Dúvidas Frequentes de *Labirinto do Dragão*

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

Última modificação em 21 de março de 2013

Um documento de Dúvidas Frequentes é uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**! Seu intuito é facilitar a introdução desses 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**](http://www.wizards.com/customerservice).

Este documento de Dúvidas Frequentes tem duas seções, cada qual com uma função diferente.

A primeira seção (“Notas Gerais”) explica as mecânicas e conceitos da coleção.

A segunda 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 *Labirinto do Dragão* contém 156 cards (70 comuns, 40 incomuns, 35 raros, 11 míticos raros). No lugar de um card de terreno básico, cada booster de *Labirinto do Dragão* contém um terreno não básico, que pode ser um dos dez Portões de Guilda de *Labirinto do Dragão*, um dos dez terrenos duplos com tipos de terrenos básicos de *Retorno a Ravnica* ou *Portões Violados*, ou o card mítico raro Fim do Labirinto de *Labirinto do Dragão*.

Eventos de pré-lançamento: 27 e 28 de abril de 2013

Fim de semana de lançamento: De 3 a 5 de maio de 2013

Game Day: 25 e 26 de maio de 2013

O Pro Tour de *Labirinto do Dragão* acontecerá em San Diego, na Califórnia, nos EUA, de 17 a 19 de maio de 2013. Acesse [**Wizards.com/ProTourCoverage**](http://www.wizards.com/ProTourCoverage) para ver por streaming a cobertura ao vivo de eventos de **Magic**.

A coleção *Labirinto do Dragão* passará a ter validade em partidas sancionadas no formato Construído na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 3 de maio de 2013. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Innistrad*, *Ascensão das Trevas*, *Retorno de Avacyn*, ***Magic*** *2013*, *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados* e *Labirinto do Dragão*.

Visite [**Wizards.com/MagicFormats**](http://www.wizards.com/MagicFormats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas.

Visite [**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator) para encontrar um evento ou loja perto de você.

-----

**Nova mecânica: Cards Duplos com Fundir**

Os cards duplos, introduzidos originalmente no bloco *Ravnica*, estão de volta com uma novidade: a habilidade *fundir*.

Todos os cards duplos apresentam duas faces em um único card. Você pode escolher qual metade do card deseja conjurar, pagar o custo de mana dessa metade, e apenas essa metade irá para a pilha. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha.

Fundir introduz uma terceira opção quando você está conjurando um card duplo de *Labirinto do Dragão* da sua mão: conjurar o card inteiro como uma única mágica pagando seus dois custos de mana.

Baixo

{3}{B}

Feitiço

O jogador alvo descarta dois cards.

//

Sujo

{2}{G}

Feitiço

Devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

//

Fundir *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

As regras oficiais para a habilidade fundir são as seguintes:

702.100. Fundir

702.100a Fundir é uma habilidade estática presente em alguns cards duplos (veja a regra 708, “Cards Duplos”) que é aplicada enquanto o card com fundir está na mão de um jogador. Se um jogador conjura um card duplo com fundir da própria mão, o jogador pode escolher conjurar as duas metades do card duplo. Esta escolha é feita antes de colocar o card duplo com fundir na pilha. A mágica resultante é uma *mágica dupla fundida.*

702.100b Uma mágica dupla fundida tem dois conjuntos de características e um custo de mana convertido. O custo de mana convertido da mágica é igual ao número total da quantidade de mana nos seus dois custos de mana, independentemente da cor.

702.100c O custo total de uma mágica dupla fundida inclui o custo de mana de cada metade. (Ver regra 601.2e.)

702.100d Quando uma mágica dupla fundida é resolvida, o controlador da mágica segue as instruções da metade da esquerda e depois as instruções da metade da direita.

\* Se você conjurar um card duplo com fundir de qualquer zona que não seja a sua mão, você não poderá conjurar as duas metades. Você só poderá conjurar uma ou outra metade.

\* Para conjurar uma mágica dupla fundida, pague ambos os custos de mana. Por exemplo, Baixo/Sujo tem custo de mana de {3}{B} e {2}{G}. Para conjurar as duas metades, você paga {5}{B}{G}. Enquanto a mágica está na pilha, seu custo de mana convertido é 7.

\* Você pode escolher o mesmo objeto como alvo de cada uma das metades de uma mágica dupla fundida, se apropriado. Por exemplo, se as metades da esquerda e da direita requerem uma “criatura alvo”, você pode escolher a mesma criatura para cada ocorrência da palavra alvo (mas não é obrigado).

\* Quando resolver uma mágica dupla fundida com múltiplos alvos, trate-a como qualquer mágica com múltiplos alvos. Se todos os alvos forem inválidos quando a mágica tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se pelo menos um alvo ainda for válido neste momento, a mágica será resolvida, mas um alvo não válido não pode realizar nenhuma ação ou ter ações realizadas nele.

\* Quando uma mágica dupla fundida for resolvida, siga primeiro as instruções da metade da esquerda, e depois as instruções da metade da direita.

\* Em cada zona com exceção da pilha, os cards duplos têm dois conjuntos de características e dois custos de mana convertidos. Se alguma coisa precisar de informações sobre um card duplo fora da pilha, irá obter os dois valores. Por exemplo, se um jogador revela Baixo/Sujo devido a habilidade de Vidente do Manto do Crepúsculo (“No início de sua manutenção, cada jogador revela o card do topo do próprio grimório, perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido do card e depois o coloca na própria mão.”), o jogo verá seu custo de mana convertido como 4 e 3. Isso significa que aquele jogador perde um total de 7 pontos de vida.

\* Na pilha, uma mágica dupla que não tenha sido fundida tem apenas as características e o custo de mana convertido daquela metade. A outra metade é tratada como se não existisse.

\* Alguns cards duplos com fundir têm duas metades monocoloridas de cores diferentes. Se esse card é conjurado como uma mágica dupla fundida, a mágica resultante é multicolorida. Se apenas uma metade é conjurada, a mágica é da cor desta metade. Enquanto não está na pilha, este card é multicolorido.

\* Alguns cards duplos com fundir têm as duas metades multicoloridas. Esse card é multicolorido independentemente da metade que é conjurada, ou se as duas metades são conjuradas. Ele também é multicolorido enquanto não está na pilha.

\* Se um jogador nomeia um card, o jogador pode nomear qualquer metade de um card duplo, mas não ambas. Um card duplo tem o nome escolhido se um dos seus dois nomes forem iguais ao nome escolhido. Esta é uma alteração recente nas regras.

\* Se você conjurar um card duplo com fundir da sua mão sem pagar seu custo de mana, você pode escolher usar sua habilidade fundir e conjurar ambas as metades sem pagar seus custos de mana.

-----

**Ciclo: Portões de Guilda**

A coleção *Labirinto do Dragão* inclui um ciclo de terrenos não básicos com o subtipo Portão. Cada guilda tem um card de Portão com Portão da Guilda no nome, que pode ser virado para produzir mana de qualquer uma das cores daquela guilda. Esses cards foram impressos anteriormente nas coleções *Retorno a Ravnica* e *Portões Violados;* eles aparecem aqui com uma nova ilustração.

Portão da Guilda Simic

Terreno — Portão

Portão da Guilda Simic entra no campo de batalha virado.

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

\* O subtipo Portão não tem qualquer significado especial nas regras, mas outras mágicas e habilidades podem se referir a ele.

\* Portão não é um tipo de terreno básico.

-----

**Ciclo: Porteiros**

A coleção *Labirinto do Dragão* inclui um ciclo de Porteiros com habilidades do tipo “entra no campo de batalha” que lhe dão um bônus por controlar dois ou mais Portões.

Porteiros do Lago de Opala

{3}{U}

Criatura — Vedalkeano Soldado

2/4

Quando Porteiros do Lago de Opala entrar no campo de batalha, se você controlar dois ou mais Portões, poderá comprar um card.

\* A habilidade de Porteiros verifica apenas terrenos com o tipo de terreno Portão. Não importa se esses Portões têm o mesmo nome ou nomes diferentes.

\* O número de Portões que você controla é verificado quando a habilidade é desencadeada e novamente quando ela tenta ser resolvida. Se você não controlar dois ou mais Portões quando a habilidade for ser resolvida, a habilidade não fará nada.

\* O bônus será aplicado apenas uma vez enquanto você controlar dois ou mais Portões. Por exemplo, se você controlar quatro Portões quando Porteiros do Lago de Opala entrar no campo de batalha, você poderá comprar um card, e não dois.

-----

**Temas que retornam: Guildas e Marcas de Guilda**

O bloco original de *Ravnica* introduziu o plano de Ravnica, um mundo dominado pela paisagem urbana e controlado por dez guildas, cada uma delas centrada em duas cores. Pela primeira vez, todas as dez guildas aparecem em uma coleção. Se um card da coleção *Labirinto do Dragão* for associado a uma guilda, ele terá a marca da guilda como pano de fundo de sua caixa de texto. Essas marcas de guilda não possuem nenhum efeito no jogo.

-----

**Mecânica que retorna: Palavras-chave da guilda, ações de palavra-chave e palavras de habilidade**

Todas as mecânicas das dez guildas, introduzidas originalmente nas coleções *Retorno a Ravnica* e *Portões Violados*, retornam na coleção *Labirinto do Dragão*. Para mais informações sobre essas mecânicas, consulte as Dúvidas Frequentes de *Retorno a Ravnica* e *Portões Violados* em [**Wizards.com/Magic/Rules**](http://www.wizards.com/Magic/TCG/Article.aspx?x=magic/rules/faqs).

*Retorno a Ravnica:* deter (Azorius), sobrecarga (Izzet), liberar (Rakdos), necrofagia (Golgari) e povoar (Selesnya)

*Portões Violados:* extorquir (Orzhov), cifrar (Dimir), impulso sanguinário (Gruul), batalhão (Boros) e evoluir (Simic)

-----

**NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS**

Admiração pelas Guildas

{2}{R}

Feitiço

As criaturas monocoloridas não podem bloquear neste turno.

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

\* Nenhuma criatura monocolorida estará apta a bloquear naquele turno, incluindo criaturas monocoloridas que entrarem no campo de batalha depois que Admiração pelas Guildas for resolvida. Uma criatura que seja monocolorida quando Admiração pelas Guildas for resolvida, mas que de alguma forma se torne multicolorida depois que os bloqueadores forem declarados, estará apta a bloquear.

-----

Afogar na Imundice

{B}{G}

Feitiço

Escolha uma criatura alvo. Coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Depois, aquela criatura recebe -1/-1 até o final do turno para cada card de terreno em seu cemitério.

\* Você escolhe o alvo de Afogar na Imundice enquanto conjura a mágica. Você não saberá necessariamente o que acontecerá com o poder e a resistência da criatura neste momento.

-----

Animista Bestial

{1}{R}{G}

Criatura — Goblin Xamã

2/1

{3}: Animista Bestial recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X igual ao seu poder.

\* Você não escolhe o valor de X. O bônus que Animista Bestial recebe é baseado no seu poder quando a habilidade é resolvida. Por exemplo, se você ativar a habilidade duas vezes, a primeira vez dará +2/+0 e a segunda dará +4/+0.

\* Se o poder de Animista Bestial for negativo quando a habilidade é resolvida, ele perderá poder. Por exemplo, se de alguma forma ele for -3/1 quando a habilidade é resolvida, ele se tornará -6/1.

-----

Armado

{1}{R}

Feitiço

A criatura alvo recebe +1/+1 e ganha golpe duplo até o final do turno.

//

Perigoso

{3}{G}

Feitiço

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

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

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

\* Quando os bloqueadores são declarados, qualquer criatura que esteja virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear, não bloqueia. Se houver um custo associado a fazer uma criatura bloquear, nenhum jogador será forçado a pagar aquele custo, portanto, ela não bloqueará se o custo não for pago.

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

-----

Auxílio do Obzedat

{3}{W}{B}

Feitiço

Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

\* Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

\* Se o alvo for um card de Aura, você escolhe o que ele irá encantar quando Auxílio do Obzedat for resolvido. Se não houver nada válido para encantar, ele ficará no cemitério.

-----

Barão Sangrento de Vizkopa

{3}{W}{B}

Criatura — Vampiro

4/4

Vínculo com a vida, proteção contra o branco e o preto

Enquanto você tiver 30 pontos de vida ou mais e um oponente tiver 10 pontos de vida ou menos, Barão Sangrento de Vizkopa receberá +6/+6 e terá voar.

\* Em uma partida do tipo “Gigante de Duas Cabeças”, Barão Sangrento de Vizkopa recebe +6/+6 e terá voar enquanto sua equipe tiver 30 pontos de vida ou mais, e a equipe oponente tiver 10 pontos de vida ou menos.

-----

Brilho da Batalha

{4}{R}{W}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla atacar, coloque um marcador +1/+1 nela.

\* O marcador +1/+1 é colocado na criatura antes da declaração dos bloqueadores e do dano de combate ser causado.

\* Se uma criatura entrar atacando no campo de batalha, Brilho de Batalha não será desencadeado.

-----

Cântico de Ponte Mortífera

{4}{B}{G}

Encantamento

Quando Cântico de Ponte Mortífera entrar no campo de batalha, coloque os dez cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

No início de sua manutenção, escolha um card de seu cemitério aleatoriamente. Se for um card de criatura, coloque-o no campo de batalha. Do contrário, coloque-o em sua mão.

\* O card 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 no seu cemitério, qualquer card colocado no seu cemitério em resposta àquela habilidade pode ser escolhido.

\* Cada card no seu cemitério deve ter a mesma chance de ser escolhido. Atribuir um número para cada card e rolar um dado é a maneira mais fácil de fazer isso. Nos formatos que permitem que você reorganize o seu cemitério, incluindo Padrão, Moderno e os formatos Limitados do bloco *Retorno a Ravnica*, você também pode embaralhar seu cemitério com as faces voltadas para baixo e escolher um card aleatoriamente.

-----

Captura de Plasma

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

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. No início de sua próxima fase principal pré-combate, adicione X manas em qualquer combinação de cores a sua reserva de mana, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica.

\* Se a mágica anulada tiver {X} no seu custo de mana, inclua o valor de X quando determinar quanto de mana será adicionado a sua reserva de mana. Por exemplo, se você anular uma mágica com custo {X}{R} com X igual a 5, você adicionará seis manas a sua reserva de mana.

\* A sua fase principal de pré-combate é a fase principal que acontece imediatamente após a sua etapa de compra, e não qualquer outra fase principal.

-----

Carne

{3}{B}{G}

Feitiço

Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo, sendo X o poder do card que você exilou.

//

Sangue

{R}{G}

Feitiço

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

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Enquanto Carne é resolvida, se a criatura não for um alvo válido mas o card de criatura ainda for um alvo válido, o card de criatura será exilado mas nenhum marcador será colocado na criatura. Se a criatura for o único alvo válido, Carne ainda será resolvida, mas não terá qualquer efeito já que você não exilou o card.

\* Enquanto Sangue é resolvido, se apenas um dos alvos for válido, Sangue será resolvido mas não terá qualquer efeito: Se o primeiro alvo não for um alvo válido, ele não causará dano. Se a segunda criatura ou jogador alvo não for um alvo válido, ele não sofrerá dano.

\* O número de marcadores +1/+1 é baseado no poder do card de criatura conforme sua última existência no cemitério.

\* A quantidade de dano causado é baseada no poder da primeira criatura alvo quando Sangue é resolvido.

\* Se você conjurar Carne/Sangue como uma mágica dupla fundida, os marcadores +1/+1 serão colocados antes que a quantidade de dano seja determinada.

-----

Carregador de Fluxo

{2}{U}{R}

Criatura — Bizarro

1/5

Voar

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, poderá inverter o poder e a resistência de Carregador de Fluxo até o final do turno.

\* A inversão é aplicada depois de todos os efeitos que alteram o poder e a resistência.

\* Inverter o poder e a resistência da criatura duas vezes (ou qualquer número par de vezes) fará com que o poder e resistência da criatura voltem aos valores anteriores à inversão.

-----

Ceifar Intelecto

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

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe até X cards dela que não sejam terrenos e os exila. Para cara card exilado desta forma, procure no cemitério, na mão e no grimório daquele jogador um número qualquer de cards com o mesmo nome daquele card e exile-os. Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

\* Uma vez que Ceifar Intelecto começa a ser resolvida, nenhum jogador pode conjurar mágicas ou ativar habilidades até que ela tenha sido completamente resolvida. Por exemplo, o oponente não pode conjurar nenhum card que seria exilado após sua mão for revelada.

\* Você pode escolher deixar quaisquer cards com esses nomes na zona em que estão. Você não precisa exilá-los.

\* Se você não exilar nenhum card da mão do jogador, você não irá procurar no grimório deste jogador.

-----

Ciclope de Nivix

{1}{U}{R}

Criatura — Ciclope

1/4

Defensor

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou feitiço, Ciclope de Nivix recebe +3/+0 até o final do turno e pode atacar neste turno como se não tivesse defensor.

\* Ciclope de Nivix ainda terá defensor depois que a habilidade desencadeada for resolvida, mas estará apto a atacar.

-----

Coletor de Pecados

{1}{W}{B}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

Quando Coletor de Pecados entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card de mágica instantânea ou feitiço da mão dele e exila aquele card.

\* Nenhum jogador pode fazer nada entre o momento em que você escolhe o card e ele é exilado. Em particular, seu oponente não poderá conjurar o card depois que a habilidade de Coletor de Pecador começar a ser resolvida.

-----

Comando da Labareda

{3}{R}{W}

Criatura — Minotauro Soldado

5/3

Toda vez que uma mágica instantânea ou feitiço que você controla causar dano, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura vermelhas e brancas 1/1 do tipo Soldado com ímpeto.

\* A habilidade de Comando da Labareda é desencadeada a cada vez que uma mágica instantânea ou feitiço que você controla causa dano (ou colocando de outra forma, o número de vezes que a palavra “causa” aparece nas instruções), não importando a quantidade de dano causado ou quantos jogadores ou permanentes sofrerão dano. Por exemplo, se você conjurar Punir o Inimigo e ele “causar 3 pontos de dano ao jogador alvo e 3 pontos de dano à criatura alvo”, a habilidade de Comando da Labareda será desencadeada uma vez e você receberá duas fichas do tipo Soldado.

\* Algumas mágicas instantâneas e feitiços fazem com que outros objetos causem dano, em vez delas mesmas causarem o dano. Essas mágicas não fazem com que a habilidade de Comando da Labareda seja desencadeada.

-----

Conselho do Absoluto

{2}{W}{U}

Criatura — Humano Conselheiro

2/4

Conforme Conselho do Absoluto entra no campo de batalha, nomeie um card que não seja uma criatura nem um terreno.

Seus oponentes não podem conjurar cards com o nome escolhido.

As mágicas com o nome escolhido que você conjurar custarão {2} a menos para serem conjuradas.

\* A última habilidade não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica.

\* Se houver custos adicionais para conjurar a mágica, como um custo de reforço, aplique aqueles aumentos antes de aplicar quaisquer reduções de custo.

\* A última habilidade pode reduzir custos alternativos, como custos de sobrecarga.

\* Se uma mágica com o nome escolhido incluir um mana genérico em seu custo para conjurar, o custo será reduzido em {1}.

\* Você pode nomear qualquer metade de um card duplo, mas não ambas. Se você nomear uma metade de um card duplo, seus oponentes poderão conjurar a outra metade. Esta é uma alteração recente nas regras. Se este card duplo tiver fundir, seus oponentes não poderão conjurar este card como uma mágica dupla fundida.

\* Se você nomear uma metade de um card duplo com fundir e depois conjurar as duas metades, a redução de custo será aplicada ao custo total da mágica. Isto é válido mesmo quando a metade com o nome escolhido requer apenas mana colorido para conjurar a mágica.

-----

Controle de Tumulto

{2}{W}

Mágica Instantânea

Você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que seus oponentes controlam. Previna todo o dano que seria causado a você neste turno.

\* Conte o número de criaturas que seus oponentes controlam quando Controle de Tumulto for resolvido para determinar quantos pontos de dano você ganha.

\* Se uma fonte que um oponente controla lhe causar dano que não é de combate, você pode escolher fazer com que Controle de Tumulto previna este dano antes que o oponente possa escolher redirecionar este dano para um planeswalker que você controla.

Controle de Tumulto não previne dano de combate que seria causado por criaturas que ataquem os planeswalkers que você controla. Também não previne dano que seria causado a criaturas que você controla.

-----

Coragem Inabalável

{1}{G}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem atropelar e vínculo com a vida.

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

-----

Criado para a Caça

{1}{G}{U}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 causar dano de combate a um jogador, você poderá comprar um card.

\* A criatura que causar dano de combate a um jogador deve ter um marcador +1/+1 nela no momento em que o dano é causado para que a habilidade de Criado para a Caça seja desencadeada.

-----

Dar

{2}{G}

Feitiço

Coloque três marcadores +1/+1 na criatura alvo.

//

Tirar

{2}{U}

Feitiço

Remova todos os marcadores +1/+1 da criatura alvo que você controla. Compre uma quantidade equivalente de cards.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Você pode escolher como alvo de Tirar qualquer criatura que você controla, e não apenas criaturas com marcadores +1/+1. Em particular, se você conjurar Dar/Tirar como uma mágica dupla fundida, você poderá escolher a mesma criatura e comprar três cards.

-----

Dragomorfose

{1}{U}{R}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla torna-se um Dragão azul e vermelho 4/4, perde todas as habilidades e ganha voar.

Sobrecarga {3}{U}{U}{R}{R} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, altere seu texto substituindo todas as ocorrências de “a criatura alvo” por “cada criatura”.)*

\* Se você conjurar Dragomorfose usando sobrecarga, apenas criaturas que você controla quando ela for resolvida serão afetadas. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não serão afetadas.

\* Cada criatura afetada perderá todas as suas outras cores e tipos de criatura e será apenas vermelha, azul e do tipo Dragão. Cada uma reterá quaisquer outros tipos que possa ter, como artefato.

\* Cada criatura afetada perderá quaisquer habilidades que tenha ganho antes de Dragomorfose ser resolvida. Em particular, isso inclui a habilidade de conjurar cópias de um card com cifrar que esteja cifrado na criatura, embora essa habilidade retorne após o final do turno.

\* Se qualquer criatura afetada ganhar uma habilidade após Dragomorfose ser resolvida, esta habilidade será mantida.

\* Dragomorfose substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. No entanto, efeitos que determinam valores específicos para o poder e resistência da criatura que começam a ser aplicados depois que Dragomorfose for resolvida irão sobrescrever este efeito.

\* Efeitos que modificam o poder ou a resistência de uma criatura afetada, como os efeitos de Fitoestouro ou Iniciativa da Legião, serão aplicados não importa quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram o poder e a resistência da criatura (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder pela sua resistência.

-----

Druida Zhur-Taa

{R}{G}

Criatura — Humano Druida

1/1

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

Toda vez que você virar Druida Zhur-Taa para gerar mana, ele causará 1 ponto de dano a cada oponente.

\* A última habilidade de Druida Zhur-Taa não é desencadeada caso ele seja virado por qualquer outro motivo. No entanto, se Druida Zhur-Taa ganhar outra habilidade de mana que necessite que você o vire, a habilidade será desencadeada.

\* Se você virar Druida Zhur-Taa para gerar mana durante o processo de conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade, a habilidade desencadeada será resolvida antes da mágica ou habilidade.

\* A última habilidade de Druida Zhur-Taa não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

-----

Emmara Tandris

{5}{G}{W}

Criatura Lendária — Elfo Xamã

5/7

Previna todo o dano que seria causado a fichas de criatura que você controla.

\* A habilidade de Emmara Tandris previne todo o dano que seria causado a fichas de criatura que você controla, não apenas o dano de combate.

\* Se Emmara Tandris sofrer dano letal igual ao causado as fichas de criatura que você controla, o dano que seria causado às fichas de criatura é prevenido.

-----

Escrivão Sangrento

{1}{B}

Criatura — Zumbi Mago

2/1

Se você for comprar um card sem ter nenhum card na mão, em vez disso, compre dois cards e perca 1 ponto de vida.

\* Sempre que você for instruído a comprar mais de um card, você os compra um de cada vez. Por exemplo, se você controlar Escrivão Sangrento e não tiver cards na mão quando for instruído a “comprar dois cards”, sua primeira compra será substituída pela compra de dois cards e perda de 1 ponto de vida e então você comprará o segundo card da instrução original. No total, você comprará três cards e perderá 1 ponto de vida.

\* Cada Escrivão Sangrento adicional que você controla irá adicionar um card e 1 ponto de vida perdido. Digamos que você controle dois Escrivãos Sangrentos e irá comprar um card sem ter nenhum card na mão. O efeito de um Escrivão Sangrento irá substituir o evento “compre um card” por “compre dois cards e perca 1 ponto de vida”. O efeito do outro Escrivão Sangrento irá substituir a compra do primeiro desses dois cards com “compre dois cards e perca 1 ponto de vida”. Você irá comprar dois cards e perder 1 ponto de vida, e então irá comprar outro card e perder outro 1 ponto de vida.

-----

Esquadrão Emboscador de Haazda

{2}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/4

Toda vez que Esquadrão Emboscador de Haazda ataca, você pode pagar {W}. Se fizer isso, vire a criatura alvo que um oponente controla.

\* Você escolhe a criatura alvo quando a habilidade é desencadeada e vai para a pilha. Você escolhe se deseja pagar {W} quando a habilidade é resolvida. \* Você só pode pagar {W} uma vez. A criatura será virada antes da escolha dos bloqueadores.

-----

Esqueleto de Podridão

{2}{B}{G}

Criatura — Planta Esqueleto

4/1

Esqueleto de Podridão não pode bloquear.

{2}{B}{G}, Coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério: Devolva Esqueleto de Podridão de seu cemitério para o campo de batalha. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

\* Você só poderá ativar a última habilidade se Esqueleto de Podridão estiver em seu cemitério.

\* Colocar quatro cards do seu grimório no seu cemitério é parte do custo de ativação da habilidade de Esqueleto de Podridão. Os quatro cards estarão no cemitério antes que qualquer jogador possa responder.

\* Se você tiver três cards ou menos no seu grimório, você não poderá ativar a última habilidade de Esqueleto de Podridão.

-----

Eterídeo

{4}{U}{U}

Criatura — Metamorfo

4/5

{U}: Exile Eterídeo. Devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

{U}: Eterídeo não pode ser bloqueado neste turno.

{1}: Eterídeo recebe +1/-1 até o final do turno.

{1}: Eterídeo recebe -1/+1 até o final do turno.

\* A primeira habilidade de Eterídeo só o devolve ao campo de batalha se esta habilidade também o exilou. Se Eterídeo deixar o campo de batalha em resposta a essa habilidade, ele não será devolvido ao campo de batalha, mesmo que tenha sido exilado por uma outra mágica ou habilidade.

\* A última habilidade de Eterídeo pode ser ativada mesmo se seu poder for menor ou igual a 0. Se uma criatura for atribuir dano menor ou igual a 0, ela não atribuirá nenhum dano de combate.

-----

Explosão de Genialidade

{4}{U}{R}

Feitiço

Escolha uma criatura ou jogador alvo. Compre três cards e depois descarte um card. Explosão de Genialidade causa àquela criatura ou jogador uma quantidade de pontos de dano equivalente ao custo de mana convertido do card descartado.

\* Você escolhe a criatura ou jogador alvo como parte da conjuração da mágica. Se aquela criatura ou jogador não for um alvo válido quando Explosão de Genialidade tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará ou descartará nenhum card.

\* Se você descartar um card duplo, Explosão de Genialidade causará uma quantidade de dano equivalente à soma dos dois custos de mana convertidos como um único evento causador de dano.

\* Se você descarta um card com {X} em seu custo de mana, o valor de X é zero.

-----

Fadiga

{2}{B}

Feitiço

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

//

Aflição

{2}{R}

Feitiço

Aflição causa ao jogador alvo uma quantidade de pontos de dano igual ao número de cards na mão daquele jogador.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Se você conjurar Fadiga/Aflição como uma mágica dupla fundida e escolher o mesmo jogador como alvo duas vezes, os dois cards comprados contam ao determinar a quantidade de dano causado. O jogador não pode fazer nada entre os efeitos de Fadiga e Aflição para ter menos cards na mão.

-----

Fim do Labirinto

Terreno

Fim do Labirinto entra no campo de batalha virado.

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

{3}, {T}, Devolva Fim do Labirinto para a mão de seu dono: Procure um card de Portão em seu grimório, coloque-o no campo de batalha e, depois, embaralhe o seu grimório. Se você controlar dez ou mais Portões de nomes diferentes, você ganha o jogo.

\* Devolver Fim do Labirinto para a mão de seu dono é parte do custo de ativação da sua última habilidade. Uma vez que esta habilidade é anunciada, os jogadores não podem responder a ela até que você tenha pago seu custo de ativação e devolvido Fim do Labirinto para a sua mão.

\* Quando a última habilidade de Fim do Labirinto é resolvida, você procura um Portão em seu grimório e o coloca no campo de batalha antes de verificar se você ganhou o jogo. Esta verificação ocorre mesmo que você não coloque um Portão no campo de batalha desta forma. Esta verificação ocorre apenas quando a habilidade é resolvida, e não em outro momento.

\* Colocar um Portão no campo de batalha com Fim do Labirinto não conta como o terreno que você pode jogar durante o seu turno. Se for o seu turno, você poderá jogar Fim do Labirinto ou um outro card de terreno de sua mão depois que a habilidade for resolvida.

\* Controlar múltiplos Portões com o mesmo nome não tem nenhum efeito na sua habilidade de ganhar o jogo com Fim do Labirinto. Os Portões excedentes são simplesmente ignorados.

-----

Final Explosivo

{1}{B}{R}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham “Quando esta criatura morre, ela causa 2 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla.”

\* As criaturas que passarem ao seu controle depois que Final Explosivo for resolvido não terão a habilidade.

\* Se outro jogador ganhar o controle de uma criatura que você controla depois que Final Explosivo for resolvido e depois ela morrer naquele turno, o jogador que controlava a criatura quando ela morreu controlará a habilidade desencadeada. Este jogador escolhe uma criatura que um de seus oponentes controla como alvo.

-----

Físico Distorcido

{U}{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +X/-X até o final do turno, sendo X o número de cards em sua mão.

\* Use o número de cards na sua mão quando Físico Distorcido for resolvido para determinar o valor de X. Físico Distorcido não estará na sua mão naquele momento.

\* Depois que Físico Distorcido for resolvido, o efeito não será alterado se o número de cards na sua mão for alterado.

-----

Gigante do Clã Scab

{4}{R}{G}

Criatura — Gigante Guerreiro

4/5

Quando Gigante do Clã Scab entra no campo de batalha, ele luta com a criatura alvo que um oponente controla, escolhida aleatoriamente.

\* Para escolher um alvo aleatoriamente, todos os alvos válidos devem ter a mesma chance de serem escolhidos. Existem muitas formas de fazer isso, incluindo atribuir um número para cada alvo válido e rolar um dado.

\* O alvo é escolhido aleatoriamente como parte da ação de colocar a habilidade na pilha. Os jogadores podem responder a essa habilidade sabendo qual é o alvo da habilidade.

\* Se Gigante do Clã Scab deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade seja resolvida, nenhuma luta irá acontecer e nenhuma criatura causará dano. \* Além disso, se a criatura alvo não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade será anulada e nenhuma luta acontecerá.

\* Em uma partida com vários participantes, você não escolhe um único oponente aleatoriamente. Qualquer criatura controlada por um de seus oponentes pode ser escolhida aleatoriamente.

-----

Gladiador Carniceiro

{2}{B}{R}

Criatura — Esqueleto Guerreiro

4/2

Toda vez que uma criatura bloqueia, o controlador daquela criatura perde 1 ponto de vida.

{1}{B}{R}: Regenere Gladiador Carniceiro.

\* A habilidade de Gladiador Carniceiro é desencadeada sempre que uma criatura bloquear, independentemente de quem a controla ou qual criatura é bloqueada.

\* Se a criatura de alguma forma bloquear múltiplas criaturas (porque tem a habilidade de bloquear uma criatura adicional, por exemplo), a habilidade de Gladiador Carniceiro é desencadeada apenas uma vez.

-----

Hélice da Líder de Guerra

{2}{R}{W}

Mágica Instantânea

Hélice da Líder de Guerra causa 4 pontos de dano à criatura ou jogador alvo e você ganha 4 pontos de vida.

\* Se a criatura alvo ou o jogador alvo não forem um alvo válido quando Hélice da Líder de Guerra tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará 4 pontos de vida.

-----

Herdeiro de Vitu-Ghazi

{3}{W}{W}

Criatura — Elemental

4/4

Quando Herdeiro de Vitu-Ghazi entrar no campo de batalha, se você o conjurou de sua mão, coloque uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Ave com voar no campo de batalha e, depois, povoe. *(Coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

\* Herdeiro de Vitu-Ghazi sofreu errata na versão em português. A versão impressa em português não indica que a ficha de Ave tem voar. Seu texto corrigido é apresentado acima.

-----

Imitação do Progenitor

{4}{G}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Imitação do Progenitor entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, exceto que ela ganha “No início de sua manutenção, se esta criatura não for uma ficha, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia desta criatura.”

\* Imitação do Progenitor copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha). \* Imitação do Progenitor não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não tem quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras anexadas, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

\* A Imitação do Progenitor original irá criar fichas, mas as cópias dessas fichas não irão.

\* Se você escolher fazer com que Imitação do Progenitor entre no campo de batalha como uma cópia de uma criatura, a habilidade desencadeada que ela irá ganhar se tornará parte das informações copiadas. Por exemplo, suponha que Imitação do Progenitor entre no campo de batalha como uma cópia de Urso Garra de Runa, uma criatura do tipo Urso 2/2 com custo de mana {1}{G}. O resultado será uma criatura verde 2/2 do tipo Urso com o nome Urso Garra de Runa, custo de mana {1}{G} e com “No início de sua manutenção, se esta criatura não for uma ficha, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia desta criatura.” Se outra Imitação do Progenitor entrar no campo de batalha como cópia dessa criatura, ela será um Urso Garra de Runa com *duas* ocorrências da habilidade desencadeada.

\* Se a criatura escolhida for uma ficha, Imitação do Progenitor copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Copiar uma ficha não faz com que Imitação do Progenitor se torne uma ficha.

\* Qualquer habilidade do tipo “entra no campo de batalha” da criatura copiada será desencadeada quando Imitação do Progenitor entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

\* Se a criatura escolhida tem {X} em seu custo de mana (como Hidra Proteica, por exemplo), X é igual a 0.

\* Se, de alguma forma, Imitação do Progenitor entrar no campo de batalha junto com outra criatura, Imitação do Progenitor não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo da batalha.

\* Você pode escolher não copiar nada. Neste caso, Imitação do Progenitor entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 do tipo Metamorfo e provavelmente será colocada no cemitério imediatamente.

-----

Incubação de Krasis

{2}{G}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

{1}{G}{U}, Devolva Incubação de Krasis para a mão de seu dono: Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura encantada.

\* Devolver Incubação de Krasis para a mão de seu dono é parte do custo de ativação de sua última habilidade. Uma vez que esta habilidade é anunciada, os jogadores não podem responder a ela até que você tenha pago seu custo de ativação e devolvido Incubação de Krasis para a sua mão.

-----

Iniciativa da Legião

{R}{W}

Encantamento

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

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

{R}{W}, Exile Iniciativa da Legião: Exile todas as criaturas que você controla. No início do próximo combate, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos e aquelas criaturas ganharão ímpeto até o final do turno.

\* O início do próximo combate irá acontecer mesmo que o jogador do turno não tenha a intenção de atacar com nenhuma criatura.

\* Uma criatura que seja vermelha e branca receberá +1/+1 de Iniciativa da Legião.

-----

Invasão de Necrotério

{4}{B}{R}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. Invasão de Necrotério causa à criatura ou jogador alvo uma quantidade de pontos de dano equivalente ao poder do card devolvido desta forma.

\* Use o poder do card conforme sua última existência no cemitério para determinar a quantidade de pontos de dano que será causado.

\* Se o card de criatura não for um alvo válido quando Invasão de Necrotério tentar ser resolvida (provavelmente por ter sido exilado em resposta), ele não retornará para a sua mão e nenhum dano será causado à criatura alvo ou ao jogador alvo.

-----

Krasis Renegado

{1}{G}{G}

Criatura — Besta Mutante

3/2

Evoluir *(Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, se ela tiver poder ou resistência maior que a desta criatura, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura.)*

Toda vez que Krasis Renegado evoluir, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura que você controla com um marcador +1/+1.

\* Krasis Renegado “evolui” quando sua habilidade evoluir é resolvida e é colocado um marcador +1/+1 nele. Se um efeito de substituição como Temporada da Multiplicação fizer com que evoluir coloque mais de um marcador +1/+1 em Krasis Renegado, sua última habilidade será desencadeada apenas uma vez. Se nenhum marcador +1/+1 for colocado nele (por ele ter deixado o campo de batalha em resposta a sua habilidade evoluir ter sido desencadeada, por exemplo), então sua última habilidade não será desencadeada.

\* A última habilidade de Krasis Renegado não será desencadeada se um marcador +1/+1 for colocado nele por outra razão que não sua habilidade de evoluir.

-----

Ladrão de Noção

{2}{U}{B}

Criatura — Humano Ladino

3/1

Lampejo

Se um oponente for comprar um card que não seja o primeiro comprado em cada fase de compra, em vez disso, aquele jogador pula aquela compra e você compra um card.

\* Se você e um oponente controlam um Ladrão de Noção cada um, os efeitos de substituição gerados pelas suas habilidades irão cancelar um ao outro. Se o oponente for comprar um card que não seja o primeiro da sua etapa de compra, essa compra será pulada e você comprará um card. Em seguida, o Ladrão de Noção do oponente fará com que essa compra seja pulada e o oponente comprará um card. Nenhum dos efeitos de substituição será aplicado a este evento novamente, portanto seu oponente comprará um card.

-----

Lavínia do Décimo

{3}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

4/4

Proteção contra o vermelho

Quando Lavínia do Décimo entrar no campo de batalha, detenha cada permanente que não seja um terreno que seus oponentes controlem com custo de mana convertido menor ou igual a 4. *(Até seu próximo turno, aquelas permanentes não podem atacar nem bloquear, e as habilidades ativadas delas não podem ser ativadas.)*

\* O custo de mana convertido de uma ficha de criatura é 0, a menos que a ficha seja uma cópia de outra criatura, caso em que ela copia o custo de mana da criatura.

\* Lavínia do Décimo não afeta as permanentes das quais um oponente tenha ganho o controle após sua habilidade do tipo “entra no campo de batalha” ter sido resolvida. Da mesma forma, se você ganhar o controle de uma permanente detida depois que a habilidade for resolvida, ela continuará detida até o seu próximo turno.

-----

Longe

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

//

Ausente

{2}{B}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Ausente tem apenas um jogador como alvo. Ela não tem qualquer criatura como alvo. O jogador alvo escolhe qual criatura sacrificar quando a mágica é resolvida.

-----

Mago Besouriforme

{1}{G}{U}

Criatura — Humano Inseto Mago

2/2

{G}{U}: Mago Besouriforme recebe +2/+2 e ganha voar até o final do turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

\* Se a habilidade de Mago Besouriforme for ativada por um jogador e depois outro jogador ganhar o seu controle durante o mesmo turno, o segundo jogador não poderá ativar a habilidade naquele turno.

\* Se você ativar a habilidade de Mago Besouriforme após ele ter sido bloqueado por uma criatura sem voar ou alcance, isso não fará com que ele se torne desbloqueado.

-----

Maldição do Corredor

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura com poder menor ou igual a 3

Quando Maldição do Corredor entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

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

\* Se o poder da criatura encantada se tornar 4 ou mais, Maldição do Corredor será colocada no cemitério do seu controlador como uma ação baseada no estado.

\* A criatura encantada poderá ser desvirada de outras formas, como por Aurélia, Líder de Guerra.

-----

Melek, Paradigma dos Izzet

{4}{U}{R}

Criatura Lendária — Mago Bizarro

2/4

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se ele for um card de mágica instantânea ou feitiço.

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço de seu grimório, copie-a. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

\* Melek não afeta as regras de tempo associadas ao momento em que você conjura o card. Se for um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.

\* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos, como custos de sobrecarga. Embora você não possa pagar custos adicionais para a cópia que foi criada, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se um jogador sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-la, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

\* Enquanto estiver jogando com o card to topo do seu grimório revelado, se você comprar múltiplos cards, revele cada um deles antes de comprá-los.

\* O card do topo do seu grimório não está na sua mão. Você não pode descartá-lo, por exemplo.

\* A última habilidade de Melek irá copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço que você conjurar do seu grimório, e não apenas as que tiverem alvo.

\* Quando a última habilidade é resolvida, ela cria uma cópia de uma mágica. Você controla a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma mágica normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.

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

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

\* Se a mágica que está sendo copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Dívida com os Sem-morte), a cópia terá o mesmo valor de X.

\* A coleção *Retorno de Avacyn* possui cards de mágicas instantânea e feitiço com milagre, uma habilidade que permite aos jogadores conjurar um card imediatamente ao comprá-lo. Se você conjurar uma mágica desta forma, você a estará conjurando da sua mão e não do seu grimório. A habilidade de Melek não será desencadeada.

-----

Mestre de Crueldades

{3}{B}{R}

Criatura — Demônio

1/4

Iniciativa, toque mortífero

Mestre de Crueldades só pode atacar sozinho.

Toda vez que Mestre de Crueldades atacar um jogador e não for bloqueado, o total de pontos de vida daquele jogador se tornará 1. Mestre de Crueldades não atribui nenhum dano de combate neste combate.

\* Mestre de Crueldades não é obrigado a atacar, mas se o faz, deve atacar sozinho. Se você controlar outra criatura com uma habilidade que a obrigue a atacar se estiver apta, esta criatura deve atacar e Mestre de Crueldades não estará apto a atacar.

\* Se Mestre de Crueldades atacar sozinho, outra criatura que entre no campo de batalha atacando não terá efeito sobre ele. Mestre de Crueldades continua sendo uma criatura atacante. A outra criatura atacante atribuirá dano de combate normalmente, independentemente da última habilidade de Mestre de Crueldades ser desencadeada ou não.

\* A última habilidade de Mestre de Crueldades não será desencadeada se ele atacar um planeswalker.

\* Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 1, o que normalmente acontece é que o jogador perde (ou raramente, ganha) a quantidade apropriada de pontos de vida. Por exemplo, se o total de pontos de vida de um jogador for 4 quando a última habilidade é resolvida, ela fará com que aquele jogador perca 3 pontos de vida. Outros efeitos que interagem com perda (ou ganho) de pontos de vida interagirão com este efeito da mesma forma.

\* Não atribuir dano de combate não é o mesmo que prevenir este dano. Os efeitos que fazem com que o dano não possa ser prevenido não terão efeito caso nenhum dano de combate seja atribuído.

-----

Mirko Vosk, Sugador de Mentes

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Vampiro

2/4

Voar

Toda vez que Mirko Vosk, Sugador de Mentes, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador revela cards do topo do próprio grimório até revelar quatro cards de terreno. Depois, ele coloca aqueles cards no próprio cemitério.

\* Se o jogador tiver menos de quatro cards de terreno em seu grimório, todos os cards daquele grimório serão revelados e postos em seu cemitério.

-----

Modelador de Batalha Boros

{5}{R}{W}

Criatura — Minotauro Soldado

5/5

No início de cada combate, até uma criatura alvo ataca ou bloqueia neste combate se estiver apta e até uma criatura alvo não pode atacar nem bloquear neste combate.

\* Você pode escolher nenhum alvo para uma ou ambas ocorrências de “até uma criatura alvo”.

\* Se você escolher dois alvos para a habilidade de Modelador de Batalha Boros e apenas um desses alvos for válido quando a habilidade tentar ser resolvida, apenas o alvo válido será afetado. \* Se todos os alvos forem inválidos quando a habilidade tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

\* O controlador de cada criatura escolhe qual jogador ou planeswalker será atacado ou qual criatura atacante irá bloquear, se apropriado.

\* Uma criatura forçada a atacar somente o faz se estiver apta quando os atacantes são declarados. \* Se, neste momento, uma criatura estiver virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, o controlador da criatura não será forçado a pagar o custo, portanto ela não atacará neste caso.

\* Uma criatura forçada a bloquear somente o faz se estiver apta quando os bloqueadores são declarados. Se, naquele momento, a criatura estiver virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear ou nenhuma criatura estiver atacando seu controlador nem o planeswalker controlado pelo jogador em questão, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar o custo, portanto ela não bloqueará neste caso.

\* Se outro jogador ganhar o controle da criatura escolhida para atacar ou bloquear se estiver apta depois que ela atacar, essa criatura não será forçada a bloquear durante o mesmo combate.

-----

Olhar de Granito

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

Feitiço

Destrua cada permanente que não seja um terreno com custo de mana convertido menor ou igual a X.

\* Se uma permanente tem {X} como custo de mana, o valor de X é 0.

\* O custo de mana convertido de uma ficha de criatura é 0, a menos que a ficha seja uma cópia de outra criatura, caso em que ela copia o custo de mana da criatura.

-----

Pegar

{1}{U}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da permanente alvo até o final do turno. Desvire-a. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

//

Soltar

{4}{R}{W}

Feitiço

Cada jogador sacrifica um artefato, uma criatura, um encantamento, um terreno e um planeswalker.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Pegar pode ter qualquer permanente como alvo, até mesmo uma permanente desvirada ou uma permanente que você já controla.

\* Para resolver Soltar, o jogador ativo escolhe uma permanente que ele controla para cada um dos tipos listados e cada jogador na ordem do turno faz o mesmo, e depois todas as permanentes são sacrificadas simultaneamente.

\* Se você conjurar Pegar/Soltar como uma mágica dupla fundida, você poderá sacrificar a permanente da qual acabou de ganhar o controle.

\* Se você controlar uma criatura artefato, uma criatura que não seja um artefato, e nenhum outro artefato ou criatura, você deverá sacrificar ambas as permanentes. Você deve escolher a criatura artefato como o artefato e a criatura que não seja artefato como a criatura. O mesmo é válido para qualquer combinação de tipos — você sacrifica o número de permanentes mais próximo de 5 possível.

-----

Piloto de Teste Goblin

{1}{U}{R}

Criatura — Goblin Mago

0/2

Voar

{T}: Piloto de Teste Goblin causa 2 pontos de dano à criatura ou jogador alvo escolhido aleatoriamente.

\* Para escolher um alvo aleatoriamente, todos os alvos válidos possíveis (incluindo criaturas e jogadores) devem ter a mesma chance de serem escolhidos. Existem muitas formas de fazer isso, incluindo atribuir um número para cada alvo válido e rolar um dado.

\* O alvo é escolhido aleatoriamente como parte da ativação da habilidade. Os jogadores podem responder a essa habilidade sabendo qual é o alvo da habilidade.

\* Piloto de Teste Goblin é um alvo válido para sua própria habilidade.

-----

Planos Furtados

{1}{U}{B}

Feitiço

O jogador alvo coloca os dois cards do topo do grimório dele no próprio cemitério. Compre dois cards.

\* Se você se escolher como alvo, coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério antes de comprar os cards.

-----

Presa do Mutante

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla com um marcador +1/+1 luta com a criatura alvo que um oponente controla. (Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)

\* Apenas uma criatura com um marcador +1/+1 pode ser escolhida como o primeiro alvo de Presa do Mutante.

\* Se um dos alvos não for um alvo válido quando Presa do Mutante tentar ser resolvida (por exemplo, se a primeira criatura alvo não tiver mais um marcador +1/+1), nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

-----

Primeira-espada Viashino

{1}{R}{W}

Criatura — Viashino Soldado

2/2

Ímpeto

Quando Primeira-espada Viashino entra no campo de batalha, ele recebe +2/+2 até o final do turno.

\* Primeira-espada Viashino sofreu errata na versão em português. Na versão impressa em português sua habilidade desencadeada afeta uma criatura alvo, enquanto o correto é que o próprio Primeira-espada Viashino seja afetado. Seu texto corrigido é apresentado acima.

-----

Pronto

{1}{G}{W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla são indestrutíveis neste turno. Desvire cada criatura que você controla.

//

Disposto

{1}{W}{B}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla ganham toque mortífero e vínculo com a vida até o final do turno.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Ocorrências múltiplas de toque mortífero ou vínculo com a vida são redundantes.

\* Uma criatura que passe ao seu controle após Pronto ser resolvido será indestrutível, pois esse efeito não muda nenhuma das características da criatura.

\* Uma criatura que passe ao seu controle após Disposto ter sido resolvido não terá toque mortífero ou vínculo com a vida, pois essas habilidades mudam as características da criatura.

-----

Punir o Inimigo

{4}{R}

Mágica Instantânea

Punir o Inimigo causa 3 pontos de dano ao jogador alvo e 3 pontos de dano à criatura alvo.

\* Você precisa ser capaz de usar como alvo um jogador ou uma criatura para poder conjurar Punir o Inimigo.

\* Se um dos alvos de Punir o Inimigo não for um alvo válido quando ela tentar ser resolvida, ela ainda causará dano ao alvo válido restante.

-----

Quebrar

{U}{B}

Feitiço

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

//

Entrar

{4}{B}{R}

Feitiço

Coloque um card de criatura de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

//

Fundir (Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)

Entrar não usa como alvo nenhum card de criatura. Você escolhe qual card colocará no campo de batalha quando Entrar for resolvida. Você pode escolher qualquer card de criatura no cemitério neste momento, incluindo um card colocado no cemitério por causa de Quebrar.

-----

Renunciar às Guildas

{1}{W}

Mágica Instantânea

Cada jogador sacrifica uma permanente multicolorida.

O jogador ativo (o controlador do turno) escolhe qual permanente multicolorida será sacrificada, e depois todos os outros jogadores farão o mesmo seguindo a ordem do turno. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

Renunciar às Guildas não tem qualquer jogador como alvo e pode ser conjurada mesmo que um jogador não controle uma permanente multicolorida.

-----

Restaurar a Paz

{1}{W}{U}

Mágica Instantânea

Devolva cada criatura que causou dano neste turno para a mão de seu dono.

\* Restaurar a Paz não tem efeito no dano causado.

\* Somente as criaturas que estiverem no campo de batalha serão devolvidas. Se uma criatura causou dano e depois morreu, o card de criatura não será devolvido do cemitério para a mão do seu controlador.

-----

Ruric Thar, o Imbatível

{4}{R}{G}

Criatura Lendária — Ogro Guerreiro

6/6

Vigilância, alcance

Ruric Thar, o Imbatível, ataca a cada turno se estiver apto.

Toda vez que um jogador conjura uma mágica que não seja de criatura, Ruric Thar causa 6 pontos de dano àquele jogador.

\* A última habilidade de Ruric Thar é desencadeada toda vez que um jogador conjura uma mágica que não seja de criatura, incluindo você.

\* Ruric Thar causa 6 pontos de dano àquele jogador antes da mágica que não seja de criatura ser resolvida.

-----

Silenciar

{W}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Seu controlador não pode conjurar mágicas neste turno.

\* Você precisa ser capaz de ter uma mágica como alvo para conjurar Silenciar.

\* Silenciar não impede nenhum jogador de conjurar mágicas em resposta antes que Silenciar seja resolvida.

\* O jogador afetado ainda pode ativar habilidades, incluindo habilidades de cards na sua mão (como habilidades de impulso sanguinário), e ainda pode jogar terrenos.

\* Se a mágica não for um alvo válido quando Silenciar tentar ser resolvida (por ter sido anulada por uma outra mágica, por exemplo), Silenciar será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

\* Uma mágica que “não pode ser anulada” é um alvo válido para Silenciar. A mágica não será anulada quando Silenciar for resolvida, mas seu controlador não poderá conjurar mágicas durante o restante do turno.

-----

Sinalizar

{G}{U}

Feitiço

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha neste turno, você poderá comprar um card.

//

Chamar

{4}{W}{U}

Feitiço

Coloque no campo de batalha quatro fichas de criatura brancas 1/1 do tipo Ave com voar.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Sinalizar é desencadeado quando qualquer criatura entra no campo de batalha, não importa quem o controle.

\* Se você conjurar Sinalizar/Chamar como uma mágica dupla fundida, a habilidade desencadeada criada entrará em efeito quando as fichas de criatura do tipo Ave entrarem no campo de batalha. Você comprará até quatro cards.

-----

Tempestade de Possibilidade

{3}{R}{R}

Encantamento

Toda vez que um jogador conjurar uma mágica da própria mão, ele a exila e, depois, exila cards do topo do próprio grimório até exilar um card que compartilhe um tipo do card com ela. O jogador pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Depois, ele coloca todos os cards exilados com Tempestade de Possibilidade no fundo do próprio grimório em ordem aleatória.

\* Artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal são tipos de card. Dois cards compartilham um tipo de card quando eles têm pelo menos um tipo de card em comum.

\* A mágica original faz parte do grupo de cards exilados colocados no fundo do grimório em ordem aleatória. Se o card exilado que compartilha um tipo de card com aquele card não foi conjurado, ele também faz parte deste grupo.

\* Se a habilidade de Tempestade de Possibilidade não exilar a mágica original (talvez porque outra Tempestade de Possibilidade já a exilou), você ainda assim irá exilar os cards to topo do seu grimório até que seja exilado um card que compartilhe um tipo de card com ela e tenha a oportunidade de conjurar esta mágica.

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

\* Se a mágica que você conjurar do exílio tiver um X em seu custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor.

\* A coleção *Retorno de Avacyn* possui cards de mágicas instantânea e feitiço com milagre, uma habilidade que permite aos jogadores conjurar um card imediatamente ao comprá-lo. Se um jogador conjurar uma mágica desta forma, a mágica será conjurada da mão do jogador. Tempestade de Possibilidade será desencadeada.

-----

Teysa, Enviada dos Fantasmas

{5}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Conselheiro

4/4

Vigilância, proteção contra criaturas

Toda vez que uma criatura causar dano de combate a você, destrua aquela criatura. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca e preta 1/1 do tipo Espírito com voar.

\* Proteção contra criaturas significa que Teysa, Enviada dos Fantasmas, não pode ser alvo de habilidades de criaturas ou de habilidades de cards de criatura em outras zonas, como habilidades de impulso sanguinário. Teysa também não pode ser bloqueada por criaturas, e todo o dano que seria causado a Teysa por criaturas é prevenido.

\* A última habilidade de Teysa não usa a criatura como alvo. Ela irá destruir uma criatura com resistência a magia ou proteção contra o branco, por exemplo.

\* O controlador de Teysa recebe a ficha de criatura do tipo Espírito, e não o controlador da criatura que causou dano de combate.

\* Você recebe uma ficha de criatura do tipo Espírito mesmo que a habilidade desencadeada de Teysa não destrua a criatura (talvez por ter sido regenerada ou por ser indestrutível).

-----

Torturador de Aluguel

{2}{B}

Criatura — Humano Ladino

2/3

Defensor

{3}{B}, {T}: O oponente alvo perde 2 pontos de vida e, depois, revela um card aleatório da própria mão.

\* O card deixa de estar revelado após a habilidade de Torturador de Aluguel ser resolvida.

\* Você pode escolher um oponente sem cards na mão como alvo da habilidade de Torturador de Aluguel. Se o oponente alvo não tem cards na mão quando a habilidade é resolvida, o jogador perde 2 pontos de vida apenas.

\* Cada card na mão do oponente tem a mesma chance de ser revelado, mesmo que tenha sido revelado anteriormente por causa da habilidade de Torturador de Aluguel.

-----

Transformar

{2}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo perde todas as habilidades e torna-se uma criatura vermelha 0/1 do tipo Bizarro até o final do turno.

//

Queimar

{1}{R}

Mágica Instantânea

Queimar causa 2 pontos de dano à criatura ou jogador alvo.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Transformar fará com que a criatura perca todas as outras cores e tipos de criatura, mas irá reter quaisquer outros tipos que possa ter, como artefato.

\* Transformar substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura alvo. Os efeitos que determinam valores específicos para o poder e resistência da criatura que começam a ser aplicados depois que Transformar for resolvida irão sobrescrever este efeito.

\* Transformar não anula habilidades que já foram desencadeadas ou ativadas. Particularmente, não há como conjurá-la para impedir uma habilidade de criatura do tipo “No início de sua manutenção” ou “Quando esta criatura entrar no campo de batalha” de ser desencadeada.

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

\* Os efeitos que modificam o poder ou a resistência da criatura alvo, como os efeitos de Fitoestouro ou Iniciativa da Legião, serão aplicados não importa quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram o poder e a resistência da criatura (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder pela sua resistência.

-----

Tratamento de Traços

{U}

Feitiço

Altere o texto de uma permanente alvo substituindo todas as ocorrências de uma cor por outra ou um tipo de terreno básico por outro até o final do turno.

Cifrar *(Depois, você pode exilar este card de mágica cifrado numa criatura que você controla. Toda vez que aquela criatura causar dano de combate a um jogador, seu controlador poderá conjurar uma cópia do card cifrado sem pagar seu custo de mana.)*

\* Tratamento de Traços altera a cor ou o tipo de terreno básico cada vez que este aparece na linha de tipo ou no texto de regras da permanente. O nome do card ou qualquer ocorrência da palavra usada como parte do nome do card não são alterados.

\* Você escolhe a palavra que será alterada e qual será usara em substituição no momento da resolução de Tratamento de Traços.

\* Você pode escolher como alvo de Tratamento de Traços qualquer permanente, incluindo uma que não possua texto de cor ou tipo de terreno básico.

\* O efeito de Tratamento de Traços altera apenas o texto impresso na permanente. O texto de habilidades que lhe foram concedidas não é alterado. Por exemplo, se você alterar de “verde” para “azul”, e a permanente ganhar proteção contra o verde (em vez de ter proteção contra o verde impressa nela), esta habilidade de proteção não será afetada. A permanente terá proteção contra o verde.

\* Se um tipo de terreno básico de um terreno for alterado, a habilidade de mana associada também será alterada, mas não o seu nome. Por exemplo, se você alterar de “Planície” para “Ilha”, um card com o nome Planície terá o tipo de terreno básico Ilha e poderá ser virado para gerar {U}, e não mais poderá ser virado para gerar {W}.

\* O efeito de alteração de tipo pode alterar parte do texto como “que não seja preto” ou “travessia de pântano” se a parte do texto usado mencionar uma cor ou tipo de terreno básico.

-----

Varolz, o Cicatrizado

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Trol Guerreiro

2/2

Cada card de criatura em seu cemitério tem necrofagia. O custo de necrofagia é igual ao seu custo de mana. *Exile um card de criatura de seu cemitério e pague seu custo de mana: Coloque um número de marcadores +1/+1 igual ao poder daquele card na criatura alvo. Use necrofagia somente quando puder conjurar um feitiço.)*

Sacrifique outra criatura: Regenere Varolz, o Cicatrizado.

\* Enquanto Varolz, o Cicatrizado, estiver no campo de batalha, o custo de necrofagia de um card de criatura no seu cemitério será igual ao seu custo de mana, incluindo qualquer requisito de mana colorido.

\* As habilidades que reduzem o custo para conjurar uma mágica de criatura ou custos alternativos que você pode pagar em vez do custo de mana de um card não se aplicam ao custo de ativação de necrofagia.

\* O número de marcadores que a habilidade de necrofagia de um card coloca numa criatura é baseado no poder do card conforme sua última existência no cemitério.

\* Se o card de criatura no qual você usar necrofagia tiver {X} em seu custo de mana, X será 0.

\* Se um card de criatura tem ocorrências múltiplas de necrofagia, você pode ativar qualquer uma das habilidades (mas não ambas, já que o card será exilado quando você ativar uma delas). A habilidade de Varolz não afeta o custo de necrofagia da outra habilidade de necrofagia de uma criatura.

-----

Vivo

{3}{G}

Feitiço

Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Centauro.

//

Bem

{W}

Feitiço

Você ganha 2 pontos de vida para cada criatura que você controla.

//

Fundir  *(Você pode conjurar uma ou ambas as metades deste card a partir de sua mão.)*

\* Conte o número de criaturas que você controla quando Bem é resolvido para determinar quantos pontos de vida você ganha.

\* Se você conjurar Vivo/Bem como uma mágica dupla fundida, a ficha de criatura do tipo Centauro contará para determinar a quantidade de pontos de vida que você ganhará.

-----

Vorel da Cepa do Casco

{1}{G}{U}

Criatura Lendária — Humano Tritão

1/4

{G}{U}, {T}: Para cada marcador no artefato, criatura ou terreno alvo, coloque outro desses marcadores naquela permanente.

\* O efeito da habilidade de Vorel irá basicamente dobrar os marcadores no artefato, criatura ou terreno alvo. \* Por exemplo, se a criatura tem três marcadores +1/+1 e um marcador de divindade antes da habilidade ser resolvida, ela terá seis marcadores +1/+1 e dois marcadores de divindade depois que a habilidade for resolvida.

-----

Voz da Ressurgência

{G}{W}

Criatura — Elemental

2/2

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica durante o seu turno ou quando Voz da Ressurgência morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde e branca do tipo Elemental com “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de criaturas que você controla.”

\* Se a habilidade de Voz da Ressurgência for desencadeada devido a um oponente conjurar uma mágica durante o seu turno, a ficha será criada antes que esta mágica seja resolvida.

\* O poder e a resistência da ficha são alterados conforme é alterado o número de criaturas que você controla.

\* As cópias da ficha também terão a habilidade que define seu poder e resistência.

-----

Xamã Pirófugo

{2}{R}

Criatura — Goblin Xamã

3/1

*Impulso sanguinário* — {1}{R}, Descarte Xamã Pirófugo: A criatura atacante alvo recebe +3/+1 até o final do turno.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, se Xamã Pirófugo estiver em seu cemitério, você poderá pagar {3}. Se fizer isso, devolva Xamã Pirófugo para sua mão.

\* A última habilidade de Xamã Pirófugo é desencadeada apenas uma vez para cada dano de combate causado, não importando quantas criaturas estão causando dano naquele momento.

\* A habilidade de Xamã Pirófugo pode ser desencadeada durante cada etapa de dano de combate. Por exemplo, se uma criatura com iniciativa causa dano de combate, você pode retornar Xamã Pirófugo para sua mão e descartá-lo usando sua habilidade impulso sanguinário para incrementar uma criatura atacante sem iniciativa. Depois, quando esta criatura causar dano de combate, você poderá devolver Xamã Pirófugo para sua mão novamente.

\* A última habilidade de Xamã Pirófugo só será desencadeada se estiver no seu cemitério quando as criaturas causarem dano de combate a um jogador. Ela retorna para sua mão apenas se ainda estiver no cemitério quando a habilidade for resolvida. Em particular, se Xamã Pirófugo sofrer dano letal de combate ao mesmo tempo em que a criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, a habilidade do Xamã Pirófugo não será desencadeada.

\* Se as criaturas que você controla causarem dano de combate a mais de um jogador ao mesmo tempo (por exemplo, em uma partida com vários participantes), a habilidade do Xamã Pirófugo será desencadeada uma vez para cada um desses jogadores. No entanto, apenas a primeira habilidade pela qual você pagar irá devolver Xamã Pirófugo para a sua mão. Mesmo que ele retorne para o seu cemitério antes que as outras habilidades sejam resolvidas, será considerado como um Xamã Pirófugo diferente daquele cuja habilidade foi desencadeada.

-----

Magic: The Gathering, Magic, Ravnica, Innistrad, Ascensão das Trevas, Retorno de Avacyn, Retorno a Ravnica, Portões Violados e Labirinto do Dragão são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2013 Wizards.