

Notas de Lançamento de *Khans de Tarkir*

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

Última modificação em 22 de julho de 2014

As notas de versão incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras são 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 Wizards.com/CustomerService.

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 *Khans de Tarkir* contém 269 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 20 terrenos básicos).

Eventos de Pré-lançamento: 20 e 21 de setembro de 2014

Fim de Semana de Lançamento: 26 a 28 de setembro de 2014

Game Day: 18 e 19 de outubro de 2014

A coleção *Khans de Tarkir* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 26 de setembro de 2014. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Theros*, *Nascidos dos Deuses*, *Viagem para Nyx*, **Magic 2015** e *Khans de Tarkir*.

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

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

Tema: Cinco clãs "triangulares"

O plano de Tarkir é habitado por cinco clãs, cada um liderado por um Khan poderoso, que batalham por território e supremacia. Apesar dos dragões terem sido extintos há muito tempo em Tarkir, cada um dos clãs incorpora um aspecto dracônico. Cada clã se baseia em três cores de magia conhecidas como um "triângulo": um par de cores aliadas e seu inimigo em comum. Por exemplo, o clã Mardu usa as cores aliadas preta e vermelha e seu inimigo em comum, a branca. Cada clã tem uma palavra-chave ou palavra de habilidade característica. Os cards fortemente

associados a um clã, inclusive todos os cards com a mecânica daquele clã, têm o ícone do clã na caixa de texto. Esses ícones não possuem nenhum efeito no jogo.

Palavra-chave Abzan: Sobreviver

O clã Abzan é branco, preto e verde. O ícone do clã é um par de escamas de dragão cruzadas. Sobreviver é uma nova palavra-chave que permite que as criaturas se preparem para uma longa batalha, tornando-se mais poderosas.

Patrulha da Estrada de Sal

{3}{W}

Criatura — Humano Batedor

2/5

Sobreviver {1}{W} ({1}{W}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 nesta criatura. Use sobreviver somente como um feitiço.)

As regras oficiais para a habilidade sobreviver são as seguintes:

702.106. Sobreviver

702.106a Sobreviver é uma habilidade ativada. “Sobreviver [custo]” significa “[Custo], {T}: Coloque um marcador +1/+1 sobre esta criatura. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.”

* O custo para ativar a habilidade sobreviver de uma criatura inclui o símbolo de virar ({T}). A habilidade sobreviver de uma criatura não pode ser ativada a menos que a criatura esteja sob seu controle continuamente desde o início do seu turno.

* Várias criaturas com sobreviver também concedem uma habilidade às criaturas que você controla com marcadores +1/+1, inclusive elas mesmas. Esses marcadores podem vir de uma habilidade sobreviver, mas qualquer marcador +1/+1 na criatura será contado.

Palavra-chave Jeskai: Destreza

O clã Jeskai é azul, vermelho e branco. O ícone do clã é um olho de dragão. Destreza é uma nova palavra-chave que dá a uma criatura um bônus de tamanho toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura.

Ancião Jeskai

{1}{U}

Criatura — Humano Monge

1/2

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

Toda vez que Ancião Jeskai causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

As regras oficiais para a habilidade destreza são as seguintes:

702.107. Destreza

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

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

* Qualquer magia que você conjure que não tenha o tipo de criatura vai desencadear destreza. Se uma magia tiver vários tipos e um deles for criatura (como uma criatura artefato), conjurá-la não fará com que destreza seja desencadeada. Jogar um terreno também não desencadeia destreza.

* Destreza vai para a pilha sobre a magia que a fez desencadear. Ela será resolvida antes daquela magia.

* Depois de desencadeada, destreza não está mais conectada à magia que a desencadeou. Se aquela magia for anulada, destreza ainda será resolvida.

Palavra-chave Sultai: Esquadrinhar

O clã Sultai é preto, verde e azul. Seu ícone de clã é uma única presa de dragão. Esquadrinhar é uma palavra-chave que retorna e permite que você exile cards do seu cemitério para ajudar a pagar suas magias.

Queda Fatal

{9} {B}

Feitiço

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

O jogador alvo sacrifica duas criaturas.

As regras oficiais para a habilidade esquadrinhar são as seguintes:

702.65. Esquadrinhar

702.65a Esquadrinhar é um habilidade estática que funciona enquanto a magia com esquadrinhar está na pilha.

"Esquadrinhar" significa "Para cada mana genérico no custo total desta magia, você pode exilar um card do seu cemitério em vez de pagar o mana." A habilidade esquadrinhar não é um custo alternativo ou adicional, e só se aplica depois que o custo total da magia com esquadrinhar é determinado.

702.65b Ocorrências múltiplas de esquadrinhar na mesma magia são redundantes.

* As regras de esquadrinhar mudaram um pouco desde a última vez em que apareceram em uma expansão. Anteriormente, esquadrinhar reduzia o custo de conjuração de uma magia. Nas regras atuais, você exila os cards do seu cemitério ao mesmo tempo em que paga o custo da magia. Exilar um card desta forma é simplesmente outra maneira de pagar aquele custo.

* Esquadrinhar não muda o custo de mana de uma magia ou o custo de mana convertido. Por exemplo, o custo de mana convertido de Queda Fatal é 10, mesmo que você tenha exilado três cards para conjurá-la.

* Você não pode exilar cards para pagar pelo mana colorido exigido por uma magia com esquadrinhar.

* Você não pode exilar mais cards do que o custo de mana genérico de uma magia com esquadrinhar. Por exemplo, você não pode exilar mais de nove cards do seu cemitério para conjurar Queda Fatal.

* Como esquadrinhar não é um custo alternativo, pode ser usado em conjunto com custos alternativos.

Palavra de habilidade Mardu: Raide

O clã Mardu é vermelho, branco e preto. O ícone do clã é um par de asas de dragão. Raide é uma palavra de habilidade que aparece em *italico* no início dos cards que melhoram se você atacar com uma criatura naquele turno. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Perfurador de Corações Mardu

{3}{R}

Criatura — Humano Arqueiro

2/3

Raide — Quando Perfurador de Corações Mardu entra no campo de batalha, se você atacou com uma criatura neste turno, Perfurador de Corações Mardu causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* As habilidades de raide só verificam se você atacou com uma criatura. Não importa com quantas criaturas você atacou ou qual oponente ou planeswalker controlado por um oponente as criaturas atacaram.

* As habilidades de raide avaliam o turno inteiro para ver se você atacou com uma criatura. Aquela criatura não precisa continuar no campo de batalha. Da mesma forma, o jogador ou planeswalker que ela atacou não precisa continuar no jogo ou no campo de batalha, respectivamente.

Palavra de habilidade Temur: Feroz

O clã Temur é verde, azul e vermelho. O ícone do clã é uma garra de dragão. Feroz é uma palavra de habilidade que aparece em *italico* no início de habilidades que melhoram se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Negação Persistente

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo que não seja de criatura, a menos que seu controlador pague {1}.

Feroz — Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, anule aquela mágica.

Rugido de Desafio

{2}{G}

Feitiço

Todas as criaturas aptas a bloquear a criatura alvo neste turno o fazem.

Feroz — Aquela criatura ganha indestrutível até o final do turno se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Algumas habilidades feroz que aparecem em mágicas instantâneas e feitiços usam a expressão "em vez disso". Essas mágicas melhoram se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 quando são resolvidas. Para essas, você só recebe o efeito melhorado, não os dois.

* A habilidade feroz de mágicas instantâneas e feitiços que não usam "em vez disso" dará um efeito adicional se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 quando forem resolvidas.

Retorno de palavra-chave: Metamorfose

Todos os cinco clãs de Tarkir se valem da enganação ao lutarem uns contra os outros. Metamorfose é uma palavra-chave que retorna e permite a uma criatura ocultar sua verdadeira identidade.

Guia Azban

{3}{W}{B}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

4/4

Vínculo com a vida (*O dano causado por esta criatura faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.*)

Metamorfose {2}{W}{B}{G} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Além de algumas pequenas mudanças e da numeração das regras, as regras oficiais de metamorfose não mudaram desde que apareceram pela última vez em uma expansão. Elas são as seguintes:

702.36. Metamorfose

702.36a Metamorfose é uma habilidade estática que funciona em qualquer zona na qual você poderia jogar o card, e o efeito de metamorfose funciona a qualquer momento em que o card esteja voltado para baixo. "Metamorfose [custo]" significa "Você pode conjurar este card como uma criatura 2/2 com a face voltada para baixo, sem texto, sem nome, sem subtipo e sem custo de mana pagando {3} em vez de pagar seu custo de mana." (Veja a regra 707, "Mágicas e Permanentes Voltadas para Baixo.")

702.36b Para conjurar um card usando sua habilidade metamorfose, volte sua face para baixo. Ele se torna um card de criatura 2/2 com a face voltada para baixo, sem texto, sem nome, sem subtipo e sem custo de mana. Quaisquer efeitos ou proibições que se aplicariam a conjurar um card com essas características (não as características do card voltado para cima) se aplicam à conjuração do card. Esses valores são os valores copiáveis das características daquele objeto. (Veja a regra 613, "Interação de efeitos contínuos", e a regra 706, "Copiando objetos".) Coloque-o na pilha (como uma mágica voltada para baixo com as mesmas características) e pague {3} em vez de seu custo de mana. Isso segue as regras de pagamento de custos alternativos. Você pode usar metamorfose para conjurar um card de qualquer zona da qual o jogaria normalmente. Quando a mágica se resolver, ele entra no campo de batalha com as mesmas características da mágica. O efeito de metamorfose aplica-se ao objeto voltado para baixo onde quer que esteja e termina quando a permanente é voltada para cima.

702.36c Você não pode conjurar um card voltado para baixo se ele não tiver metamorfose.

702.36d A qualquer momento em que você tenha prioridade, pode voltar para cima uma permanente que você controla voltada para baixo. Esta é uma ação especial: ela não usa a pilha (veja a regra 115). Para fazer isso, mostre a todos os jogadores qual seria o custo de metamorfose da permanente se estivesse voltada para cima, pague o custo e volte a face da permanente para cima. (Se a permanente não teria um custo de metamorfose ao ser voltada para cima, ela não pode ser voltada para cima desta forma.) O efeito de metamorfose nela termina e ela recupera as características normais. Quaisquer habilidades relacionadas à entrada da permanente no campo de batalha não são desencadeadas quando ela é voltada para cima e não têm nenhum efeito, pois a permanente já havia entrado no campo de batalha.

702.36e Veja a regra 707, “Mágicas e Permanentes Voltadas para Baixo”, para mais informações de como conjurar cards com metamorfose.

- * Metamorfose permite que você conjure um card voltado para baixo pagando {3} e permite que você volte a face dele para cima a qualquer momento em que você tenha prioridade pagando seu custo de metamorfose.

- * A mágica voltada para baixo não tem custo de mana e tem um custo de mana convertido de 0. Ao conjurar uma mágica voltada para baixo, coloque-a na pilha voltada para baixo para que nenhum outro jogador saiba o que é e pague {3}. Este é um custo alternativo.

- * Quando a mágica é resolvida, ela entra no campo de batalha como uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipo de criatura ou habilidades. Ela não tem cor e tem um custo de mana convertido de 0. Outros efeitos que se apliquem à criatura ainda poderão conceder qualquer uma dessas características.

- * A qualquer momento em que você tiver prioridade, você poderá voltar a face da criatura para cima, revelando seu custo de metamorfose e pagando por ele. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Somente uma permanente com a face voltada para baixo pode ser voltada para cima desta forma; uma mágica voltada para baixo não pode.

- * Se uma criatura voltada para baixo perde suas habilidades, ela não pode ser voltada para cima, pois não possui mais metamorfose (ou custo de metamorfose).

- * Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.

- * Como as criaturas voltadas para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.

- * Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso, ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.

- * Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.

- * A qualquer momento, você pode olhar uma permanente ou mágica voltada para baixo sob seu controle. Você não pode olhar permanentes ou mágicas voltadas para baixo que você não controla, a menos que um efeito o instrua a fazê-lo.

* Se uma mágica voltada para baixo deixar a pilha e for para qualquer outra zona que não seja o campo de batalha (se for anulada, por exemplo), você precisa revelá-la. Cada cemitério é mantido em um monte único voltado para cima.

* Se uma permanente voltada para baixo deixar o campo de batalha, você precisa revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.

* Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Métodos comuns para fazer isso incluem usar marcadores ou dados, ou simplesmente colocá-las em ordem no campo de batalha.

Novo layout: Mágicas e habilidades modais

Uma mágica ou habilidade é *modal* se ela tiver duas ou mais opções precedidas por "escolha um" ou algo semelhante. Cada uma dessas opções é um *modo*. O layout de mágicas e habilidades modais está sendo atualizado a partir de *Khans de Tarkir*. Agora, todos os modos serão apresentados em uma lista com marcadores. Os cards mais antigos receberão um texto atualizado no Oracle.

Amuleto Sultai

{B} {G} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a criatura alvo monocolorida.
- Destrua o artefato ou encantamento alvo.
- Compre dois cards e depois descarte um card.

* Esta mudança é apenas no layout. As regras sobre o funcionamento de mágicas e habilidades modais não mudaram.

* Você escolhe qual modo uma mágica ou habilidade usa ao conjurar a mágica ou ativar a habilidade.

* Se um modo exige um ou mais alvos, você escolhe aqueles alvos somente se aquele modo for escolhido. Se o modo escolhido não exigir alvos, a mágica ou habilidade é tratada como se não tivesse alvos.

* Se uma mágica ou habilidade modal é copiada, a cópia tem o mesmo modo da original.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Açougueiro da Horda

{1} {R} {W} {B}

Criatura — Demônio

5/4

Voar

Sacrifique outra criatura: Açougueiro da Horda ganha vigilância, vínculo com a vida ou ímpeto, à sua escolha, até o final do turno.

* Você escolhe qual habilidade Açougueiro da Horda ganha quando a habilidade ativada é resolvida.

Altar da Linhagem

{1}

Artefato

Toda vez que outra permanente entra no campo de batalha sob o seu controle, cada oponente coloca o card do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* Se Altar da Linhagem entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo que outras permanentes, sua habilidade será desencadeada uma vez para cada uma daquelas permanentes.

Altas Sentinelas de Arashin

{3} {W}

Criatura — Ave Soldado

3/4

Voar

Altas Sentinelas de Arashin recebe +1/+1 para cada outra criatura que você controla com um marcador +1/+1 .

{3} {W}: Coloque um marcador +1/+1 sobre a criatura alvo.

* A habilidade ativada de Altas Sentinelas de Arashin pode ter como alvo e colocar marcadores +1/+1 em si mesma.

* Altas Sentinelas de Arashin recebe +1/+1 por criatura, não por marcador +1/+1. Não importa quantos marcadores +1/+1 existam em qualquer outra criatura que você controle, contanto que haja um ou mais

Amuleto Abzan

{W} {B} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Exile a criatura alvo com poder igual ou superior a 3.
- Você compra dois cards e perde 2 pontos de vida.
- Distribua dois marcadores +1/+1 entre uma ou duas criaturas alvo.

* Se você escolher o terceiro modo, você escolhe como os marcadores serão distribuídos ao conjurar a mágica.

Observe que se você escolher colocar um marcador +1/+1 em cada uma das duas criaturas alvo e uma delas deixar de ser um alvo válido em resposta, o marcador +1/+1 que seria colocado na criatura será perdido. Ele não poderá ser colocado no alvo válido restante.

Amuleto Sultai

{B} {G} {U}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a criatura alvo monocolorida.
- Destrua o artefato ou encantamento alvo.
- Compre dois cards e depois descarte um card.

* Uma criatura monocolorida é exatamente de uma cor. Criaturas incolores não são monocoloridas.

Amuleto Temur

{G} {U} {R}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno. Ela luta com a criatura alvo que você não controla.
- Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.
- As criaturas com poder menor ou igual a 3 não podem bloquear neste turno.

* Você não pode conjurar Amuleto Temur escolhendo o primeiro modo, a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se o primeiro modo for escolhido e qualquer um dos alvos não for um alvo válido quando Amuleto Temur tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

* Se o primeiro modo for escolhido e apenas a criatura que você controla não for um alvo válido quando Amuleto Temur tentar ser resolvida, ela não receberá +1/+1 até o final do turno. Se a criatura que você controla for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, a criatura que você controla receberá +1/+1 até o final do turno.

* Se o terceiro modo for escolhido, criaturas com poder igual ou inferior a 3 que entrarem no campo de batalha após Amuleto Temur ser resolvido também não poderão bloquear. Uma criatura que tiver poder igual ou superior a 4 quando Amuleto Temur for resolvido, mas que tiver poder igual ou inferior a 3 quando a etapa de declaração de bloqueadores começar também não poderá bloquear.

Anafenza, a Principal

{W} {B} {G}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

Toda vez que Anafenza, a Principal, atacar, coloque um marcador +1/+1 em outra criatura alvo virada sob seu controle.

Se um card de criatura for ser colocado no cemitério de um oponente vindo de qualquer lugar, em vez disso, exile-o.

* A primeira habilidade de Anafenza pode ter como alvo qualquer criatura virada sob seu controle. Aquela criatura não precisa estar atacando.

* Enquanto Anafenza estiver no campo de batalha, as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura que não seja ficha que seu oponente controla morrer não serão desencadeadas, pois aquele card nunca chegará ao cemitério daquele jogador (As fichas de criaturas ainda vão para o cemitério brevemente antes de deixarem de existir.).

* Se um oponente descartar um card enquanto Anafenza estiver no campo de batalha, as habilidades que funcionam quando um card é descartado (como loucura) ainda funcionarão, embora o card jamais chegue ao cemitério. Além disso, mágicas ou habilidades que verifiquem as características de um card descartado (como a primeira habilidade de Chandra Incandescente) podem encontrar aquele card exilado.

* A última habilidade de Anafenza verifica apenas o que o card é na zona de onde está vindo, não o que será no cemitério. Por exemplo, se um card de terreno que você controla se tornar uma criatura por causa de um efeito e morrer, o card de terreno será exilado. Mas se um card de criatura com agraciador for uma Aura quando seria colocado no cemitério, ele termina no cemitério.

Ancião do Lago de Pérolas

{5}{U}{U}

Criatura — Leviatã

6/7

Lampejo

Ancião do Lago de Pérolas não pode ser anulado.

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

Devolva três terrenos que você controla para a mão de seus donos: Devolva Ancião do Lago de Pérolas para a mão de seu dono.

* Uma mágica ou habilidade que anula mágicas ainda pode ter Ancião do Lago de Pérolas como alvo. Quando ela for resolvida, Ancião do Lago de Pérolas não será anulado, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.

Arauto de Anafenza

{W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Sobreviver {2}{W} ({2}{W}, {T}): *Coloque um marcador +1/+1 sobre esta criatura. Use sobreviver somente como um feitiço.*

Toda vez que você ativar a habilidade sobreviver de Arauto de Anafenza, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro.

* A ficha do tipo Guerreiro é criada antes do marcador +1/+1 ser colocado em Arauto de Anafenza.

Arco Perfurador de Corações

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada ataca, Arco Perfurador de Corações causa 1 ponto de dano à criatura alvo controlada pelo jogador defensor.

Equipar {1}

* O controlador de Arco Perfurador de Corações escolhe o alvo da habilidade desencadeada. Arco Perfurador de Corações é a fonte do dano, não a criatura equipada.

* A habilidade desencadeada é resolvida antes dos bloqueadores serem declarados.

* Em alguns casos raros, Arco Perfurador de Corações pode ser anexado a uma criatura que está atacando você ou um planeswalker que você controla. Neste caso, você escolhe o alvo da habilidade desencadeada, mas como você é o jogador defensor, você deverá escolher uma criatura que você controla como alvo.

Arquivo Craniano

{2}

Artefato

{2}, Exile Arquivo Craniano: O jogador alvo embaralha seu próprio cemitério em seu próprio grimório. Compre um card.

* Se o cemitério do jogador estiver vazio, o jogador embaralhará o próprio grimório e você comprará um card.

Ascendência Mardu

{R} {W} {B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que não seja ficha que você controla atacar, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin virada e atacando.

Sacrifique Ascendência Mardu: As criaturas que você controla recebem +0/+3 até o final do turno.

* Conforme a ficha de Goblin entra no campo de batalha, você escolhe qual oponente ou planeswalker inimigo ela ataca. Não precisa ser o mesmo oponente, nem o mesmo planeswalker adversário que a criatura original está atacando.

* Embora as fichas estejam atacando, elas nunca foram declaradas como criaturas atacantes (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Aspirante a Nome de Guerra

{1} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

Raide — Aspirante a Nome de Guerra entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se você tiver atacado com uma criatura neste turno.

Aspirante a Nome de Guerra não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 1.

* Depois que uma criatura bloquear legalmente Aspirante a Nome de Guerra, mudar o poder daquela criatura para 1 ou menos não mudará ou desfará o bloqueio.

Ato de Traição

{2} {R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

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

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela.

Avalanche de Goblins

{2} {R}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, você pode pagar {1}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin com ímpeto.

* Você decide se quer pagar {1} conforme a habilidade é resolvida.

Aviano Pena Gélida

{G} {U}

Criatura — Ave Xamã

2/2

Voar

Metamorfose {1} {G} {U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Quando Aviano Pena Gélida for voltado para cima, você pode devolver outra criatura alvo para a mão de seu dono.

* Se você controlar as únicas outras criaturas quando Aviano Pena Gélida for voltado para cima, você precisará escolher uma delas como alvo. Você escolhe se aquela criatura será devolvida para as mãos de seu dono quando a habilidade é resolvida.

Barragem de Pedregulhos

{2} {R}

Feitiço

Barragem de Pedregulhos causa 1 ponto de dano a cada criatura que você não controla.

Feroz — Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, as criaturas não podem bloquear neste turno.

* Barragem de Pedregulhos causa dano somente a criaturas que você não controla ao ser resolvida. No entanto, a habilidade feroz afeta todas as criaturas, inclusive as que você controla e as que não estavam no campo de batalha quando Barragem de Pedregulhos foi resolvida.

Bocarra Medonha de Kheru

{4} {B}

Criatura — Zumbi Crocodilo

4/4

Defensor

{1}{G}, Sacrifique outra criatura: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada.

* Use a resistência da criatura conforme sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você pode ganhar.

Bolsa do Subornador

{X}

Artefato

Bolsa do Subornador entra no campo de batalha com X marcadores de gema.

{1}, {T}, Remova um marcador de gema de Bolsa do Subornador: A criatura alvo não pode atacar nem bloquear neste turno.

* Ativar a habilidade tendo como alvo uma criatura que já está atacando ou bloqueando não a removerá do combate ou afetará seu ataque ou bloqueio.

* Se Bolsa do Subornador não tiver marcadores de gema, ela permanecerá no campo de batalha, mas sem poder ativar sua última habilidade.

Bradador de Guerra Mardu

{3}{R}

Criatura — Orc Xamã

3/3

Raide — Quando Bradador de Guerra Mardu entra no campo de batalha, se você atacou com uma criatura neste turno, adicione {R}{W}{B} à sua reserva de mana.

* A habilidade de raide de Bradador de Guerra Mardu não é uma habilidade de mana, mesmo adicionando mana à sua reserva. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

Buscador do Caminho

{1}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

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

Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, Buscador do Caminho ganha vínculo com a vida até o final do turno.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes. Se a última habilidade de Buscador do Caminho se resolver mais de uma vez em um turno, o dano causado por Buscador do Caminho não fará com que você ganhe pontos de vida adicionais.

Calafrio Incapacitante

{2}{U}

Mágica Instantânea

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

Compre um card.

* Calafrio Incapacitante pode ter uma criatura já virada como alvo. Ela ainda não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Calafrio Incapacitante segue a criatura, mas não seu controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Caminhante dos Pinheiros

{3}{G}{G}

Criatura — Elemental

5/5

Metamorfose {4}{G} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Toda vez que Caminhante dos Pinheiros ou outra criatura que você controla for voltada para cima, desvire aquela criatura.

* Se uma criatura voltada para baixo que não seja Caminhante dos Pinheiros for voltada para cima e a permanente resultante não for uma criatura, a última habilidade de Caminhante dos Pinheiros não será desencadeada.

Campeão Banhado em Sangue

{B}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

Campeão Banhado em Sangue não pode bloquear.

Raide — {1}{B}: Devolva Campeão Banhado em Sangue de seu cemitério para o campo de batalha. Ative esta habilidade somente se você tiver atacado com uma criatura neste turno.

* A habilidade ativada só pode ser ativada se Campeão Banhado em Sangue estiver no seu cemitério. Observe que se ele atacar e morrer mais tarde no turno, você poderá usar essa habilidade para devolvê-lo ao campo de batalha, pois seu ataque satisfaz sua própria instrução de ativação.

Campo de Suspensão

{1}{W}

Encantamento

Quando Campo de Suspensão entra no campo de batalha, você pode exilar a criatura alvo com resistência igual ou superior a 3 até Campo de Suspensão deixar o campo de batalha. (*Aquela criatura retorna sob o controle de seu dono.*)

* A habilidade de Campo de Suspensão causa uma mudança de zona enquanto dura. Esta habilidade cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Campo de Suspensão deixar o campo de batalha.

* Se a criatura alvo deixar de ser um alvo válido antes da habilidade ser resolvida, por exemplo, porque sua resistência foi reduzida, a habilidade será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura será exilada e Campo de Suspensão permanecerá no campo de batalha.

* Se um Campo de Suspensão deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas no cemitério de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.

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

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Campo de Suspensão deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. Campo de Suspensão e o card devolvido não estarão no campo de batalha ao mesmo tempo.

Em um jogo com vários participantes, se o dono de Campo de Suspensão deixar o jogo, o card exilado será devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Casco-torre Vagueante

{3} {G} {G}

Criatura — Tartaruga

5/9

Travessia de ilha (*Esta criatura não poderá ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar uma Ilha.*)

Toda vez que Casco-torre Vagueante atacar, exile-o. Devolva-o ao campo de batalha sob seu controle virado e atacando no início da etapa de declaração de atacantes no seu próximo turno.

* Conforme Casco-torre Vagueante é devolvido ao campo de batalha por causa da habilidade desencadeada retardada, você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente ele ataca. Ele não precisa atacar o mesmo oponente ou planeswalker oponente que estava atacando quando foi exilado.

* Se Casco-torre Vagueante entra no campo de batalha atacando, ele não foi declarado como atacante naquele turno. As habilidades que são desencadeadas quando uma criatura ataca, inclusive as próprias habilidades dela, não serão desencadeadas.

* No turno em que Casco-torre Vagueante atacar e for exilado, as habilidades raide a considerarão como a criatura que atacou. Por outro lado, no turno em que Casco-torre Vagueante entrar no campo de batalha atacando, as habilidades raide não o considerarão.

*Se você atacar com um Casco-torre Vagueante que não pertence a você, você a controlará quando ela for devolvida ao campo de batalha.

Chama Hiberna

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Escolha um ou ambos —

- Vire a criatura alvo.
- Chama Hiberna causa 2 pontos de dano à criatura alvo.

* Você escolhe o modo que vai usar, ou se vai usar os dois modos, conforme conjura a mágica. Uma vez que esta escolha seja feita, ela não pode ser alterada posteriormente enquanto a mágica estiver na pilha.

* Se você escolher ambos os modos, cada um pode ter como alvo a mesma criatura ou criaturas diferentes.

* Chama Hiberna não afetará nenhum alvo que não seja válido quando ela tentar ser resolvida. Se você escolher usar ambos os modos e nenhum dos alvos for válido naquele momento, Chama Hiberna será anulada.

Chute Veloz

{3}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno. Ela luta com a criatura alvo que você não controla.

* Você não pode conjurar Chute Veloz a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido quando Chute Veloz tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

* Se apenas a criatura que você controla não for um alvo válido quando Chute Veloz tentar ser resolvida, ela não receberá +1/+0 até o final do turno. Se a criatura que você controla for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, a criatura que você controla receberá +1/+0 até o final do turno.

Consumir em Chamas

{4}{R}

Mágica Instantânea

Consumir em Chamas causa 6 pontos de dano à criatura alvo. Quando a criatura morrer neste turno, exile todos os cards do cemitério de seu controlador.

* Se a criatura não morrer naquele turno, a habilidade desencadeada retardada simplesmente deixará de existir.

Contemplação Silenciosa

{2}{U}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, você pode pagar {1}. Se fizer isso, vire a criatura alvo que um oponente controla e ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Você decide se quer pagar {1} quando a habilidade é resolvida.

* A habilidade pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela ainda não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade segue a criatura, mas não seu controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Crescimento Incremental

{3}{G}{G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo, dois marcadores +1/+1 em outra criatura alvo, e três marcadores +1/+1 em uma terceira criatura alvo.

* Você precisa escolher três alvos diferentes para conjurar Crescimento Incremental. Você decide quantos marcadores +1/+1 cada criatura receberá como parte da conjuração da mágica.

* Se alguma das criaturas deixar de ser um alvo válido quando Crescimento Incremental tentar ser resolvido, os alvos válidos restantes ainda receberão o número apropriado de marcadores +1/+1. Se nenhum dos alvos for válido, Crescimento Incremental será anulado.

Dádiva da Escama do Dragão

{3}{G}

Mágica Instantânea

Coloque dois marcadores +1/+1 sobre a criatura alvo e desvire-a.

* Dádiva da Escama do Dragão pode ter qualquer criatura como alvo, incluindo uma que já esteja desvirada.

Demonstração de Resistência

{1}{W}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Ela ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno.

* Você escolhe a cor conforme Demonstração de Resistência é resolvida.

Dentudo da Avalanche

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

Criatura — Elefante Guerreiro

6/4

Toda vez que Dentudo da Avalanche ataca, a criatura alvo controlada pelo jogador defensor o bloqueia neste combate se estiver apta.

* Se a criatura alvo não puder bloquear Dentado da Avalanche, mas puder bloquear outra criatura atacante, ela estará livre para bloquear aquela criatura ou não bloquear criatura nenhuma.

* Se, durante a etapa de declaração de bloqueadores, a criatura alvo for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se há um custo associado a fazer a criatura bloquear, o controlador não é obrigado a pagar aquele custo. Se o jogador não paga, a criatura não bloqueia neste caso também.

Dominar o Caminho

{3} {U} {R}

Feitiço

Compre um card. Dominar o Caminho causa uma quantidade de dano à criatura ou ao jogador alvo igual ao número de cards em sua mão.

* Use o número de cards na sua mão após comprar o card para determinar quanto dano Dominar o Caminho causa a criatura ou jogador alvo. (Lembre-se que Dominar o Caminho não está na sua mão; ele está na pilha.)

* Se a criatura ou jogador não for um alvo válido conforme Dominar o Caminho tentar ser resolvido, ele será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.

Emboscador da Horda

{1} {R}

Criatura — Humano Amoque

2/2

Toda vez que Emboscador da Horda bloqueia, ele causa 1 ponto de dano a você.

Metamorfose — Revele um card vermelho na sua mão. *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Quando Emboscador da Horda é voltado para cima, a criatura alvo não pode bloquear neste turno.

* Voltar Emboscador da Horda para cima após os bloqueadores serem declarados não removerá nenhuma criatura do combate ou mudará o modo como qualquer criatura está bloqueando.

* Se um Emboscador da Horda voltado para baixo bloquear e for voltado para cima, sua primeira habilidade não será desencadeada, porque ele não possuía aquela habilidade quando bloqueou.

Escamas Endurecidas

{G}

Encantamento

Se um ou mais marcadores +1/+1 seriam colocados em uma criatura que você controla, em vez disso, será colocado aquele número de marcadores +1/+1 mais um.

* “Colocados em uma criatura que você controla” inclui aquela criatura que entra no campo de batalha com marcadores +1/+1. Se uma criatura entraria no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 enquanto você controla Escamas Endurecidas, ela entra com aquela quantidade de marcadores mais um.

* Cada Escamas Endurecidas adicional que você controla aumenta o número de marcadores +1/+1 colocados numa criatura em 1.

Esfolador Sultai

{3}{G}

Criatura Lendária — Naga Xamã

3/4

Toda vez que uma criatura que você controla com resistência igual ou superior a 4 morre, você ganha 4 pontos de vida.

* Se Esfolador Sultai morrer e sua resistência ainda for igual ou superior a 4, sua própria habilidade será desencadeada.

Esguicho Cegante

{4}{U}

Mágica Instantânea

As criaturas controladas por seus oponentes recebem -4/-0 até o final do turno.

Compre um card.

* Esguicho Cegante não afeta criaturas que entram no campo de batalha ou passam a ser controladas por um de seus oponentes após ser resolvida.

* Você pode conjurar Esguicho Cegante mesmo que o seu oponente não controle nenhuma criatura só para comprar um card.

Espólio dos Salteadores

{3}{B}

Encantamento

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

Toda vez que um Guerreiro que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode pagar 1 ponto de vida. Se fizer isso, compre um card.

* Você decide se quer pagar 1 ponto de vida quando a habilidade desencadeada é resolvida. Você pode fazer isso uma vez por habilidade (em outras palavras, uma vez por Guerreiro que cause dano de combate a um jogador).

Explosão de Duna

{4}{W}{B}{G}

Feitiço

Escolha até uma criatura. Destrua o restante.

* Você decide qual criatura salvar conforme Explosão de Duna é resolvida. Esta escolha não usa a criatura como alvo. Se você não escolher uma criatura, todas as criaturas serão destruídas.

Findar Hostilidades

{3}{W}{W}

Feitiço

Destrúa todas as criaturas e todas as permanentes anexadas a criaturas.

* As permanentes anexadas a criaturas podem incluir Auras e Equipamentos. Todas as permanentes afetadas são destruídas no mesmo momento.

Fênix Nuvem-de-cinzas

{2}{R}{R}

Criatura — Fênix

4/1

Voar

Quando Fênix Nuvem-de-cinzas morrer, devolva-a ao campo de batalha voltada para baixo.

Metamorfose {4}{R}{R} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Quando Fênix Nuvem-de-cinzas é voltada para cima, ela causa 2 pontos de dano a cada jogador.

* Se Fênix Nuvem-de-cinzas estiver voltada para baixo, você pode voltá-la para cima pelo custo de metamorfose, mesmo que você não tenha conjurado Fênix Nuvem-de-cinzas voltada para baixo usando a habilidade metamorfose.

* Se o Fênix Nuvem-de-cinzas deixar o cemitério antes da resolução da habilidade "morrer", ele não será devolvida ao campo de batalha.

* Depois que Fênix Nuvem-de-cinzas for devolvida ao campo de batalha voltada para baixo, cada jogador saberá que tipo de criatura ela é. Você não pode alterar as posições de suas permanentes voltadas para baixo para despistar os outros jogadores.

Frenesi da Morte

{3}{B}{G}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Toda vez que uma criatura morre neste turno, você ganha 1 ponto de vida.

* Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que Frenesi da Morte fizer ter resistência igual ou menor que 0. A habilidade desencadeada retardada é criada antes que ações baseadas no estado façam qualquer criatura com 0 ou menos de resistência morrer.

* Somente criaturas que estejam no campo de batalha quando Frenesi da Morte for resolvida receberão -2/-2. Porém, se uma criatura entrar no campo de batalha e morrer mais tarde no turno, você ganhará 1 ponto de vida por isso.

Fim Crepitante

{R}{W}{B}

Mágica Instantânea

Fim Crepitante causa 2 pontos de dano a cada oponente. Cada oponente sacrifica uma criatura com o maior poder dentre as criaturas que ele controla.

* Se um jogador controlar duas ou mais criaturas empatadas com o maior poder entre as criaturas que ele controla, aquele jogador escolhe uma delas para sacrificar.

* O sacrifício não depende do dano causado. Não importa se o dano for prevenido ou redirecionado.

* Fim Crepitante não tem um jogador ou criatura como alvo. Por exemplo, uma criatura com proteção contra o preto pode ser sacrificada.

* Em um jogo multijogador, cada oponente, iniciando pelo jogador ativo e prosseguindo na ordem do turno, escolhe qual criatura vai sacrificar e no fim, todas são sacrificadas ao mesmo tempo. Cada jogador seguinte saberá o que os jogadores anteriores escolheram sacrificar.

Fortaleza da Presa de Marfim

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

Criatura — Elefante

5/7

Desvire cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 durante a etapa de desvirar de cada outro jogador.

* Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 desvira ao mesmo tempo que as permanentes do jogador ativo. Você não pode escolher não desvirá-los naquele momento.

* Os efeitos que determinam que uma criatura que você controla não desvira durante sua etapa de desvirar não se aplicam durante a etapa de desvirar de outro jogador.

* Controlar mais de uma Fortaleza Presa de Marfim não permite que você desvire qualquer criatura mais de uma vez durante uma única etapa de desvirar.

Garra do Dragão

{2}{R}

Encantamento — Aura

Feroz — Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, pode conjurar Garra do Dragão como se tivesse lampejo. *(Você poderá conjurá-lo a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea.)*

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+0 e tem iniciativa.

* Se você estiver usando a habilidade feroz de Garra do Dragão para conjurá-la como se tivesse lampejo, você precisa controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 somente no momento inicial da conjuração e colocar Garra de Dragão na pilha. Perder o controle daquela criatura enquanto conjura Garra de Dragão (talvez porque você a tenha sacrificado para ativar uma habilidade de mana) ou em resposta a Garra de Dragão não afetará Garra de Dragão na pilha.

* Você precisa conjurar Garra de Dragão o mais tardar na etapa de declaração de bloqueadores após os bloqueadores serem declarados se quiser que a iniciativa faça diferença no combate.

Garras da Cratera

{X} {R}

Feitiço

Garras da Cratera causa X pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

Feroz — Em vez disso, Garras da Cratera causa X mais 2 pontos de dano àquela criatura ou jogador se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, Garras de Cratera com X igual a 0 causará 2 pontos de dano, com X igual a 1 causará 3 de dano e assim por diante.

Golpe Desdenhoso

{1} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual ou superior a 4.

* Uma mágica voltada para baixo tem o custo de mana convertido igual a 0 e não pode ser alvo de Golpe Desdenhoso.

Golpe do Sino Cantante

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Golpe do Sino Cantante entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

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

A criatura encantada tem “{6}: Desvire esta criatura.”

* Golpe do Sino Cantante pode ser conjurado tendo como alvo qualquer criatura, inclusive uma que já esteja virada.

* A habilidade ativada que desvira a criatura é concedida à criatura encantada. Somente o controlador da criatura pode ativar esta habilidade.

Herdeiro do Mundo Selvagem

{1} {G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Toque mortífero

Feroz — Toda vez que Herdeiro do Mundo Selvagem atacar, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, Herdeiro do Mundo Selvagem ganhará +1/+1 até o final do turno.

* Herdeiro do Mundo Selvagem tem uma habilidade feroz desencadeada com uma oração condicional "se". Aquela habilidade vai verificar se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4 toda vez que Herdeiro do Mundo Selvagem atacar. Se naquele momento você não controlar nenhuma criatura com essa característica, a habilidade não será desencadeada. Caso ela seja desencadeada, a habilidade também verificará se você controla uma

criatura com poder igual ou superior a 4 conforme for resolvida. Se naquele momento você não controlar nenhuma criatura com essa característica, a habilidade não será desencadeada. Observe que a criatura com poder igual ou superior a 4 que você controla conforme a habilidade é desencadeada não deve ser necessariamente a mesma que você controla conforme a habilidade é resolvida.

Hidra Encapuzada

{X}{G}{G}

Criatura — Cobra Hidra

0/0

Hidra Encapuzada entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

Quando Hidra Encapuzada morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Cobra para cada marcador +1/+1 nela.

Metamorfose {3}{G}{G}

Quando Hidra Encapuzada for voltada para cima, coloque cinco marcadores +1/+1 nela.

* Use o número de marcadores +1/+1 que estavam na Hidra Encapuzada da última vez em que esteve no campo de batalha para determinar quantas fichas do tipo Cobra serão criadas.

* A última habilidade de Hidra Encapuzada não é uma habilidade desencadeada. É uma habilidade de substituição que modifica o modo como Hidra Encapuzada é voltada para cima. Os jogadores não podem responder a Hidra Encapuzada ser voltada para cima e ter cinco marcadores +1/+1 colocados nela.

* Se Hidra Encapuzada estiver voltada para baixo e for voltada para cima de alguma outra maneira que não seja pelo pagamento de seu custo de metamorfose, a última habilidade ainda se aplicará.

Ímpeto de Batalha

{3}{W}

Feitiço

As criaturas que você controla recebem +2/+1 até o final do turno. As criaturas do tipo Guerreiro que você controla ganham vínculo com a vida até o final do turno. *(O dano causado por estes Guerreiros também faz com que seu controlador ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

* As criaturas do tipo Guerreiro que você controla quando Ímpeto de Batalha é resolvida ganham vínculo com a vida além de ganharem +2/+1.

Instigador Zombeteiro

{1}{R}

Criatura — Goblin Ladino

2/1

Metamorfose {2}{R} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Quando Instigador Zombeteiro é voltado para cima, se for seu turno, ganhe o controle de outra criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* A última habilidade de Instigador Zombeteiro pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela.

Invocação da Árvore de Família

{B} {G}

Feitiço

Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta e verde X/X do tipo Espírito Guerreiro, sendo X a maior resistência entre as criaturas que você controla.

* O valor de X é calculado apenas um vez, conforme Invocação da Árvore de Família é resolvida. O poder e a resistência da ficha de espírito não muda mais tarde se a maior resistência dentre as criaturas que você controla mudar.

* Se você não controlar criaturas quando Invocação da Árvore de Família for resolvida, você colocará uma ficha 0/0 no campo de batalha. A menos que outra coisa aumente a resistência para mais do que 0, ela será colocada imediatamente no cemitério do dono e deixará de existir. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando a criatura entra no campo de batalha ou morre serão desencadeadas.

Ladra de Feitiços de Kheru

{3} {U}

Criatura — Naga Mago

3/3

Metamorfose {4} {U} {U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.*)

Quando Ladra de Feitiços de Kheru for voltada para cima, anule a mágica alvo. Se aquela mágica for anulada dessa maneira, exile-a em vez de colocá-la no cemitério de seu dono. Você poderá conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana enquanto ele permanecer exilado.

* Você pode escolher como alvo uma mágica que você controla com a habilidade desencadeada de Ladra de Feitiços de Kheru. Isso dará a você a habilidade de conjurar o card mais tarde sem pagar seu custo de mana.

* Como você já está conjurando o card usando seu custo alternativo (conjurando-o sem pagar seu custo de mana), você não pode pagar nenhum custo alternativo pelo card, inclusive conjurá-lo voltado para baixo usando a habilidade metamorfose. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

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

Lâmina de Lumespectro

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+2.

Equipar {3}

A habilidade de equipar de Lâmina de Lumespectro custa {2} a menos para ser ativada se o alvo for uma criatura incolor.

* As criaturas voltadas para baixo e a maioria das criaturas artefato são incolores.

Lente da Clareza

{1}

Artefato

Você pode olhar o card do topo do seu grimório e as criaturas voltadas para baixo que você não controla. *(Você pode fazer isso a qualquer momento.)*

* Lente da Clareza permite a você olhar o card no topo do seu grimório e as criaturas voltadas para baixo que você não controla quando você quiser, mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber quais são esses cards se torna parte da informação a qual você tem acesso, assim como você pode olhar os cards na sua mão.

* Lente da Clareza não impede seus oponentes de olharem as próprias criaturas voltadas para baixo.

* Lente da Clareza não permite a você olhar mágicas voltadas para baixo que você não controla na pilha.

Mestre Saltante

{1} {R}

Criatura — Humano Monge

2/1

{2} {W}: Mestre Saltante ganha voar até o final do turno.

* Ativar a habilidade de Mestre Saltante após ele ter sido bloqueado não altera nem desfaz o bloqueio.

Mil Ventos

{4} {U} {U}

Criatura — Elemental

5/6

Voar

Metamorfose {5} {U} {U} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Quando Mil Ventos for voltado para cima, devolva todas as outras criaturas viradas para as mãos de seus donos.

* Não importa se Mil Ventos está virado ou desvirado (ou mesmo se está no campo de batalha) quando a última habilidade for resolvida. As criaturas viradas, exceto Mil Ventos, serão devolvidas para as mãos dos donos.

Mística dos Chocalhos de Garra

{1} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/1

{T}: Adicione {G}, {U} ou {R} à sua reserva de mana.

Metamorfose {2} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Quando Mística dos Chocalhos de Garra for voltada para cima, adicione {G} {U} {R} à sua reserva de mana.

* Apesar de voltar uma criatura com metamorfose para cima não usar a pilha, a habilidade desencadeada de Mística dos Chocalhos de Garra usa a pilha e os jogadores podem responder a essa habilidade. Observe que você não pode voltar Mística dos Chocalhos de Garra para cima enquanto conjura uma magia ou ativa uma habilidade. Você precisará voltar Mística dos Chocalhos de Garra para cima e esperar a habilidade desencadeada ser resolvida antes de gastar aquele mana.

Místico do Caminho Oculto

{4} {U}

Criatura — Humano Monge

3/2

Místico do Caminho Oculto não pode ser bloqueado.

Metamorfose {2} {U} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

* Se um Místico do Caminho Oculto é bloqueado e depois voltado para cima, ele permanece bloqueado.

Murro Selvagem

{1} {G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla.

Feroz — A criatura que você controla recebe +2/+2 até o final do turno antes de lutar se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Você não pode conjurar Murro Selvagem a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido quando Murro Selvagem tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

* Presumindo que a habilidade feroz se aplique, se apenas a criatura que você controla não for um alvo válido quando Murro Selvagem tentar ser resolvida, ela não receberá +2/+2 até o final do turno. Se a criatura que você controla for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, a criatura que você controla receberá +2/+2 até o final do turno.

Narset, Mestra Iluminada

{3} {U} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Monge

3/2

Iniciativa, resistência a magia

Toda vez que Narset, Mestra Iluminada, atacar, exile os quatro cards do topo do seu grimório. Até o final do turno, você pode conjurar os cards que não sejam de criatura exilados por Narset neste turno sem pagar seus custos de mana.

* Os cards são exilados com a face voltada para cima. Conjurar cards que não sejam criaturas exilados desta maneira segue as regras normais de conjuração daqueles cards. Você precisa seguir todas as regras de tempo aplicáveis. Por exemplo, se um dos cards for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Você não pode jogar cards de terreno exilados com Narset.

* Como você já está conjurando o card usando seu custo alternativo (conjurando-o sem pagar seu custo de mana), você não pode pagar nenhum custo alternativo pelo card, inclusive conjurá-lo voltado para baixo usando a habilidade metamorfose. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

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

* Quaisquer cards exilados que você não conjurar permanecerão exilados.

Nexus de Ugin

{5}

Artefato Lendário

Se um jogador for começar um turno extra, em vez disso, o jogador pula aquele turno.

Se Nexus de Ugin seria colocado no cemitério vindo do campo de batalha, em vez disso, exile-o e jogue um turno extra após esse.

* Um "turno extra" é qualquer turno criado por uma mágica ou habilidade. Observe que isso não inclui qualquer turno adicional em torneios após o fim do tempo de uma rodada.

* Turnos extras ainda podem ser criados enquanto Nexus de Ugin estiver no campo de batalha. Eles não são pulados até que eles comecem, portanto, se Nexus de Ugin deixar o campo de batalha antes que isso aconteça, os turnos extras não serão afetados. Observe que se você controlar mais de um Nexus de Ugin, todos menos um serão exilados e um turno extra será criado para cada. Se o Nexus de Ugin que permanecer no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha quando cada um dos turnos extras começar, você poderá agir naqueles turnos.

Palma Defletora

{R} {W}

Mágica Instantânea

Na próxima vez que uma fonte de sua escolha for lhe causar dano neste turno, previna aquele dano. Se o dano for prevenido desta maneira, Palma Defletora causará uma quantidade equivalente de dano ao controlador daquela fonte.

* Palma Defletora não tem como alvo nenhuma criatura ou jogador. Você escolhe a fonte de dano quando Palma Defletora é resolvida.

* Se vários efeitos de prevenção e/ou substituição estiverem tentando se aplicar ao mesmo dano, o jogador que receberia o dano escolhe a ordem em que deseja aplicá-los. Observe que se algum dano que não seja de combate for causado a você por uma fonte controlada por um oponente, você escolhe a ordem na qual aplicar Palma Defletora e o efeito de redirecionamento do planeswalker. Se você aplicar Palma Defletora primeiro, o dano será prevenido (e o dano será causado ao controlador da fonte) e o efeito de redirecionamento do planeswalker não se aplicará.

Patada Mental

{X} {U} {R}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {X}. Patada Mental causa X pontos de dano ao controlador daquela mágica.

* Se o controlador da mágica alvo pagar {X}, a mágica não será anulada. Patada Mental ainda causará dano àquele jogador.

* Se a mágica não for um alvo válido quando Patada Mental tentar ser resolvida (talvez por ter sido anulada por outra mágica ou habilidade), ela será anulada e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Nenhum dano será causado.

Personificador Astuto

{2} {U} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Personificador Astuto entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer permanente que não seja terreno no campo de batalha.

* Você escolhe qual permanente que não seja terreno Personificador Astuto copia, se copiar alguma, ao entrar no campo de batalha. Isso não escolhe a permanente que não seja terreno como alvo.

* Lembre-se que se você controlar mais de uma permanente lendária com o mesmo nome, ou mais de um Planeswalker com o mesmo tipo, você precisará escolher um para permanecer no campo de batalha e colocar as outras no cemitério de seu dono.

* Se Personificador Astuto entrar no campo de batalha como uma cópia de um planeswalker, ele entrará no campo de batalha com um número de marcadores de lealdade igual à lealdade impressa no canto inferior direito do card de planeswalker. Ele não copiará o número de marcadores de lealdade do planeswalker original.

* Personificador Astuto copia exatamente o que está impresso na permanente original (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor, suas habilidades e assim por diante.

* Se a permanente escolhida tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se a permanente escolhida é uma cópia de outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outro Personificador Astuto), então seu Personificador Astuto entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.

* Se a criatura escolhida for uma ficha, Personificador Astuto copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Personificador Astuto não é uma ficha.

* Quaisquer habilidades do tipo “entra no campo de batalha” da permanente copiada serão desencadeadas quando Personificador Astuto entrar 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 funcionará.

* Se, de alguma forma, Personificador Astuto entrar no campo de batalha junto com outra permanente, Personificador Astuto não poderá ser uma cópia daquela permanente. Você só pode escolher uma permanente que não seja terreno que já esteja no campo de batalha.

* Você pode escolher não copiar nada. Neste caso, Personificador Astuto entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 e é colocado no cemitério imediatamente (a menos que algo aumente sua resistência acima de 0).

Pisotear

{R} {W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura bloqueadora alvo. As criaturas que foram bloqueadas por aquela criatura neste combate ganham atropelar até o final do turno.

* As criaturas atacantes que a criatura destruída estava bloqueando permanecem bloqueadas (mesmo que nenhuma outra criatura as esteja bloqueando). Uma criatura atacante com atropelar sem bloqueadores pode causar seu dano de combate ao jogador ou planeswalker defensor.

* Em alguns casos raros, a criatura bloqueadora não foi declarada como bloqueadora naquele combate (por exemplo, se ela entrar no campo de batalha bloqueando). Neste caso, as criaturas atacantes que ela estiver bloqueando não receberão atropelar, mesmo que a criatura bloqueadora tenha sido destruída.

Planos Secretos

{G} {U}

Encantamento

As criaturas voltadas para baixo que você controla recebem +0/+1.

Toda vez que uma permanente que você controla é voltada para cima, compre um card.

* Assim que uma criatura é voltada para cima, ela perde o marcador +0/+1 de Planos Secretos. Se o dano marcado naquela criatura for igual ou maior do que sua nova resistência, a criatura será destruída.

Prender Essência

{G} {U} {R}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura alvo. Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo.

* Você não precisa ter como alvo uma criatura para conjurar Prender Essência, mas você precisa ter como alvo uma mágica de criatura na pilha.

Queda Fatal

{9} {B}

Feitiço

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

O jogador alvo sacrifica duas criaturas.

* O jogador alvo escolhe quais criaturas ele sacrifica quando Queda Fatal é resolvido. Se o jogador controlar somente uma criatura no momento, ele a sacrificará.

* Queda Fatal não tem nenhuma criatura como alvo. O jogador alvo pode sacrificar uma criatura com resistência a magia, por exemplo.

Raio Voltaico

{2} {R}

Feitiço

Raio Voltaico causa 3 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre uma, duas ou três criaturas e/ou jogadores alvo.

* Você escolhe quantos alvos Raio Voltaico tem e como o dano é dividido ao conjurar a mágica. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se algumas das criaturas não forem alvos válidos quando Raio Voltaico tentar ser resolvido, a divisão original de dano ainda será aplicada, mas nenhum dano será causado aos alvos não válidos. Se nenhum dos alvos for válido, Raio Voltaico será anulado.

Rajada Gélida

{X} {U}

Mágica Instantânea

Vire X criaturas alvo.

Feroz — Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, aquelas criaturas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

* Você verifica se controla uma criatura com poder igual ou superior a 4 quando Rajada Gélida é resolvida. Não importa se você controla a criatura durante qualquer etapa de desvirar relevante.

* Rajada Gélida pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela ainda não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Rajada Gélida segue a criatura, mas não seu controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Relâmpago do Vale

{1}{R}

Criatura — Humano Amoque

2/2

Ímpeto

Relâmpago do Vale ataca a cada turno se estiver apto.

* Você ainda escolhe qual jogador ou planeswalker Relâmpago do Vale ataca.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Relâmpago do Vale for virado ou afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que Relâmpago do Vale ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ele também não precisa atacar nesse caso.

* Se Relâmpago do Vale entrar no campo de batalha antes da fase de combate, ele atacará naquele turno se estiver apto. Se ele entrar no campo de batalha após o combate, ele não atacará naquele turno e normalmente estará disponível para bloquear no turno seguinte.

Resistir às Areias

{1}{W}

Encantamento

As criaturas que você controla têm vigilância.

Cada criatura que você controla pode bloquear uma criatura adicional.

* A última habilidade é cumulativa. Se você controlar um Resistir às Areias adicional, suas criaturas poderão bloquear três criaturas cada uma, e assim por diante.

Retribuição dos Ancestrais

{B}

Encantamento

{B}, Remova X marcadores +1/+1 das criaturas que você controla: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno.

* Depois que você anunciar que está ativando a habilidade de Retribuição dos Ancestrais, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação antes que você pague os custos. Observe que os oponentes não podem tentar remover a criatura com marcadores para impedi-lo de pagar.

Revoada do Monastério

{2}{U}

Criatura — Ave

0/5

Defensor, voar

Metamorfose {U} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

* Se uma Revoada do Monastério voltada para baixo atacante for voltada para cima, ela continuará a ser atacante, mesmo tendo defensor. Se for voltada para cima antes da declaração de bloqueadores, as criaturas sem voar ou alcance não poderão bloqueá-la.

Riqueza Abominável

{X} {B} {G} {U}

Feitiço

O oponente alvo exila X cards do topo do próprio grimório. Você pode conjurar qualquer número de cards que não sejam terreno com custo de mana convertido menor ou igual a X dentre eles sem pagar seus custos de mana.

* Você conjura os cards um de cada vez conforme Riqueza Abominável é resolvido, escolhendo modos, alvos e assim por diante. O último card que você conjurar será o primeiro a ser resolvido. Ignore as restrições de tempo baseadas no tipo do card. As outras restrições de tempo, como "Conjure [este card] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

* Como você já está conjurando os cards usando seus custos alternativos (conjurando-os sem pagar seus custos de mana), você não pode pagar nenhum custo alternativo pelos cards, inclusive conjurá-los voltados para baixo usando a habilidade metamorfose. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se os cards tiverem custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

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

* Quaisquer cards que você não conjurar desta maneira permanecerão exilados.

Ritual da Serpente

{4} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Se aquela criatura tinha um marcador +1/+1 nela, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Cobra.

* Você ganha a ficha de Cobra independentemente de quem controle a criatura alvo.

* Ritual da Serpente não criará mais de uma ficha de cobra, mesmo que a criatura alvo tenha mais de um marcador +1/+1.

* Se a criatura não for um alvo válido quando Ritual da Serpente tentar ser resolvida, Ritual da Serpente será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não receberá uma ficha do tipo Cobra.

* Se Ritual da Serpente for resolvido, mas a criatura não for destruída, (porque ela tenha indestrutível ou regeneração, por exemplo), você receberá uma ficha do tipo Cobra se a criatura tiver um marcador +1/+1.

Roca do Voo Duplo

{3} {W} {W}

Criatura — Ave

3/4

Voar

Raide — Quando Roca do Voo Duplo entrar no campo de batalha, se você atacou com uma criatura neste turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 3/4 do tipo Ave com voar.

Toda vez que Roca do Voo Duplo ataca, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura atacante.

* Conte o número de criaturas atacantes quando a última habilidade for resolvida, incluindo Roca do Voo Duplo se ela ainda estiver no campo de batalha, para determinar quantos pontos de vida você ganha.

Rugido de Desafio

{2} {G}

Feitiço

Todas as criaturas aptas a bloquear a criatura alvo neste turno o fazem.

Feroz — Aquela criatura ganha indestrutível até o final do turno se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Rugido de Desafio não dá a habilidade de bloquear a criatura alvo a nenhuma criatura. Apenas força as criaturas aptas a bloqueá-la a fazerem isso.

* Se, durante a etapa de declaração de bloqueadores, a criatura for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se há um custo associado a fazer a criatura bloquear, o controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se o jogador não pagar, a criatura não bloqueia neste caso também.

* Se ocorrerem múltiplas fases de combate, as criaturas que bloquearam a criatura alvo de Rugido de Desafio no primeiro combate não serão obrigadas a bloquear novamente em combates subsequentes.

Sarkhan, Porta-voz dos Dragões

{3} {R} {R}

Planeswalker — Sarkhan

4

+1: Até o final do turno, Sarkhan, Porta-voz dos Dragões, torna-se uma criatura lendária vermelha 4/4 do tipo Dragão com voar, indestrutível e ímpeto. *(Ele não perde lealdade enquanto não for um planeswalker.)*

-3: Sarkhan, Porta-voz dos Dragões, causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

-6: Você ganha um emblema com “No início da sua etapa de compra, compre dois cards adicionais” e “No início da sua etapa final, descarte a sua mão.”

* Se Sarkhan, Porta-voz dos Dragões, se tornar uma criatura devido a sua primeira habilidade, isso não contará como uma criatura entrando no campo de batalha. Sarkhan já estava no campo de batalha; ele só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* Quaisquer marcadores de lealdade em Sarkhan quando a primeira habilidade for resolvida permanecerão nele enquanto ele for uma criatura. Como ele não é um planeswalker no momento, o dano causado a ele não removerá aqueles marcadores.

* Após a primeira habilidade ser resolvida, Sarkhan não será um planeswalker até o fim do turno. Mais tarde naquele turno, se você conjurar outro Sarkhan, Porta-voz dos Dragões, nenhuma das permanentes será colocada no cemitério. A "regra das lendas" só vê o Sarkhan original e a "regra de singularidade de planeswalker" só vê o novo Sarkhan. Entretanto, se você ativar a primeira habilidade do novo Sarkhan, você passa a controlar duas permanentes lendárias com o mesmo nome. Você escolhe uma delas para permanecer no campo de batalha e a outra será colocada no cemitério do dono. Se você não ativar a primeira habilidade do novo Sarkhan, o Sarkhan original voltará a ser um planeswalker durante a etapa de limpeza. Você então pode controlar dois planeswalkers com o mesmo tipo de planeswalker. Você escolhe uma delas para permanecer no campo de batalha e a outra será colocada no cemitério do dono. Depois, haverá outra etapa de limpeza antes do final do turno.

* Se uma permanente entrar no campo de batalha como uma cópia de Sarkhan após sua primeira habilidade ser resolvida, a cópia será um planeswalker Sarkhan. Ela entrará no campo de batalha com quatro marcadores de lealdade, não importa quantos marcadores de lealdade estejam sobre o Sarkhan original. Depois, você se encontrará na mesma situação descrita acima.

Senhor Lich de Kheru

{3}{B}{G}{U}

Criatura — Zumbi Mago

4/4

No início de sua manutenção, você pode pagar {2}{B}. Se fizer isso, devolva um card de criatura aleatório do seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha voar, atropelar e ímpeto. Exile aquele card no início da sua próxima etapa final. Se ele for deixar o campo de batalha, em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar, exile-o.

* Você decide se quer pagar {2}{B} conforme a habilidade é resolvida.

* O card de criatura devolvido ao campo de batalha é escolhido aleatoriamente conforme a habilidade é resolvida. Se qualquer jogador responder à habilidade, aquele jogador não saberá ainda qual card será escolhido.

* Como a habilidade não usa como alvo nenhum card de criatura, qualquer card de criatura (inclusive o próprio Senhor Lich de Kheru) colocado no cemitério em resposta àquela habilidade pode ser devolvido ao campo de batalha.

* A habilidade que exila o card no início da sua próxima etapa final é uma habilidade desencadeada retardada. Se a habilidade desencadeada retardada for anulada, a criatura permanecerá no campo de batalha e a habilidade não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a criatura quando ela deixar o campo de batalha.

* O Senhor Lich de Kheru concede voar, atropelar e ímpeto à criatura devolvida ao campo de batalha. No entanto, nenhuma das habilidades de exilar são concedidas àquela criatura. Se aquela criatura perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da etapa final, e se ela for deixar o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.

* Se uma criatura que foi devolvida ao campo de batalha com Senhor Lich de Kheru for deixar o campo de batalha por algum motivo, em vez disso, ela será exilada. No entanto, se a criatura já estiver sendo exilada, o efeito de substituição não será aplicado. Se a mágica ou habilidade que a exila devolvê-la ao campo de batalha mais tarde (por exemplo, como faria Campo de Suspensão), o card de criatura será devolvido ao campo de batalha como um novo objeto sem relação com sua existência anterior. Os efeitos de Senhor Lich de Kheru não mais serão aplicados a ele.

* A criatura exilada nunca será colocada no cemitério. Qualquer habilidade da criatura que seja desencadeada quando ela morre não será desencadeada.

Serpentídeo em Muda

{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+0 e tem “{2}{B}: Regenere esta criatura.”

* A habilidade de regeneração é concedida à criatura encantada. Somente o controlador da criatura pode ativar a habilidade de regeneração.

Sidisi, Tirana da Linhagem

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

Criatura Lendária — Naga Xamã

3/3

Toda vez que Sidisi, Tirana da Linhagem, entrar no campo de batalha ou atacar, coloque os três cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

Toda vez que um ou mais cards de criaturas forem colocados do seu grimório no seu cemitério, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

* A última habilidade de Sidisi é desencadeada a qualquer momento em que cards de criatura sejam colocados no cemitério vindos de qualquer lugar do seu grimório, não só do topo.

* Qualquer instrução, inclusive a primeira habilidade de Sidisi, que instrui você a colocar vários cards do seu grimório em um cemitério move todos os cards ao mesmo tempo. Por exemplo, se Sidisi entrar no campo de batalha e você colocar três cards de criatura no cemitério, a última habilidade de Sidisi será desencadeada uma vez e você colocará uma ficha de criatura do tipo Zumbi no campo de batalha.

Soar da Trombeta

{2}{R}

Mágica Instantânea

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

* Somente criaturas que estejam atacando quando Soar da Trombeta for resolvida receberão um bônus. Em outras palavras, conjurá-la antes de declarar os atacantes normalmente não terá efeito nenhum.

Sorin, Visitante Solene

{2}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

4

+1: Até seu próximo turno, as criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham vínculo com a vida.

-2: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Vampiro com voar.

-6: Você recebe um emblema com “No início da manutenção de cada oponente, aquele jogador sacrifica uma criatura.”

* Apenas as criaturas que você controla quando a primeira habilidade é resolvida ganham o bônus. As criaturas que você venha a controlar depois não ganharão.

* Quando a habilidade do emblema for resolvida, se o jogador não controlar criaturas, o jogador não sacrificará nada.

Suga-sangue de Kheru

{2}{B}

Criatura — Vampiro

2/2

Toda vez que uma criatura que você controla com resistência igual ou superior a 4 morre, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

{2}{B}, Sacrifique outra criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Suga-sangue de Kheru.

* A habilidade desencadeada de Suga-sangue de Kheru será desencadeada quando ela morrer se sua resistência for igual ou superior a 4.

Surrak Garra de Dragão

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

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

6/6

Lampejo

Surrak Garra de Dragão não pode ser anulado.

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

As outras criaturas que você controla têm atropelar.

* Uma mágica ou habilidade que anula mágicas ainda pode ter como alvo uma mágica de criatura que você controla. Quando ela for resolvida, a mágica de criatura não será anulada, mas quaisquer efeitos adicionais que a mágica tiver ainda acontecerão.

Técnica da Garça Voadora

{3}{U}{R}{W}

Mágica Instantânea

Desvire todas as criaturas que você controla. Elas ganham voar e golpe duplo até o final do turno.

* Apenas as criaturas que você controla conforme Técnica da Garça Voadora é resolvida ganham voar e golpe duplo. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não ganharão nada.

Trono do Dragão de Tarkir

{4}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada tem defensor e “{2}, {T}: As outras criaturas que você controla ganham atropelar e recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o poder desta criatura.”

Equipar {3}

* O valor de X é determinado quando a habilidade ativada é resolvida. Se a criatura equipada não estiver no campo de batalha no momento, use o poder dela da última vez em que esteve no campo de batalha para determinar o valor de X. Se o poder for negativo, as outras criaturas que você controla perderão poder e resistência. Por exemplo, se a criatura equipada era 2/2 e uma mágica deu a ela -5/-5 em resposta a habilidade ativada de Trono do Dragão de Tarkir, as outras criaturas que você controla receberão -3/-3 até o final do turno.

Tropas de Armamento

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

Criatura — Humano Soldado

4/4

Quando Tropas de Armamento entrar no campo de batalha, distribua dois marcadores +1/+1 entre uma ou duas criaturas alvo que você controla.

* A habilidade de Tropas de Armamento pode ter a si mesma como alvo.

* Você pode escolher como os marcadores serão distribuídos ao colocar a habilidade na pilha. Observe que se você escolher colocar um marcador +1/+1 em cada uma das duas criaturas alvo e uma dessas criaturas deixar de ser um alvo válido em resposta, o marcador +1/+1 que teria ido para aquela criatura se perde. Ele não pode ser colocado no alvo restante.

Tumba do Dragão Espírito

Terreno

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

{2}, {T}: Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

* Conte o número de criaturas incolores que você controla (inclusive as criaturas voltadas para baixo) conforme a última habilidade é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha.

Uivo da Horda

{2} {R}

Feitiço

Quando você conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

Raide — Se você atacou com uma criatura neste turno, ao conjurar sua próxima mágica instantânea ou feitiço neste turno, copie aquela mágica uma vez adicional. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Uivo da Horda cria uma habilidade desencadeada retardada que é desencadeada na próxima vez quando que você conjura uma mágica instantânea ou feitiço naquele turno. A habilidade de raide cria uma segunda habilidade desencadeada retardada idêntica. Cada uma delas criará uma única cópia do próximo feitiço ou mágica instantânea que você conjurar durante aquele turno. Se você não conjurar outra mágica instantânea ou feitiço durante aquele turno, ambas as habilidades desencadeadas retardadas deixarão de existir.

* As habilidades desencadeadas retardadas copiarão qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.

* Quando qualquer uma das habilidades é resolvida, ela cria uma cópia da magia instantânea ou feitiço. Você controla cada cópia. Cada cópia é criada na pilha. Portanto, elas não são "conjuradas". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. A cópia ou as cópias são resolvidas como magias normais, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades.

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

* Se a magia que está sendo copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), cada cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a magia que está sendo copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Garras de Cratera), cada cópia terá o mesmo valor de X.

Ver o Não Escrito

{4} {G} {G}

Feitiço

Revele os oito cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante em seu cemitério.

Feroz — Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, você pode colocar dois cards de criatura no campo de batalha em vez de um.

* Você determina se a habilidade feroz se aplica antes que qualquer card de criatura seja colocado no campo de batalha. Se você colocar dois cards de criatura no campo de batalha desta forma, aquelas criaturas entram no campo de batalha ao mesmo tempo.

* Como você não está conjurando cards de criatura, você não pode pagar quaisquer custos adicionais ou alternativos. Você não pode colocar os cards no campo de batalha voltados para baixo.

* Se um card que você coloca no campo de batalha desta forma tiver {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Vidente da Fumaça

{1} {G}

Criatura — Humano Xamã

2/2

{1} {U}: Olhe a criatura alvo voltada para baixo.

* A habilidade de Vidente da Fumaça permite que você olhe a criatura quando a habilidade é resolvida. Isso não permite que você olhe a criatura mais tarde, mas você deve ter um tempo razoável para olhá-la. Em um jogo com vários jogadores, certifique-se de não revelar o card aos outros jogadores.

* Você pode ter como alvo uma criatura que você controla para a habilidade de Vidente da Fumaça, mas não há benefício em fazer isso. Lembre-se, você pode olhar mágicas voltadas para baixo que você controla na pilha e permanentes voltadas para baixo a qualquer momento.

Vizir Rakshasa

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

Criatura — Felino Demônio

4/4

Toda vez que um ou mais cards são exilados do seu cemitério, coloque um número equivalente de marcadores +1/+1 em Vizir Rakshasa.

* Se um card for exilado "em vez de" colocado no cemitério, a habilidade de Vizir Rakshasa não será desencadeada.

* Exilar cards do seu cemitério para pagar o custo de uma mágica com esquadrihar é uma única ação. Isso vai desencadear a habilidade de Vizir Rakshasa uma vez, colocando um número de marcadores +1/+1 nele igual ao número de cards que você exilou.

Voz Atormentadora

{1}{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Voz Atormentadora, descarte um card.

Compre dois cards.

* Uma vez que descartar um card é um custo adicional, você não pode conjurar Voz Atormentadora se não tiver outro card na mão.

Zurgo Quebra-elmo

{2}{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Orc Guerreiro

7/2

Ímpeto

Zurgo Quebra-elmo ataca a cada combate se estiver apto.

Zurgo Quebra-elmo tem indestrutível enquanto for o seu turno.

Toda vez que uma criatura que tiver sofrido dano de Zurgo Quebra-elmo neste turno morrer, coloque um marcador +1/+1 em Zurgo Quebra-elmo.

* Você ainda escolhe qual jogador ou planeswalker Zurgo Quebra-elmo ataca.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Zurgo Quebra-elmo for virado ou afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que Zurgo

Quebra-elmo ataque, você não será forçado a pagar o custo, de modo que ele também não precisará atacar nesse caso.

* Se Zurgo Quebra-elmo entrar no campo de batalha antes da fase de combate, ele atacará naquele turno se estiver apto. Se ele entrar no campo de batalha após o combate, ele não atacará naquele turno e normalmente estará disponível para bloquear no turno seguinte.

* Cada vez que uma criatura morrer, verifique se Zurgo Quebra-elmo causou qualquer dano a ela a qualquer momento durante aquele turno. Se isso tiver ocorrido, a habilidade de Zurgo Quebra-elmo será desencadeada. Não importa quem controlava a criatura e nem no cemitério de quem ela foi colocada.

Magic: The Gathering, Magic, Khans de Tarkir, Theros, Nascidos dos Deuses e Viagem para Nyx são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2014 Wizards.