-vermelho, preto-vermelho, preto-verde, vermelho-verde, vermelho-branco, verde-branco e verde-azul.
- Se os dez cards do topo de seu grimório não contiverem todos os pares de cores, você escolhe quantos cards puder e coloca aqueles cards em sua mão.

---

Novos Horizontes  
{2} {G}  
Encantamento — Aura  
Encantar terreno

Quando Novos Horizontes entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

O terreno encantando tem “{T}: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha.”

- Você pode conjurar Novos Horizontes mesmo que não controle nenhuma criatura.

- Se o terreno que esta Aura encantaria não é um alvo válido no momento em que Novos Horizontes é resolvido, a mágica inteira não é resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.

---

Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio

{3} {B} {B}

Planeswalker Lendário — Nixilis

5

Toda vez que um oponente compra um card, Ob Nixilis, Transtornado Pelo Ódio, causa 1 ponto de dano àquele jogador.

–2: Destrua a criatura alvo. Seu controlador compra dois cards.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que a última habilidade de Ob Nixilis tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Nenhum jogador compra dois cards. Se o alvo é válido, mas não é destruído (provavelmente por ter indestrutível), seu controlador compra dois cards.
- Se Ob-Nixilis deixa o campo de batalha antes que sua última habilidade seja resolvida, provavelmente porque tinha apenas 2 de lealdade quando você ativou a habilidade, a primeira habilidade dele não existirá para ser desencadeada quando o controlador da criatura comprar dois cards.

---

Ogro da Torreta

{3} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

4/3

Alcance

Quando Ogro da Torreta entra no campo de batalha, se você controla outra criatura com poder igual ou superior a 4, Ogro da Torreta causa 2 pontos de dano a cada oponente.

- Se você não controla outra criatura com poder igual ou superior a 4 imediatamente após Ogro da Torreta entrar no campo de batalha, a habilidade dele não é desencadeada, mesmo que você possa aumentar imediatamente o poder de uma criatura. Se você não controla outra criatura com poder igual ou superior a 4 conforme a habilidade é resolvida, nada acontece. Contudo, a criatura não precisa ser a mesma.
- A habilidade de Ogro da Torreta não causa mais de 2 pontos de dano se você controla mais de uma outra criatura com poder igual ou superior a 4.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Ogro da Torreta faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida.

---

Oportunista Vampira

{1} {B}

Criatura — Vampiro

2/1

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

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

---

Parélio II

{6} {W} {W}

Artefato Lendário — Veículo

5/5

Voar, iniciativa, vigilância

Toda vez que Parélio II atacar, crie duas fichas de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar e vigilância que estão atacando.

Tripular 4 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 4: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

- Você escolhe quais planeswalkers ou jogadores as duas fichas estão atacando. Elas não precisam estar atacando o mesmo jogador ou planeswalker que Parélio II está atacando, e podem estar atacando cada uma um jogador ou planeswalker diferente.
- Embora as fichas estejam atacando, elas não foram em momento algum declaradas como criaturas atacantes (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

---

Peão de Kronch

{1} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

Atropelar

Toda vez que uma criatura com poder igual ou superior a 4 entrar no campo de batalha sob o seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Peão de Kronch.

- A criatura que está entrando no campo de batalha precisa ter poder igual ou superior a 4 conforme entra no campo de batalha, caso contrário, a habilidade de Peão de Kronch não é desencadeada. Habilidades estáticas que aumentam (ou diminuem) o poder de uma criatura são levadas em conta. Contudo, você não pode fazer com que uma criatura com poder igual ou inferior a 3 entre no campo de batalha, aumentar seu poder com uma mágica, uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada e fazer com que a habilidade de Peão de Kronch seja desencadeada.
- Se o poder da criatura passa a ser igual ou inferior a 3 após entrar no campo de batalha, você coloca um marcador +1/+1 em Peão de Kronch.
- Se o poder de Peão de Kronch passa a ser igual ou superior a 4 conforme ele entra no campo de batalha, ele desencadeia sua própria habilidade.

---

Piro-hélice de Chandra

{1} {R}

Mágica Instantânea

Piro-hélice de Chandra causa 2 pontos de dano distribuídos a sua escolha entre um ou dois alvos.

- Você divide o dano conforme conjura Piro-hélice de Chandra, não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em outras palavras, conforme conjura Piro-hélice de Chandra, você escolhe se ela causa 2 pontos de dano a um único alvo ou 1 ponto de dano a cada um de dois alvos.
- Se Piro-hélice de Chandra tem duas criaturas como alvo e uma deixa de ser um alvo válido, o alvo restante sofre 1 ponto de dano, e não 2.

Pluma, a Redimida

{R} {W} {W}

Criatura Lendária — Anjo

3/4

Voar

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que tenha uma criatura que você controla como alvo, exile aquele card em vez de colocá-lo no cemitério conforme ele for resolvido. Se fizer isso, devolva-o para sua mão no início de sua próxima etapa final.

- Se Pluma ainda estiver no campo de batalha conforme você terminar de conjurar uma magia instantânea ou um feitiço que tenha como alvo uma ou mais criaturas que você controla, a habilidade dela será desencadeada. Tanto o efeito de substituição que exila aquela magia quanto a habilidade desencadeada retardada para devolvê-la para sua mão têm efeito, mesmo que Pluma deixe o campo de batalha depois de você ter conjurado a magia.
- A magia pode ter quaisquer outros alvos além de uma criatura que você controla.
- Se uma magia instantânea ou um feitiço que você conjurar com sua criatura como alvo não for resolvida por qualquer motivo (seja por ter sido anulada por outra magia ou habilidade, seja por não ter alvos válidos conforme tenta ser resolvida), ela não será exilada. Você não a devolve para sua mão.
- Se o próprio efeito de uma magia instantânea ou de um feitiço instrui você a exilá-la ou colocá-la em qualquer outro lugar, ela não tenta ser colocada em seu cemitério nem ser exilada pelo efeito de Pluma, de modo que você não a devolve para sua mão.
- Se outro efeito de substituição instrui você a exilar uma magia instantânea ou um feitiço, como o de Arcanista da Horda Medonha ou a palavra-chave recapitular, você pode escolher aplicar o efeito de substituição de Pluma primeiro. Se você faz isso, a habilidade desencadeada retardada de Pluma devolve aquele card para sua mão.
- Se você conjura uma magia instantânea ou um feitiço que não pertence a você, ela não tenta ser colocada em seu cemitério, de modo que você não a exila com o efeito de Pluma nem a devolve para sua mão.

Preço da Invasão

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card.

Arregimente 1. *(Coloque um marcador +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você arregimenta 1 mesmo que aquele jogador não tenha um card que não seja um terreno para descartar.

---

Preço da Traição

{B}

Feitiço

Remova até cinco marcadores do artefato, da criatura, do planeswalker ou do oponente alvo.

- Preço da Traição tem apenas um alvo. Você pode remover diversos tipos de marcadores daquele único alvo, e também pode remover vários marcadores iguais daquele único alvo.
- Os jogadores normalmente não têm marcadores, mas alguns cards de outras coleções dizem que um jogador "recebe" um marcador de determinado tipo. Em particular, emblemas não são marcadores.

---

Profeta Incandescente

{1} {R}

Criatura — Humano Mago

1/3

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, Profeta Incandescente recebe +1/+0 até o final do turno. Depois, use vidência 1.

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

---

Projeção de Jace *(Somente no Deck de Planeswalker)*

{2} {U} {U}

Criatura — Mago Ilusão

2/2

Toda vez que você comprar um card, coloque um marcador +1/+1 em Projeção de Jace.

{3} {U}: Coloque um marcador de lealdade no planeswalker Jace alvo.

- Se um efeito instrui você a comprar múltiplos cards, a habilidade desencadeada de Projeção de Jace é desencadeada aquela quantidade de vezes.
- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", a habilidade desencadeada de Projeção de Jace não é desencadeada.
- Colocar um marcador de lealdade em um planeswalker Jace não faz com que nenhuma das habilidades ativadas seja ativada.

---

Promoção em Campo

{1} {W}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo. Aquela criatura ganha iniciativa até o final do turno. Você ganha 2 pontos de vida.

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

---

Ral, Conduíte da Tempestade

{2} {U} {R}

Planeswalker Lendário — Ral

4

Toda vez que você conjura ou copia uma mágica instantânea ou feitiço, Ral, Conduíte da Tempestade, causa 1 ponto de dano ao oponente ou planeswalker alvo.

+2: Use vidência 1.

–2: Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica.

Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se um efeito copia uma mágica múltiplas vezes, como Final da Promessa pode fazer, a primeira habilidade de Ral é desencadeada aquela quantidade de vezes.
- Se a mágica copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia criada pela última habilidade de Ral terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica copiada teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- Você não pode escolher pagar nenhum custo adicional pela cópia criada pela última habilidade de Ral. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
- As cópias que a última habilidade de Ral cria são criadas na pilha, de modo que não são "conjuradas". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

---

Ravnica em Guerra

{3} {W}

Feitiço

Exile todas as permanentes multicoloridas.

- Um terreno normalmente não tem cor, mesmo que consiga gerar múltiplas cores de mana.

---

Redenção Comovente

{2} {R} {W}

Mágica Instantânea

Descarte todos os cards em sua mão e depois compre aquela quantidade de cards mais um. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards em sua mão.

- Se você não tiver nenhum card na mão conforme Redenção Comovente é resolvida, você não descarta nada e depois compra um card.

- A quantidade de pontos de vida que você ganha é determinada depois que você compra durante a resolução de Redenção Comovente. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que os cards são comprados e o momento em que você ganha pontos de vida.

---

#### Reino de Aprisionamento

{2} {W}

Encantamento

Quando Reino de Aprisionamento entrar no campo de batalha, exile a criatura ou planeswalker alvo que um oponente controla até que Reino de Aprisionamento deixe o campo de batalha.

Quando Reino de Aprisionamento entrar no campo de batalha, use vidência 1.

- Você usa vidência 1 mesmo que a primeira habilidade de Reino de Aprisionamento não tenha um alvo válido ou seu alvo deixe de ser válido antes que a habilidade seja resolvida.
- Se Reino de Aprisionamento deixa o campo de batalha antes de sua primeira habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo 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 deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.

---

#### Reprimir a Dissensão

{3} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {2}.

Arregimente 2. *(Coloque dois marcadores +1/+1 em um Exército que você controla. Se você não controlar um, crie antes uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Zumbi Exército.)*

- Você arregimenta 2 mesmo que o controlador da mágica pague {2}.

---

#### Reunião de Asas

{1} {W}

Mágica Instantânea

Desvire todas as criaturas que você controla. As criaturas que você controla com voar recebem +2/+2 até o final do turno.

- Reunião de Asas só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que ganhem voar posteriormente no turno ou que você comece a controlar posteriormente no turno não recebem +2/+2.
-

Reversão de Narset

{U} {U}

Mágica Instantânea

Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo e depois devolva-o para a mão de seu dono. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Reversão de Narset pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.
- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Final da Promessa), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada, a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam). O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Reversão de Narset e a cópia são resolvidas antes do momento em que a mágica original teria sido resolvida.
- Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e, portanto, não será resolvida. A mágica não é anulada; ela simplesmente não existe mais. Isso funciona com uma mágica que não pode ser anulada.
- Se uma cópia de uma mágica é devolvida para a mão de seu dono, ela é movida para lá e então deixa de existir como uma ação baseada no estado.

---

Roalesk, Híbrido do Ápice

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

Criatura Lendária — Humano Mutante

4/5

Voar, atropelar

Quando Roalesk, Híbrido do Ápice, entrar no campo de batalha, coloque dois marcadores +1/+1 em outra criatura alvo que você controla.

Quando Roalesk morrer, prolifere e depois prolifere novamente. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores. Em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham. Depois, faça isso novamente.)*

- Você prolifera duas vezes enquanto a última habilidade de Roalesk está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma proliferação e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

- Se Roalesk morreria sendo seu comandante na variante Commander, você pode, em vez disso, colocá-lo na zona de comando. No entanto, se você salva Roalesk dessa forma, ele não morre e você não prolifera.

#### Sacrifício de Gideon

{W}

#### Mágica Instantânea

Escolha uma criatura ou planeswalker que você controla.

Todo dano que seria causado neste turno a você e às

permanentes que você controla é, em vez disso, causado

à permanente escolhida (*se ela ainda estiver no campo de batalha*).

- Sacrifício de Gideon não tem efeito em nenhum dano já causado anteriormente no turno.
- Se você não controla nenhuma criatura nem planeswalker conforme Sacrifício de Gideon é resolvido, nada acontece. O efeito de redirecionamento de dano não poderá ser aplicado a nenhum evento de dano.
- Se a criatura ou o planeswalker escolhido não estiver no campo de batalha ou não for uma criatura ou um planeswalker no momento em que o dano seria causado, o dano não será redirecionado.
- É possível redirecionar para a criatura escolhida um dano maior que seu valor de resistência, ou para o planeswalker escolhido mais dano do que seu valor de lealdade, contanto que aquele dano seja causado de uma só vez (como o dano de combate) ou for todo causado enquanto uma única mágica ou habilidade é resolvida.
- Sacrifício de Gideon não altera a fonte do dano nem o fato de o dano ser ou não dano de combate.
- Se você conjurar mais de um Sacrifício de Gideon em um turno, todo dano que seria causado de uma vez a você e/ou às permanentes que você controla é causado a uma das permanentes escolhidas. O dano não é causado a todas elas, e você não pode dividir o dano entre elas. Na próxima vez em que algum dano seria causado a você, você pode escolher uma permanente diferente dentre aquelas para sofrer o dano.

#### Saheeli, Artífice Sublime

{1} {u/r} {u/r}

Planeswalker Lendário — Saheeli

5

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

–2: O artefato alvo que você controla se torna uma cópia de outro artefato ou criatura alvo que você controla até o final do turno, com a exceção de ser um artefato além de seus outros tipos.

- A primeira habilidade de Saheeli é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A habilidade de lealdade de Saheeli faz com que o artefato alvo copie os valores impressos da permanente alvo, mais quaisquer efeitos de cópia que tenham sido aplicados a ela. Ele não copia os marcadores daquela permanente nem os efeitos que modificam o seu poder, resistência, tipo, cor etc. Em especial, ele não copia efeitos que tenham feito a permanente alvo se tornar uma criatura.

- O artefato alvo é um artefato além de quaisquer outros tipos que o segundo alvo tenha, e esta exceção é copiável. Se alguma outra coisa copiar o artefato posteriormente no turno, a cópia também será um artefato.
- Se o artefato alvo copia uma permanente que esteja copiando outra coisa, ele se torna o que quer que o alvo esteja copiando.
- Se um efeito começa a se aplicar ao artefato alvo antes dele se tornar uma cópia de outra permanente, o efeito continua a se aplicar.
- Se o artefato alvo se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} a menos que ele tenha ímpeto.
- Se o artefato alvo não for um Equipamento e se tornar um Equipamento, ele será solto quando voltar a ser um Equipamento que não seja um artefato.
- Se o artefato alvo for um Equipamento anexado a uma criatura e se tornar uma cópia de uma permanente que não seja um Equipamento, ele será solto. Se ele se tornar uma cópia de um Equipamento, ele permanecerá anexado.

---

Samut, Esmagadora de Tiranos

{2} {r/g} {r/g}

Planeswalker Lendário — Samut

5

As criaturas que você controla têm ímpeto.

−1: A criatura alvo recebe +2/+1 e ganha ímpeto até o final do turno. Use vidência 1.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que a habilidade de lealdade de Samut tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Você não usa vidência 1.

---

Sargento Loxodonte

{3} {W}

Criatura — Elefante Soldado

3/3

Vigilância

Quando Sargento Loxodonte entra no campo de batalha, as outras criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Sargento Loxodonte 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 vigilância.
  - Ganhar vigilância a qualquer momento após escolher atacar com uma criatura não faz com que ela se torne desvirada.
-

Sarkhan, Sem Mestre

{3} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Sarkhan

5

Toda vez que uma criatura ataca você ou um planeswalker que você controla, cada Dragão que você controla causa 1 ponto de dano àquela criatura.

+1: Até o final do turno, cada planeswalker que você controla se torna uma criatura vermelha 4/4 do tipo Dragão e ganha voar.

−3: Crie uma ficha de criatura vermelha 4/4 do tipo Dragão com voar.

- Um planeswalker que se torna uma criatura devido à primeira habilidade de lealdade de Sarkhan só pode atacar se esteve sob seu controle continuamente desde o início de seu turno.
- Depois que a primeira habilidade de lealdade de Sarkhan é resolvida, cada planeswalker que você controla (inclusive Sarkhan) não é mais um planeswalker pelo restante do turno. Eles não perdem nenhum marcador de lealdade nem as habilidades, e você ainda pode ativar suas habilidades de lealdade se ainda não tiver feito isso neste turno. Eles não perdem lealdade se sofrem dano enquanto não são planeswalkers.

---

Saudação de Jaya

{1} {R}

Mágica Instantânea

Saudação de Jaya causa 3 pontos de dano à criatura alvo.

Use vidência 1.

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

---

Sede de Sorin

{B} {B}

Mágica Instantânea

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

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

---

Sem Escapatória

{2} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura ou de planeswalker alvo. Se aquela mágica for anulada dessa maneira, exile-a em vez de colocá-la no cemitério de seu dono.

Use vidência 1.

- Uma mágica de criatura ou planeswalker que não possa ser anulada é um alvo válido para Sem Escapatória. A mágica não será anulada quando Sem Escapatória for resolvida, mas você ainda usará vidência 1.

---

Sorin, Senhor Vampiro Vingativo

{2} {W} {B}

Planeswalker Lendário — Sorin

4

Enquanto for o seu turno, as criaturas e planeswalkers que você controla têm vínculo com a vida.

+2: Sorin, Senhor Vampiro Vingativo, causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo.

−X: Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual a X do seu cemitério. Aquela criatura é um Vampiro além de seus outros tipos.

- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura ou planeswalker são redundantes.
- Se Sorin deixa o campo de batalha depois que você ativa sua primeira habilidade de lealdade durante seu turno, mas antes de ela ser resolvida, você ainda ganha 1 ponto de vida conforme aquela habilidade causa dano.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

---

Storrev, Lich Devkarin

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

Criatura Lendária — Zumbi Elfo Mago

5/4

Atropelar

Toda vez que Storrev, Lich Devkarin, causar dano de combate a um jogador ou planeswalker, devolva do cemitério para sua mão o card de criatura ou planeswalker alvo que não foi colocado lá neste combate.

- Se Storrev morrer por ter sofrido dano de combate ao mesmo tempo em que causa dano de combate a um jogador ou planeswalker, sua habilidade ainda será desencadeada.
- A habilidade desencadeada de Storrev não pode ter como alvo nenhum card que tenha sido colocado em seu cemitério durante esta fase de combate. Isso inclui criaturas e planeswalkers que tenham morrido por dano de combate, criaturas e planeswalkers que morreram por qualquer outro motivo e cards que tenham sido colocados lá vindos de qualquer outra zona.

---

Strix do Palco Celeste

{1} {U}

Criatura — Ave

1/2

Voar

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, Strix do Palco Celeste recebe +1/+0 até o final do turno.

- A última habilidade de Strix do Palco Celeste é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

---

Tamiyo, Colecionadora de Histórias

{2} {G} {U}

Planeswalker Lendário — Tamiyo

5

As mágicas e as habilidades que seus oponentes controlam não podem fazer com que você descarte cards nem sacrifique permanentes.

+1: Escolha um nome de card que não seja um terreno e depois revele os quatro cards do topo de seu grimório.

Coloque todos os cards com o nome escolhido entre eles em sua mão e o restante em seu cemitério.

−3: Devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

- Conforme uma mágica ou habilidade que um oponente controla é resolvida, se ela forçaria você a sacrificar uma permanente ou descartar um card, aquela parte do efeito não faz nada. Se aquela mágica ou habilidade dá a você a opção de sacrificar uma permanente ou descartar um card, você não pode escolher essa opção.
- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla afirma que algo acontece a menos que você sacrifique uma permanente (como Mogis, Deus da Matança) ou descarte um card (como Dilema Doloroso), você não pode escolher sacrificar nem descartar. Por outro lado, se uma mágica ou habilidade que um oponente controla instrui você a sacrificar uma permanente a menos que realize uma ação (como faz Onda Assassina), ou descartar um card a menos que você realize uma ação, você pode escolher realizar ou não a ação. Se você não realizar a ação, nada acontece, uma vez que a mágica ou habilidade não pode fazer com que você sacrifique nenhuma permanente nem descarte cards.
- A habilidade de Tamiyo afeta sacrifícios, mas não outras formas pelas quais permanentes podem deixar o campo de batalha. Ela não impedirá que uma criatura morra por dano letal nem por ter resistência 0, e não impedirá que uma permanente seja colocada no cemitério de seu dono devido à "regra das lendas". Nenhum desses casos é um sacrifício, sendo resultado de regras do jogo.
- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla reduzir o número máximo de cards em sua mão, a primeira habilidade de Tamiyo não impedirá que você descarte cards quando as regras do jogo fizerem com que você descarte durante sua etapa de limpeza.
- Se Tamiyo tiver lealdade 3, você não poderá ativar a última habilidade dela para devolvê-la para sua mão. Ela não estará em seu cemitério enquanto você estiver escolhendo alvos para a habilidade.

---

Tanque de Mizziium

{1} {R} {R}

Artefato — Veículo

3/2

Atropelar

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, Tanque de Mizziium torna-se uma criatura artefato e recebe +1/+1 até o final do turno.

Tripular 1 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Este Veículo torna-se uma criatura artefato até o final do turno.*)

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

- A habilidade desencadeada de Tanque de Mizziium é desencadeada mesmo que ele já seja uma criatura. Neste caso, ele recebe um marcador +1/+1 adicional até o final do turno.

---

Teferi, Manipulador do Tempo

{1}{W}{U}

Planeswalker Lendário — Teferi

4

Cada oponente só pode conjurar mágicas quando puder conjurar um feitiço.

+1: Até seu próximo turno, você pode conjurar feitiços como se eles tivessem lampejo.

−3: Devolva até um artefato, criatura ou encantamento alvo para a mão de seu dono. Compre um card.

- Se um efeito permite que os oponentes conjurem mágicas a qualquer momento em que poderiam conjurar uma mágica instantânea (por exemplo, se seu oponente também controlar Teferi, Manipulador do Tempo, e ativar a habilidade de lealdade +1), a restrição da primeira habilidade de Teferi tem precedência sobre aquela permissão.
- Você pode ativar a última habilidade de Teferi sem escolher nenhum alvo. Você só compra um card. Contudo, se você escolhe um alvo e a permanente alvo não é um alvo válido no momento em que a última habilidade de Teferi tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Você não compra um card.

---

Tezzeret, Mestre da Ponte (*card promocional do Compre uma Caixa*)

{4}{U}{B}

Planeswalker Lendário — Tezzeret

5

As mágicas de criatura e de planeswalker que você conjura têm afinidade com artefatos.

+2: Tezzeret, Mestre da Ponte, causa X pontos de dano a cada oponente, sendo X o número de artefatos que você controla. Você ganha X pontos de vida.

−3: Devolva o card de artefato alvo de seu cemitério para sua mão.

−8: Exile os dez cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de artefato dentre eles no campo de batalha.

- Afinidade por artefatos significa "Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada artefato que você controla".
- O próprio Tezzeret não tem afinidade por artefatos.
- Afinidade não altera o custo de mana convertido de uma mágica. Ela só altera a quantidade de mana que você paga para conjurar a mágica.
- Afinidade só pode reduzir o mana genérico no custo de uma mágica. Ela não pode reduzir os requisitos de cor.
- A redução de custo é definida antes que você pague qualquer dos custos da mágica. Especificamente, você pode fixar um desconto devido a um artefato que você controla e depois sacrificar aquele artefato para ativar uma habilidade de mana.

- Se houver quaisquer custos adicionais ou aumentos de custo que se aplicariam a uma magia com afinidade, aplique-os antes de aplicar quaisquer reduções de custo.
- Se uma magia tem múltiplas ocorrências de afinidade, cada uma delas se aplica.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de lealdade de Tezzeret faz com que a equipe adversária perca duas vezes X pontos de vida e você ganhe X pontos de vida.

Tibalt, Instigador Dissoluto

{2} {R}

Planeswalker Lendário — Tibalt

5

Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida.

–2: Crie uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo

Diabo com “Quando esta criatura morre, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.”

- Mágicas e habilidades que fazem com que oponentes ganhem pontos de vida ainda são resolvidas enquanto Tibalt está no campo de batalha. Nenhum oponente ganha pontos de vida, mas quaisquer outros efeitos daquela magia ou habilidade acontecem.
- Se um efeito disser para definir o total de pontos de vida de um oponente para um número que seja maior que o total atual de pontos de vida enquanto Tibalt estiver no campo de batalha, o total de pontos de vida daquele jogador não será alterado.

Tolsimir, Amigo dos Lobos

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

Criatura Lendária — Elfo Batedor

3/3

Quando Tolsimir, Amigo dos Lobos, entrar no campo de batalha, crie Voja, Amigo dos Elfos, uma ficha de criatura lendária verde e branca 3/3 do tipo Lobo.

Toda vez que um Lobo entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 3 pontos de vida e aquela criatura luta com até uma criatura alvo que você não controla.

- Se Tolsimir ainda estiver no campo de batalha quando o desencadeamento da própria habilidade de entrada no campo de batalha for resolvido, sua última habilidade será desencadeada conforme Voja for criado.
- Você pode colocar a última habilidade de Tolsimir na pilha sem escolher nenhum alvo. Você só ganha 3 pontos de vida. Contudo, se você escolhe um alvo e a permanente alvo não é mais um alvo válido no momento em que a última habilidade de Tolsimir tenta ser resolvida, a habilidade não é resolvida. Você não ganha 3 pontos de vida e nenhuma criatura sofre nem causa nenhum dano.
- Se o Lobo que entrou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha conforme a última habilidade de Tolsimir for resolvida, nenhuma criatura sofrerá nem causará dano, mas você ganhará 3 pontos de vida.
- O nome de Tolsimir, Amigo dos Lobos, é diferente do de Tolsimir Sangue de Lobo (da coleção *Ravnica: A Cidade das Guildas*), e o nome de Voja, Amigo dos Elfos, é diferente do de Voja, a ficha criada por Tolsimir Sangue de Lobo. Como a "regra das lendas" só verifica nomes idênticos em inglês, isso significa que você pode controlar todas essas quatro criaturas ao mesmo tempo.

---

Tomik, Advogado Distinto

{W}{W}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

2/3

Voar

Os terrenos no campo de batalha e os cards de terreno nos cemitérios não podem ser alvo de mágicas nem habilidades que seus oponentes controlam. Seus oponentes não podem jogar cards de terreno dos cemitérios.

- A segunda habilidade de Tomik é similar à resistência a magia, mas efeitos que interajam com resistência a magia não contam esses terrenos nem cards de terreno como tendo resistência a magia.
- Os jogadores normalmente não podem jogar um card de terreno do cemitério. Se um jogador encontrar uma forma de fazê-lo, a última habilidade de Tomik terá precedência sobre aquela permissão.

---

Transmutação de Kasmina

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e tem poder e resistência básicos 1/1.

- Transmutação de Kasmina substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência aplicado depois que Transmutação de Kasmina é anexada a uma criatura substitui este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Fio Sangrento, 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.
- Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Transmutação de Kasmina é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.

---

Triunfo de Gideon

{1}{W}

Mágica Instantânea

O oponente alvo sacrifica uma criatura que atacou ou bloqueou neste turno. Se você controla um planeswalker Gideon, aquele jogador, em vez disso, sacrifica duas daquelas criaturas.

- Triunfo de Gideon pode ser conjurado antes que o dano de combate seja causado. Neste caso, ele pode ser conjurado antes ou depois que os bloqueadores tenham sido escolhidos.
- Triunfo de Gideon pode ser conjurado depois que o dano de combate tiver sido causado. Nesse caso, o jogador alvo escolhe duas ou mais criaturas que tenham atacado ou bloqueado neste turno e tenham sobrevivido ao dano de combate.

- Uma criatura que foi colocada no campo de batalha atacando não atacou, portanto, ela não pode ser sacrificada.
- Uma criatura que atacou e foi removida do combate (como pelo efeito de Espigões de Orazca) atacou, portanto, ela pode ser sacrificada.
- Triunfo de Gideon tem como alvo o jogador, e não a(s) criatura(s) a ser(em) sacrificada(s). Uma criatura com resistência a magia pode ser sacrificada desta forma.

---

#### Triunfo de Liliana

{1} {B}

Mágica Instantânea

Cada oponente sacrifica uma criatura. Se você controla uma planeswalker Liliana, cada oponente também descarta um card.

- Você pode conjurar Triunfo de Liliana mesmo que alguns ou todos os seus oponentes sejam incapazes de sacrificar uma criatura. Se você controla uma planeswalker Liliana, eles ainda descartam um card, mesmo que não possam sacrificar uma criatura.
- Conforme Triunfo de Liliana é resolvido, o oponente que estiver jogando o próprio turno (ou, se for o seu turno, o oponente seguinte na ordem dos turnos) escolhe uma criatura para sacrificar e depois cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, se você controla uma planeswalker Liliana, cada oponente, na mesma ordem, escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e aqueles cards são descartados simultaneamente.

---

#### Trol Desafiante

{4} {G}

Criatura — Trol

6/5

Cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4 não pode ser bloqueada por mais de uma criatura.

- A habilidade de Trol Desafiante o afeta enquanto o poder dele permanecer igual ou superior a 4.
  - Depois que uma criatura que você controla com poder igual ou inferior a 3 é bloqueada por duas ou mais criaturas, alterar seu poder não faz com que nenhuma das criaturas bloqueadoras deixe de bloqueá-la.
  - Se uma criatura que você controla com poder igual ou superior a 4 tem ameaçar, ela não pode ser bloqueada por apenas uma criatura e não pode ser bloqueada por mais de uma criatura, de modo que simplesmente não pode ser bloqueada.
-

Ugin, o Inefável

{6}

Planeswalker Lendário — Ugin

4

As mágicas incolores que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

+1: Exile o card do topo de seu grimório com a face voltada para baixo e olhe-o. Crie uma ficha de criatura incolor 2/2 do tipo Espírito. Quando aquela ficha deixar o campo de batalha, coloque o card exilado em sua mão.

–3: Destrua a permanente alvo que seja de uma ou mais cores.

- 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 Ugin). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Uma mágica incolor cujo custo de mana seja {2} ou {1} custará {0} para ser conjurada.
- Depois que você olhar o card exilado com a face voltada para baixo uma vez, você poderá olhá-lo quando quiser. Se outro jogador ganhar o controle da ficha de Espírito, aquele jogador não poderá olhar o card exilado.
- Se o Espírito deixar o campo de batalha por qualquer motivo, você colocará o card exilado em sua mão, mesmo que Ugin tenha deixado o campo de batalha antes disso ter acontecido.
- Se você ativou a habilidade de Ugin múltiplas vezes, você precisa acompanhar qual card exilado pertence a cada ficha de Espírito.
- Se um efeito como o de Temporada da Multiplicação fizer com que Ugin crie duas fichas de Espírito, você ainda exilará apenas um card de seu grimório. Você colocará aquele card em sua mão na primeira vez em que qualquer das duas fichas deixar o campo de batalha.
- Um terreno normalmente não tem cor, mesmo que consiga gerar uma ou mais cores de mana.

---

Urso Pardo de Vivien

{2} {G}

Criatura — Urso Espírito

2/3

{3} {G}: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura ou planeswalker, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se não colocá-lo em sua mão, coloque-o no fundo de seu grimório.

- A habilidade de Urso Pardo de Vivien faz com que você coloque o card no fundo de seu grimório se não colocá-lo em sua mão por qualquer motivo, seja por não ser um card de criatura nem planeswalker, seja por escolher não colocá-lo em sua mão.
-

Valentão de Ferro

{3}

Criatura Artefato — Golem

1/1

Ameaçar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)

Quando Valentão de Ferro entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

- Você pode escolher Valentão de Ferro como alvo da própria habilidade.

---

Visionário Errático

{1} {U}

Criatura — Humano Mago

1/3

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

- Você não pode fazer nada entre comprar um card e descartar um card, inclusive conjurar o card que você comprou.

---

Vivien, Campeã da Natureza

{2} {G}

Planeswalker Lendário — Vivien

4

Você pode conjurar mágicas de criatura como se elas tivessem lampejo.

+1: Até seu próximo turno, até uma criatura alvo ganha vigilância e alcance.

–2: Olhe os três cards do topo do seu grimório. Exile um com a face voltada para baixo e coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem. Enquanto ele permanecer exilado, você poderá olhar aquele card e poderá conjurá-lo se ele for um card de criatura.

- Enquanto resolve a última habilidade de Vivien, você precisa exilar um de três cards, mesmo que nenhum deles seja um card de criatura. Você pode olhar o card exilado a qualquer momento, mesmo que não seja um card de criatura.
  - Você precisa seguir as permissões e restrições de tempo aplicáveis se conjurar o card exilado. Isso significa que, se Vivien deixar o campo de batalha, você não poderá conjurar a mágica de criatura como se tivesse lampejo, a menos que outro efeito o permita.
  - Depois que você conjurar o card de criatura, ele deixará o exílio. Você não pode conjurá-lo novamente se ele se tornar exilado outra vez.
-

Zona de Explosão

Terreno

Zona de Explosão entra no campo de batalha com um marcador de carga.

{T}: Adicione {C}.

{X}{X}, {T}: Coloque X marcadores de carga em Zona de Explosão.

{3}, {T}, sacrifique Zona de Explosão: Destrua cada permanente que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de carga em Zona de Explosão.

- Um custo de ativação de {X}{X} significa que você paga X duas vezes. Se quiser que X seja 3, você paga {6} para ativar a habilidade de Zona de Explosão.
- As fichas que não são cópias de outra coisa não têm custo de mana. Qualquer coisa sem custo de mana normalmente tem custo de mana convertido 0.
- Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

---

Magic: The Gathering, Magic, A Guerra da Centelha, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominária, Guildas de Ravnica, Lealdade em Ravnica, Batalha por Zendikar, Cicatrizes de Mirrodin, Amonkhet, Hora da Devastação, Ravnica: A Cidade das Guildas e os Decks de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2019 Wizards.