Dúvidas Frequentes de ***Magic*** *2014*

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

Última modificação em 5 de junho 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 básica ***Magic*** *2014* contém 249 cards (101 comuns, 60 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 20 terrenos básicos).

Eventos de pré-lançamento: 13 - 14 de julho de 2013

Fim de semana de lançamento: 19 - 21 de julho de 2013

Game Day: 10 e 11 de agosto de 2013

A coleção básica ***Magic*** *2014* passará a ter validade em partidas sancionadas no formato Construído na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 19 de julho de 2013. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Innistrad*, *Acensão das Trevas*, *Retorno de Avacyn*, ***Magic*** *2013*, *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados*, *Labirinto do Dragão* e ***Magic*** *2014*.

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.

-----

**Tema que retorna: Fractius**

***Magic*** *2014* apresenta o retorno de criaturas com o tipo de criatura Fractius. Essas criaturas populares compartilham habilidades ou bônus de poder e resistência com outros Fractius que você controla.

Fractius Ginete de Ventania

{U}

Criatura — Fractius

1/1

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm voar.

\*Ao contrário dos Fractius das coleções anteriores, os Fractius nessa coleção afetam apenas as criaturas do tipo Fractius que você controla. Eles não concedem bônus aos Fractius dos seus oponentes. (Observe que os cards anteriores de Fractius não foram alterados).

\* Se você alterar o tipo de criatura de um Fractius que você controla, fazendo com que ele não seja mais um Fractius, ele não será mais afetado pela própria habilidade. Sua habilidade continuará afetando as outras criaturas do tipo Fractius que você controla.

\* As habilidades concedidas pelos Fractius, assim como bônus de poder e resistência, são cumulativas. No entanto, para algumas habilidades, como voar, ter mais de uma ocorrência da habilidade não concede qualquer benefício adicional.

-----

**Ciclo: Cajados do Magus**

Esta coleção também inclui um ciclo de artefatos, cada um alinhado a uma cor, que lhe permite ganhar pontos de vida ao conjurar mágicas daquela cor ou quando o tipo de terreno básico associado àquela cor entrar no campo de batalha.

Cajado do Magus do Sol

{3}

Artefato

Toda vez que você conjura uma mágica branca ou uma Planície entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

\* Cada um desses artefatos se relaciona com qualquer terreno com o tipo de terreno básico associado. Por exemplo, a habilidade de Cajado do Magus do Sol é desencadeada quando qualquer terreno com o subtipo Planície entra no campo de batalha sob o seu controle, e não somente os terrenos com o nome Planície.

\* Muitos terrenos não básicos não possuem um tipo de terreno básico, mesmo que gerem mana colorido. Por exemplo, Portão da Guilda Azorius não é nem uma Planície nem uma Ilha. Quando entra no campo de batalha sob o seu controle, ele não faz com que a habilidade de Cajado do Magus do Sol seja desencadeada.

\* Se você conjurar uma cópia de um card de uma cor específica, a habilidade do Cajado apropriado será desencadeada. No entanto, se você copiar uma mágica na pilha sem conjurar esta cópia, a habilidade não será desencadeada.

-----

**Retorno de tipo de card: Planeswalkers**

Um planeswalker é um poderoso aliado que luta ao seu lado. Com exceção da "regra de singularidade de planeswalker" (veja a seção separada abaixo), as regras para planeswalkers não foram alteradas com esse lançamento.

Jace, Adepto da Memória

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

4

+1: Compre um card. O jogador alvo coloca o card do topo do grimório dele no próprio cemitério.

0: O jogador alvo coloca os dez cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

-7: Um número qualquer de jogadores alvo compra vinte cards cada um.

\* Os planeswalkers são permanentes. Você pode conjurar um no momento de conjurar um feitiço. Quando a sua mágica de planeswalker é resolvida, ele entra no campo de batalha sob seu controle.

\* Os planeswalkers não são criaturas. Mágicas e habilidades que afetam criaturas não os afetam.

\* Os planeswalkers têm lealdade. Um planeswalker entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores de lealdade igual ao número impresso no canto inferior direito do card. Ativar uma de suas habilidades pode fazer com que ele ganhe ou perca marcadores de lealdade. O dano causado a um planeswalker faz com que uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade seja removida dele. Se ele não tiver nenhum marcador de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

\* Cada planeswalker possui algumas habilidades ativadas chamadas ''habilidades de lealdade''. Você só pode ativar as habilidades de lealdade de um planeswalker que você controla no momento em que poderia conjurar um feitiço, e somente se ainda não tiver ativado nenhuma habilidade de lealdade daquele planeswalker naquele turno.

\* O custo para ativar uma habilidade de lealdade de um planeswalker é representado por um símbolo com um número dentro. As setas para cima contêm números positivos, como ''+1''; isto significa ''Coloque um marcador de lealdade neste planeswalker.'' As setas para baixo contêm números negativos, como ''-7''; isto significa ''Remova sete marcadores de lealdade deste planeswalker.'' Um símbolo com um ''0'' significa ''Coloque zero marcadores de lealdade neste planeswalker.''

\* Ativar uma habilidade de lealdade com 0 de custo deixará a quantidade de marcadores de lealdade do planeswalker inalterada.

\* Você não pode ativar uma habilidade de planeswalker com custo de lealdade negativo a não ser que o planeswalker tenha pelo menos uma quantidade equivalente de marcadores no momento.

\* Os planeswalkers não podem atacar (a não ser que um efeito transforme o planeswalker em uma criatura). Porém, eles podem ser atacados. Cada uma de suas criaturas atacantes pode atacar seu oponente ou um planeswalker que ele controla. Você declara quem será atacado no momento da declaração dos atacantes.

\* Se o seu planeswalker estiver sendo atacado, você poderá bloquear os atacantes normalmente.

\* Se uma criatura que estiver atacando um planeswalker não for bloqueada, ela causará dano de combate ao planeswalker. O dano causado a um planeswalker faz com que uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade seja removida dele.

\* Se uma fonte que você controla for causar dano que não é de combate a um oponente, em vez disso, você poderá fazer com que aquela fonte cause aquele dano a um planeswalker que ele controla. Por exemplo: embora você não possa escolher um planeswalker como alvo de Choque, você pode escolher o seu oponente como alvo de Choque e, quando Choque for resolvido, escolher que ele cause 2 pontos de dano a um dos planeswalkers de seu oponente. (Você não pode dividir o dano entre jogadores e/ou planeswalkers diferentes.) Se Choque causar dano a um planeswalker, dois marcadores de lealdade serão removidos dele.

-----

**Mudança de regra: A "regra de singularidade de planeswalker"**

Anteriormente, se dois ou mais planeswalkers com o mesmo subtipo (como, por exemplo, ''Jace'') estivessem no campo de batalha ao mesmo tempo, eles seriam colocados no cemitério de seus donos como uma ação baseada no estado. Estamos mudando esta regra. A nova regra é a seguinte:

704.5j Se um jogador controla dois ou mais planeswalkers com o mesmo tipo de planeswalker, aquele jogador escolhe um deles e coloca os restantes nos cemitérios de seus donos. Isso é conhecido como a "regra de singularidade de planeswalker".

-----

**Mudança de regra: A "Regra das lendas"**

Apesar de não ter nenhuma permanente lendária na coleção básica ***Magic*** *2014*, a "regra das lendas" está sofrendo alterações nesta coleção. Anteriormente, toda vez que duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome estivessem no campo de batalha, todas elas eram colocadas no cemitério de seus donos como uma ação baseada no estado. Esta regra está sendo alterada da seguinte forma:

704.5k Se um jogador controla duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolhe uma delas e coloca as restantes nos cemitérios de seus donos. Isso é conhecido como a "regra das lendas".

-----

**Nova palavra-chave: Indestrutível**

Indestrutível é uma nova palavra-chave para uma habilidade existente.

Lingote de Aço Negro

{3}

Artefato

Indestrutível *(Os efeitos que dizem “destrua” não destroem este artefato.)*

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

Na maioria dos casos, o fato de indestrutível se tornar uma palavra-chave não representa uma mudança funcional. Existem duas exceções:

\* Anteriormente, se uma permanente se tornasse indestrutível quando uma mágica ou habilidade fosse resolvida (como Resistir à Morte), e depois essa permanente perdesse suas habilidades, ela ainda seria indestrutível. Isso acontecia porque indestrutível não era uma habilidade: era apenas uma característica da permanente. Agora, a permanente ganhará a habilidade indestrutível, e irá perder essa habilidade junto com suas outras habilidades.

\* Anteriormente, se um grupo de permanentes se tornassem indestrutíveis quando uma mágica ou habilidade fosse resolvida (como quando as criaturas que você controla são afetadas por Defensores Radiconatos), as permanentes que se juntassem ao grupo ou entrassem no campo de batalha depois que a mágica ou habilidade fosse resolvida também seriam indestrutíveis. Isso acontecia porque o efeito que tornava as permanentes indestrutíveis não alterava nenhuma das características das permanentes. Agora, uma permanente que entrar no campo de batalha ou ficar sob o seu controle após a mágica ou a habilidade ser resolvida não terá a habilidade indestrutível, já que não estava sob o seu controle no momento apropriado para ganhá-la.

-----

**NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS**

Abraço de Shiv

{2}{R}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem voar.

{R}: A criatura encantada recebe +1/+0 até o final do turno.

\* Apenas o controlador de Abraço de Shiv pode ativar a última habilidade. É possível que este seja um jogador diferente do que controla a criatura encantada.

\* Quando a habilidade ativada for resolvida, a criatura a qual Abraço de Shiv está encantando receberá +1/+0. Pode ser que seja uma criatura diferente da qual Abraço de Shiv estava encantando quando a habilidade foi ativada.

\* Quando a habilidade ativada for resolvida, se Abraço de Shiv não estiver no campo de batalha, a criatura que estava sendo encantada quando Abraço de Shiv deixou o campo de batalha receberá o bônus.

-----

Acelerar

{U}

Mágica Instantânea

O próximo card de feitiço que você conjurar neste turno poderá ser conjurado como se tivesse lampejo. *(Ele pode ser conjurado a qualquer momento em que você puder conjurar uma mágica instantânea.)*

Compre um card.

\* Você não escolhe um card de feitiço quando Acelerar é resolvida. Ao invés, ela será aplicada ao próximo card de feitiço que você conjurar neste turno, mesmo que você conjure em um momento em que normalmente poderia conjurar um feitiço e mesmo se você conjurá-lo de uma zona diferente da sua mão.

\* Se você conjurar duas Acelerar em seguida, ambas serão aplicadas ao próximo card de feitiço que você conjurar.

\* Conjurar a cópia de um card de feitiço não irá "usar" um efeito de Acelerar porque uma cópia não é um card.

-----

Acordo Angelical

{3}{W}

Encantamento

No início de cada etapa final, se você ganhou 4 ou mais pontos de vida neste turno, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar.

\* A habilidade de Acordo Angelical verifica quanto pontos de vida você ganhou durante o turno, e não o seu total de pontos de vida comparado ao quanto era quando o turno iniciou. Por exemplo, se você iniciou o turno com 10 pontos de vida e ganhou 6 pontos de vida durante o turno, e depois perder 6 pontos de vida durante esse turno, a habilidade será desencadeada.

\* Se você não tiver ganho 4 ou mais pontos de vida durante o turno quando iniciar a etapa final, a habilidade não será desencadeada. Ganhar pontos de vida durante a etapa final não fará com que a habilidade seja desencadeada.

\* Em uma partida do tipo ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não são considerados, mesmo que eles façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

-----

Advogado da Fera

{2}{G}

Criatura — Elfo Xamã

2/3

No início de sua etapa final, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo do tipo Besta que você controla.

\* Se você não controlar nenhuma criatura do tipo Besta no início da sua etapa final, a habilidade será removida da pilha e não terá nenhum efeito.

-----

Ajani, Convocador do Bando

{1}{W}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo.

-3: A criatura alvo ganha voar e golpe duplo até o final do turno.

-8: Coloque X fichas de criatura brancas 2/2 do tipo Felino no campo de batalha, sendo X o seu total de pontos de vida.

\* Você pode ativar a primeira habilidade sem ter um alvo. Ainda assim, você coloca um marcador de lealdade em Ajani ao ativar a habilidade.

\* O número de fichas do tipo Gato que você coloca no campo de batalha é igual ao seu total de pontos de vida quando a terceira habilidade é resolvida.

-----

Aposta Cega

{R}{R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Aposta Cega, descarte um card.

Compre dois cards.

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

-----

Apóstolo das Sombras

{B}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

Um deck pode ter qualquer número de cards com o nome Apóstolo das Sombras.

{B}, Sacrifique seis criaturas chamadas Apóstolo das Sombras: Procure em seu grimório um card de criatura do tipo Demônio e coloque-o no campo de batalha. Depois, embaralhe seu grimório.

\* A primeira habilidade de Apóstolo das Sombras permite que você ignore apenas a regra "quatro de cada". Ela não permite que você ignore a validade do formato.

\* Você sacrifica as seis criaturas ao ativar a habilidade. Você não pode responder a essa habilidade ativando a habilidade de um dos outros Apóstolos das Sombras que você acabou de sacrificar.

\* Você não precisa sacrificar o Apóstolo das Sombras do qual a habilidade foi ativada. Podem ser outros seis Apóstolos das Sombras.

-----

Arcanista de Elite

{3}{U}

Criatura — Humano Mago

1/1

Quando Arcanista de Elite entra no campo de batalha, você pode exilar um card de mágica instantânea de sua mão.

{X}, {T}: Copie o card exilado. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana. X é o custo de mana convertido do card exilado.

\* Você não escolhe o valor de {X} no custo de ativação da habilidade de Arcanista de Elite. Ele é definido pelo custo de mana convertido do card de mágica instantânea exilado.

\* A cópia é criada no exílio e conjurada do exílio. Você deve obedecer quaisquer restrições de tempo, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate".

Você não pode pagar custos alternativos, como custos de sobrecarga. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se a mágica tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

\* Se o card copiado tiver um {X} em seu custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor ao conjurar a cópia. Não confunda este {X} com o {X} no custo de ativação da habilidade do Arcanista de Elite.

\* Se o card exilado for um card duplo, então o {X} será a soma dos custos de mana convertidos de cada metade. No entanto, ao conjurar a cópia, você deve escolher apenas uma metade para conjurar. Você pode conjurar uma metade diferente cada vez que criar e conjurar a cópia.

\* Se Arcanista de Elite deixar o campo de batalha, você não poderá mais copiar o card exilado. Se ele retornar ao campo de batalha, você poderá exilar outro card de mágica instantânea da sua mão, mas Arcanista de Elite será uma permanente diferente sem conexão com o primeiro card exilado.

-----

Arcanjo de Thune

{3}{W}{W}

Criatura — Anjo

3/4

Voar

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

Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

\* A habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida do Reparador de Alma ou 5 pontos de vida do Elixir da Imortalidade.

\* Quando uma criatura com vínculo com a vida causa dano de combate, isto representa um único evento de ganho de pontos vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade de Arcanjo de Thune será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.

\* Em uma partida do tipo ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

-----

Armadura Assombrada

{4}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +4/+4.

{0}: Até o final do turno, Armadura Assombrada torna-se uma criatura artefato 4/4 do tipo Espírito que não é mais um Equipamento. Ative esta habilidade apenas se você não controlar nenhuma criatura.

Equipar {4} ({4}: Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente quando puder conjurar um feitiço.)

\* Embora seja necessário não controlar nenhuma criatura para ativar a habilidade de "animação", ganhar o controle de alguma criatura em resposta à habilidade não fará com que ela deixe de ser resolvida.

\* É possível ativar a primeira habilidade ativada de Armadura Assombrada em resposta à ativação da primeira habilidade de outra Armadura Assombrada e ter as duas transformadas em criatura até o final do turno.

\* Você pode ativar a habilidade de equipar de Armadura Assombrada enquanto ela não for um Equipamento, mas a habilidade não terá efeito. Armadura Assombrada não será anexada a nenhuma criatura.

-----

Armadura Ilusória

{4}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +4/+4.

Quando a criatura encantada se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique Armadura Ilusória.

\* Apenas Armadura Ilusória é sacrificada devido a sua habilidade desencadeada; a criatura encantada não é sacrificada.

-----

Arqueomante

{2}{U}{U}

Criatura — Humano Mago

1/2

Quando Arqueomante entrar no campo de batalha, devolva o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de seu cemitério para a sua mão.

\* Se uma mágica instantânea ou feitiço colocar Arqueomante no campo de batalha, você poderá escolher aquele card como o alvo e devolvê-lo para a sua mão.

-----

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. *(Ela pode atacar e {T} neste turno.)*

\* Ato de Traição pode ter qualquer criatura como alvo, incluindo 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 quaisquer Auras ou Equipamentos anexados a ela.

\* Se você controlar uma criatura lendária e ganhar o controle de outra criatura lendária com o mesmo nome, você irá escolher uma delas para permanecer no campo de batalha e colocar a outra no cemitério de seu dono.

-----

Aumentar

{3}{G}{G}

Feitiço

A criatura alvo recebe +7/+7 e ganha atropelar até o final do turno. Ela deve ser bloqueada neste turno se estiver apta. *(Se uma criatura com atropelar puder atribuir dano suficiente para destruir seus bloqueadores, você poderá fazer com que ela atribua o resto de seu dano ao jogador ou planeswalker defensor).*

\* Se a criatura atacar, o jogador defensor deverá atribuir ao menos um bloqueador para ela durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la.

-----

Baleia Colossal

{5}{U}{U}

Criatura — Baleia

5/5

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

Toda vez que Baleia Colossal ataca, você pode exilar a criatura alvo que o jogador defensor controla até que Baleia Colossal deixe o campo de batalha. *(Aquela criatura retorna sob o controle de seu dono.)*

\* A habilidade desencadeada de Baleia Colossal é desencadeada e é resolvida durante a etapa de declaração de atacantes, antes que as criaturas bloqueadoras sejam declaradas.

\* A habilidade de Baleia Colossal causa uma alteração de zona com uma duração, um novo estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Baleia Colossal possuem uma única habilidade que 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 Baleia Colossal deixar o campo de batalha.

\* Se Baleia Colossal deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada 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 de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

\* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Baleia Colossal deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. As duas criaturas não estão no campo de batalha ao mesmo tempo. Por exemplo, se a criatura que é devolvida é um Clone, ela não pode entrar no campo de batalha como uma cópia de Baleia Colossal.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Baleia Colossal 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.

-----

Barreira Congelada

{1}{U}{U}

Criatura — Barreira

0/7

Defensor *(Esta criatura não pode atacar.)*

Toda vez que Barreira Congelada bloqueia uma criatura, aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

\* A habilidade desencadeada de Barreira Congelada segue a criatura, e não o 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.

-----

Barreira de Descartáveis

{R}

Encantamento

{R}, Sacrifique uma criatura: Barreira de Descartáveis causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

\* É Barreira de Descartáveis que causa o dano, e não a criatura sacrificada. Em particular, o fato da criatura possuir toque mortífero ou vínculo com a vida não concede nenhum benefício.

\* Como os alvos são escolhidos antes dos custos serem pagos, é possível escolher uma criatura como alvo da habilidade e então sacrificar esta criatura. A habilidade será anulada ao tentar ser resolvida e nenhum dano será causado.

-----

Bate-chifre Saqueador

{2}{R}{R}

Criatura — Besta

5/3

Bate-chifre Saqueador ataca a cada combate se estiver apto, a menos que você controle uma criatura com o nome Advogado da Fera.

\* Bate-chifre Saqueador pode atacar se você controla uma criatura com o nome Advogado da Fera. Mas isso não é obrigatório.

\* Bate-chifre Saqueador verifica se você controla uma criatura com o nome Advogado da Fera quando as criaturas atacantes são declaradas. Neste momento, se você não atender a esse requisito, Bate-Chifre Saqueador atacará se estiver apto.

\* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Bate-chifre Saqueador for virado, afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob o seu controle de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que Bate-chifre Saqueador ataque, você não será forçado a pagar o custo, de modo que ele também não precisará atacar nesse caso.

-----

Bomba de Catraca

{2}

Artefato

{T}: Coloque um marcador de carga em Bomba de Catraca.

{T}, Sacrifique Bomba de Catraca: Destrua cada permanente que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ao número de marcadores de carga em Bomba de Catraca.

\* O custo de mana convertido de uma permanente é determinado pelos símbolos de mana impressos no seu custo de mana (no canto superior direito). O custo de mana convertido é o total de mana neste custo, independentemente da cor. Por exemplo, um card com um custo de mana de {3}{U}{U} tem o seu custo convertido para 5.

\* Se o custo de mana da permanente incluir {X}, X é considerado como sendo 0.

\* Se uma permanente que não seja um terreno não contém nenhum símbolo de mana no seu canto superior direito (por exemplo, porque é uma ficha que não está copiando outra coisa), seu custo de mana convertido é 0.

\* Uma ficha que está copiando outra permanente tem o custo de mana convertido da permanente.

\* O número de marcadores de carga na Bomba de Catraca quando ela é sacrificada é usado para determinar quais permanentes que não sejam terrenos serão sacrificadas.

\* A segunda habilidade de Bomba de Catraca destrói apenas permanentes que não sejam terrenos com o custo de mana convertido exatamente igual ao número de marcadores de carga na Bomba de Catraca. Não importa quem as controla.

\* Ativar a segunda habilidade de Bomba de Catraca enquanto ela não tem marcadores de carga irá destruir as permanentes que não sejam terrenos com o custo de mana convertido igual a 0.

-----

Bruxa da Poção Pantanosa

{3}{B}

Criatura — Humano Mago

1/3

{2}, {T}: Procure em seu grimório um card com o nome Salamandra Purulenta ou Caldeirão Borbulhante, coloque-o no campo de batalha virado e, depois, embaralhe seu grimório.

\* Você não precisa declarar qual card você está procurando ao ativar a habilidade.

\* Você coloca apenas um card no campo de batalha quando a habilidade ativada é resolvida.

-----

Bruxaria do Artesão

{B}

Encantamento — Aura

Encantar Equipamento

No início de sua manutenção, se o Equipamento encantado estiver anexado a uma criatura, destrua aquela criatura.

\* A habilidade verifica se o Equipamento encantado está anexado a uma criatura no início da sua manutenção. Se não estiver, esta habilidade não será desencadeada. Se estiver anexado, a habilidade irá verificar novamente ao tentar ser resolvida. Se o Equipamento encantado não estiver anexado a uma criatura neste momento, a habilidade não fará nada.

\* A habilidade é desencadeada no início da manutenção do controlador de Bruxaria do Artesão, e não na manutenção do controlador do Equipamento encantado ou da criatura à qual o Equipamento está anexado.

Os jogadores não podem pagar o custo de equipar o Equipamento para soltar aquele Equipamento e impedir que Bruxaria do Artesão destrua a criatura.

\* Em alguns casos raros, a criatura na qual o Equipamento encantado está anexado quando a habilidade é resolvida não é a mesma na qual estava anexado quando foi desencadeada. Neste caso, será destruída a criatura na qual o Equipamento estiver anexado quando a habilidade for resolvida.

-----

Caça-mentes de Jace

{4}{U}{U}

Criatura — Peixe Ilusão

4/4

Voar

Quando Caça-mentes de Jace entra no campo de batalha, o oponente alvo coloca os cinco cards do topo do grimório dele no próprio cemitério. Você pode conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço dentre eles sem pagar seu custo de mana.

\* Se você conjura uma mágica instantânea ou feitiço desta forma, você o faz enquanto a habilidade de Caça-mentes de Jace está sendo resolvida. Se você escolher não fazê-lo (ou não puder), você não terá a chance de conjurá-lo mais tarde.

\* "Dentre eles" refere-se aos cinco cards colocados no cemitério, e não todos os cards no cemitério.

\* Quando conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço dessa forma, ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card. Outras restrições de tempo, como ''Conjure [esta mágica] apenas durante o combate'', precisam ser obedecidas.

\* Se você conjura um card "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 um card tem um {X} em seu custo de mana, você deve escolher 0 como seu valor.

\* Se os cinco cards são colocados em uma zona pública como o exílio em vez de um cemitério (por exemplo, pela habilidade de Descanse em Paz), você pode escolher conjurar uma desses cards de mágica instantânea ou feitiço dessa zona.

-----

Caçar os Fracos

{3}{G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Depois, aquela criatura luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

\* Você não pode conjurar Caçar os Fracos a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

\* Se qualquer um dos alvos for um alvo não válido quando Caçar os Fracos tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

\* Se a criatura que você controla não for um alvo válido quando Caçar os Fracos tentar ser resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, você ainda colocará o marcador na criatura que você controla.

-----

Caminho da Bravura

{2}{W}

Encantamento

Contanto que seu total de pontos de vida seja igual ou maior que seu total inicial, as criaturas que você controla receberão +1/+1.

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla atacarem, você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual ao número de criaturas atacantes.

\*O seu *total inicial de pontos de vida* é o total de pontos de vida com o qual iniciou o jogo, tendo em mente o formato que esteja jogando e, em alguns raros casos, alguma coisa que possa afetar o seu total inicial de pontos de vida (por exemplo, uma vanguarda com um modificador de pontos de vida).

Na maioria dos jogos, o seu total inicial é de 20 pontos de vida. Nos jogos do tipo Comandante, o seu total inicial é de 40 pontos de vida. Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", Caminho da Bravura compara o total de pontos de vida da sua equipe com o total inicial de pontos de vida da equipe, que é 30.

\* A habilidade de Caminho da Bravura é desencadeada apenas uma vez, depois que as criaturas atacantes sejam declaradas. Por exemplo, se você atacar com cinco criaturas, você irá ganhar 5 pontos de vida como um único evento de ganho de pontos de vida.

\* Se uma criatura entrar no campo de batalha atacando depois que as criaturas atacantes tenham sido declaradas, a habilidade não será desencadeada novamente já que você não declarou esta criatura como uma criatura atacante. Contudo, se ela entrar no campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida, ela será contada para determinar quantos pontos de vida serão ganhos.

-----

Caverna Mutável

Terreno

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

{1}: Caverna Mutável torna-se uma criatura 2/2 com todos os tipos de criatura até o final do turno. Ela ainda conta como um terreno.

\* Se Caverna Mutável se tornar uma criatura, mas não estiver sob o controle do seu controlador desde o início do turno mais recente deste jogador, ela não poderá atacar ou ser virada para ativar sua primeira habilidade.

\* Exemplos de tipos de criatura incluem Fractius, Goblin e Soldado. Tipos de criatura aparecem depois do travessão na linha de tipo das criaturas.

-----

Chamas da Instigadora

{2}{R}

Feitiço

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

\* Você divide o dano ao conjurar Chamas da Instigadora, não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. (Em outras palavras, conforme coloca a mágica na pilha, você escolhe se ela causará 3 pontos de dano a um único alvo, 2 pontos de dano a um alvo e 1 a outro, ou 1 ponto de dano a cada um de três alvos.)

\* Você não pode causar dano a um jogador e um planeswalker controlado por ele com Chamas da Instigadora.

-----

Chandra, Piromestra

{2}{R}{R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Piromestra, causa 1 ponto de dano ao jogador alvo e 1 ponto de dano a até uma criatura alvo que aquele jogador controla. Aquela criatura não pode bloquear neste turno.

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

-7: Exile os dez cards do topo de seu grimório. Escolha um card de mágica instantânea ou feitiço exilado desta forma e copie-o três vezes. Você pode conjurar as cópias sem pagar seus custos de mana.

\* Para ativar a primeira habilidade, você deve ter um jogador como alvo mas pode escolher não ter nenhuma criatura como alvo.

\* Se uma criatura for alvo da primeira habilidade, ela não será capaz de bloquear mesmo que o dano tenha sido prevenido.

\* O card exilado pela segunda habilidade é exilado com a face voltada para cima. Jogue ele seguindo as regras normais para jogar aquele card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

\* Se você exilar um card de terreno usando a segunda habilidade, você deve jogar o terreno apenas se você ainda puder jogar um terreno. Normalmente, isso significa que você pode jogar o terreno apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.

\* Na terceira habilidade, "exilado desta forma" refere-se aos cards que você acabou de exilar quando esta habilidade foi resolvida. Os cards exilados com a segunda habilidade ou anteriormente pela terceira habilidade não contam.

\* Ao resolver a terceira habilidade, você cria cópias do card exilado e os conjura do exílio. Você pode conjurar nenhuma, uma, duas ou todas as três cópias. O próprio card não é conjurado. Ele permanece exilado.

\* Quando conjurar as cópias da terceira habilidade, as restrições de tempo baseadas no tipo do card (como feitiço), são ignoradas. As outras restrições, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", não são.

\* Como você esta jogando as cópias "sem pagar seus custos de mana", você não pode pagar quaisquer custos alternativos para as cópias. Você pode pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se as cópias tiverem custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

\* Se o card copiado tiver um {X} em seu custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor ao conjurar as cópias.

-----

Cintilador Mental

{1}{R}{R}

Criatura — Elemental

3/2

Iniciativa *(Esta criatura causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

Toda vez que um oponente conjura uma mágica instantânea ou feitiço branco ou azul, Cintilador Mental causa 2 pontos de dano àquele jogador.

\* A habilidade de Cintilador Mental será desencadeada sempre que um oponente conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço que seja branco, azul, ou ambos. Se a mágica for branca e azul, a habilidade de Cintilador Mental será desencadeada apenas uma vez.

\* Se um oponente conjurar uma cópia de um card de mágica instantânea ou feitiço branco ou azul (em vez de colocar a cópia desta mágica diretamente na pilha), a habilidade será desencadeada.

-----

Clarão Celestial

{W}{W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura atacante ou bloqueadora.

\* Somente um jogador pode ser alvo de Clarão Celestial, não uma criatura. Uma criatura com resistência a magia ou proteção contra o branco pode ser sacrificada desta forma.

\* Se o jogador sacrificar uma criatura bloqueadora, qualquer criatura atacante que estava sendo bloqueada permanece bloqueada. A menos que a criatura atacante tenha atropelar ou esteja sendo bloqueada por outra criatura, ela não irá atribuir ou causar dano de combate.

\* As criaturas continuam sendo criaturas atacantes ou bloqueadoras até o final da etapa de combate. É possível conjurar Clarão Celestial no combate, mas após o dano de combate ter sido causado (especificamente, durante a etapa de dano de combate ou na etapa de final de combate). Apenas as criaturas atacantes e bloqueadoras que sobreviveram ao combate podem ser sacrificadas neste momento.

-----

Claustrofobia

{1}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Claustrofobia 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 poderá ser desvirada de outras formas, como por Ato de Traição.

-----

Clone

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Você pode fazer com que Clone entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha.

\* A habilidade de Clone não tem como alvo a criatura escolhida.

\* Clone copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele 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.

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

\* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outro Clone, então Clone entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

\* Se a criatura escolhida for uma ficha, Clone copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Clone não é uma ficha, nem mesmo quando copia uma.

\* Qualquer habilidade do tipo "entra no campo de batalha" da criatura copiada será desencadeada quando Clone entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.

\* Se, de alguma forma, Clone entrar no campo de batalha junto com outra criatura, Clone 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, Clone entra no campo de batalha como uma criatura 0/0 do tipo Metamorfo e provavelmente será colocada no cemitério imediatamente.

-----

Colheita do Altar

{1}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Colheita do Altar, sacrifique uma criatura.

Compre dois cards.

\* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, e você não pode sacrificar mais de uma criatura.

\* Os jogadores só podem responder a esta mágica após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Isso significa que ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure esta mágica.

-----

Congregar

{3}{W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo ganha 2 pontos de vida para cada criatura no campo de batalha.

\* Conte o número de criaturas no campo de batalha quando Congregar for resolvida para determinar quantos pontos de vida o jogador irá ganhar.

-----

Conjurador de Desgraça

{3}{B}

Criatura — Humano Mago

2/3

Toda vez que você conjura uma mágica de encantamento, você pode fazer com que a criatura alvo receba -2/-2 até o final do turno.

\* A habilidade de Conjurador de Desgraça será resolvida antes da mágica de encantamento que a desencadeou.

\* Se você for o único jogador que controla uma criatura quando a habilidade de Conjurador de Desgraça for resolvida, você deverá escolher uma criatura como alvo, apesar de poder escolher não dar o marcador -2/-2 a ela.

-----

Corromper

{5}{B}

Feitiço

Corromper causa uma quantidade de dano igual ao número de Pântanos que você controla à criatura ou ao jogador alvo. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao dano causado desta maneira.

\* Conte o número de Pântanos que você controla quando Corromper for resolvido para determinar quantos pontos de dano ele causa.

\* Corromper conta qualquer terreno que você controla com o subtipo Pântano, e não somente os terrenos com o nome Pântano.

-----

Couro de Trol

{2}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem “{1}{G}: Regenere esta criatura.” *(Na próxima vez em que a criatura seria destruída neste turno, ela não será. Em vez disso, vire-a, remova todo o dano dela e remova-a do combate.)*

\* Ativar a habilidade concedida a criatura faz com que um "escudo de regeneração" seja criado para ela. Na próxima vez que a criatura seria destruída neste turno, em vez disso o escudo de regeneração é usado. Isto funciona apenas se a criatura sofrer dano letal, sofrer dano de uma fonte com toque mortífero, ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diga "destrua-a". Outros efeitos que façam com que a criatura seja colocada no cemitério (como reduzir sua resistência a 0 ou sacrificá-la) não a destroem, por isso regeneração não pode salvá-la. Se o escudo de regeneração não for usado, ele desaparece no final do turno.

\* Para funcionar, o escudo de regeneração deve ser criado antes que a criatura encantada seja destruída. Isso normalmente significa ativar a habilidade durante a etapa de declaração de bloqueadores, ou em resposta a uma mágica ou habilidade que a destruiria.

\* Se a criatura encantada sofrer dano letal e dano de uma fonte com toque mortífero durante a mesma etapa de dano de combate, um único escudo de regeneração irá salvá-la.

\* Couro de Trol precisa estar anexado a criatura quando a habilidade que cria o escudo de regeneração for ativada, mas depois disso, o escudo de regeneração será criado e permanecerá em efeito mesmo se Couro de Trol não mais estiver anexado a criatura.

-----

Demônio das Sombras

{3}{B}{B}

Criatura — Demônio

5/6

Voar

Quando Demônio das Sombras entrar no campo de batalha, destrua a criatura alvo que não seja um Demônio.

No início de sua manutenção, se houver menos de seis cards de criatura em seu cemitério, sacrifique uma criatura.

\* A habilidade do tipo "entra no campo de batalha" de Demônio das Sombras é obrigatória. Se você controla a única criatura que não seja do tipo Demônio, você deve escolhê-la como alvo.

\* A última habilidade verificar se você possui menos do que seis cards de criatura no seu cemitério quando ela for desencadeada. Se você tiver seis ou mais, ela não será desencadeada. A habilidade irá verificar novamente quando tentar ser resolvida. Se você tiver seis ou mais neste momento, a habilidade não fará nada.

-----

Desconsiderar

{W}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano que uma fonte à sua escolha causaria neste turno.

\* Desconsiderar não tem nenhum alvo. Você pode escolher uma fonte com resistência a magia, por exemplo. Você pode escolher a fonte de dano quando Desconsiderar é resolvida.

\* Se a fonte escolhida for uma mágica de permanente, o dano causado mais tarde neste turno pela permanente também será prevenido.

-----

Despertar o Ancião

{1}{R}{R}{R}

Encantamento — Aura

Encantar Montanha

A Montanha encantada é uma criatura vermelha 7/7 do tipo Gigante com ímpeto. Ela ainda conta como um terreno.

\* Despertar o Ancião pode encantar qualquer terreno com o subtipo Montanha, e não apenas um terreno com o nome Montanha.

\* A Montanha encantada conserva quaisquer outros tipos ou subtipos que possa ter. Você ainda pode virá-la para adicionar {R} à sua reserva de mana. Ela pode ser afetada por qualquer coisa que afete um terreno ou uma criatura.

\* Isto não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. A Montanha já estava no campo de batalha; só alterou os seus tipos.

\* Se a Montanha encantada deixar de ser uma Montanha por algum motivo, Despertar o Ancião será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

\* Cópias da Montanha encantada não serão criaturas 7/7 do tipo Gigante com ímpeto. Por exemplo, se Despertar o Ancião está encantando uma Montanha básica, a cópia dessa criatura será apenas uma Montanha básica.

-----

Despojador de Liliana

{2}{B}{B}

Criatura — Zumbi

4/3

Toque mortífero *(Qualquer quantidade de dano que esta criatura cause a uma criatura é suficiente para destruí-la.)*

Toda vez que Despojador de Liliana causa dano de combate a um jogador, aquele jogador descarta um card e você coloca uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi no campo de batalha virada.

\* Você colocará uma ficha do tipo Zumbi no campo de batalha mesmo se a mão do jogador estiver vazia quando a habilidade desencadeada for resolvida.

-----

Diplomatas Goblins

{1}{R}

Criatura — Goblin

2/1

{T}: Cada criatura ataca neste turno se estiver apta.

\* O controlador de cada criatura ainda decide qual jogador ou planeswalker a criatura ataca.

\* As criaturas que entrarem no campo de batalha (ou permanentes que não sejam criaturas e se tornarem criaturas) após a habilidade ter sido resolvida serão afetadas pela habilidade e deverão atacar se estiverem aptas.

\* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura for 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 jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

-----

Domesticação

{2}{U}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Você controla a criatura encantada.

No início de sua etapa final, se o poder da criatura encantada for maior ou igual a 4, sacrifique Domesticação.

\* A habilidade desencadeada de Domesticação verifica se o poder da criatura encantada é maior ou igual a 4 no início da sua etapa final. Se não estiver, esta habilidade não será desencadeada. A habilidade irá verificar o valor novamente ao tentar ser resolvida. Se o poder da criatura não for maior ou igual a 4 nesse momento, a habilidade não fará nada e Domesticação não será sacrificada.

\* Domesticação pode ter como alvo, e pode encantar, uma criatura com poder maior ou igual a 4. \* O poder da criatura encantada é verificado apenas quando a habilidade desencadeada é desencadeada e resolvida.

-----

Elixir da Imortalidade

{1}

Artefato

{2}, {T}: Você ganha 5 pontos de vida. Embaralhe Elixir da Imortalidade e seu cemitério no grimório de seus donos.

\* Pagar o custo de ativação da habilidade de Elixir da Imortalidade não faz com que ele deixe o campo de batalha. Se você tiver uma forma de desvirá-lo, você poderá ativar a habilidade múltiplas vezes em resposta a ela mesma.

\* Conforme a habilidade é resolvida, você embaralha Elixir da Imortalidade no grimório de seu dono diretamente do campo de batalha se ele ainda estiver lá.

\* Se você ganhar o controle do Elixir da Imortalidade de outro jogador e ativá-lo, o Elixir da Imortalidade será embaralhado no grimório do seu dono e os cards no seu cemitério serão embaralhados no seu grimório. Considera-se que você embaralhou cada grimório afetado (mesmo que, por motivos práticos, cada jogador embaralhe seu próprio grimório).

\* Se Elixir da Imortalidade estiver no seu cemitério no momento em que a habilidade é resolvida, você vai acabar embaralhando-o em seu grimório do mesmo jeito, pois todo o seu cemitério será embaralhado no seu grimório. Se ele estiver em qualquer outro lugar naquele momento, inclusive no cemitério de outro jogador (porque o jogador é o dono mas você estava controlando), ela permanecerá onde está e você embaralhará apenas o seu cemitério no seu grimório.

-----

Enfrentar os Elementos

{W}

Mágica Instantânea

Escolha uma cor. As criaturas brancas que você controla ganham proteção contra a cor escolhida até o final do turno. *(Elas não podem ser bloqueadas, ser alvo, sofrer dano nem ser encantadas por qualquer coisa daquela cor.)*

\* Você escolhe a cor quando Enfrentar os Elementos é resolvida. Uma vez que a cor é escolhida, é tarde demais para os jogadores responderem.

\* Apenas as criaturas brancas que você controla quando Enfrentar os Elementos é resolvida ganham a habilidade de proteção. As criaturas brancas que passarem para o seu controle mais tarde não ganharão.

-----

Enjoo de Lodaçal

{2}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -1/-1 para cada Pântano que você controla.

\* Enjoo de Lodaçal conta qualquer terreno que você controla com o subtipo Pântano, e não somente os terrenos com o nome Pântano.

\* A habilidade conta o número de Pântanos controlados pelo controlador de Enjoo de Lodaçal, e não pelo controlador da criatura encantada (caso sejam jogadores diferentes).

\* O efeito não é fixo; ele será alterado de acordo com o número de Pântanos que você controlar.

-----

Escolhidos de Ajani

{2}{W}{W}

Criatura — Felino Soldado

3/3

Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob o seu controle, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Felino. Se aquele encantamento for uma Aura, você poderá anexá-la à ficha.

\* A habilidade não será desencadeada até que o encantamento entre no campo de batalha. Isso significa que, por exemplo, você não pode conjurar uma Aura com encantar criatura se não há alvos válidos disponíveis, esperando encantar a ficha de Felino. No entanto, o próprio Escolhidos de Ajani pode ser um alvo válido para a Aura.

\* Se você conjura uma Aura tendo como alvo um oponente ou uma permanente controlada por um oponente, você controla essa Aura quando ela entra no campo de batalha. A habilidade de Escolhidos de Ajani será desencadeada.

\* Você só poderá anexar a Aura à ficha se ela puder encantar a ficha de forma válida. Por exemplo, se o encantamento que entrou no campo de batalha for uma Aura com "encantar terreno", ela não será movida.

\* Você pode anexar a Aura à ficha do tipo Felino apenas se a Aura e a ficha estiverem no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se a aura deixar o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida, ela não será anexada à ficha. Se a ficha deixar o campo de batalha antes que a habilidade seja resolvida, a Aura não será movida.

-----

Esfinge Leitora de Ventos

{5}{U}{U}

Criatura — Esfinge

3/7

Voar

Toda vez que uma criatura com voar ataca, você pode comprar um card.

\* Não importa quem controla a criatura com voar ou qual jogador ou planeswalker a criatura está atacando.

A habilidade de Esfinge Leitora de Ventos será desencadeada quando ela atacar.

\* A criatura deve ter voar quando for declarada como uma criatura atacante para que a habilidade de Esfinge Leitora de Ventos seja desencadeada. Por exemplo, atacar com um Condor Treinado (uma criatura com voar e "Toda vez que Condor Treinado ataca, outra criatura alvo que você controla ganha voar até o final do turno.") e com uma criatura sem voar desencadeará a habilidade apenas uma vez.

-----

Espião Tritão

{U}

Criatura — Tritão Ladino

1/1

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

Toda vez que Espião Tritão causa dano de combate a um jogador, aquele jogador revela aleatoriamente um card da própria mão.

\* Travessia de ilha verifica os terrenos com o subtipo Ilha, e não apenas os terrenos chamados Ilha.

\* A segunda habilidade é desencadeada apenas uma vez cada vez que o Espião Tritão causa dano de combate a um jogador, independentemente da quantidade de dano causado.

\* Depois que a segunda habilidade é desencadeada, o card revelado deixa de ser revelado na mão do jogador.

\* Na próxima vez que Espião Tritão causar dano de combate ao mesmo jogador, o card que é revelado aleatoriamente pode ser o mesmo card ou um card diferente.

-----

Evocação Selvagem

{G}

Mágica Instantânea

Evocação Selvagem não pode ser anulada.

O próximo card de criatura que você conjurar neste turno poderá ser conjurado como se tivesse lampejo. Aquela mágica não poderá ser anulada. Aquela criatura entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1.

\* Você não escolhe um card de criatura quando Evocação Selvagem é resolvida. Ao invés, ela será aplicada ao próximo card de criatura que você conjurar neste turno, mesmo que você conjure em um momento em que normalmente poderia conjurar uma criatura e mesmo se você conjurá-lo de uma zona diferente da sua mão.

\* Se você conjurar múltiplas "Evocação Selvagem" em seguida, elas serão aplicadas à próxima mágica de criatura que você conjurar. Aquela criatura entrará no campo de batalha com uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1.

\* Mágicas que anulariam Evocação Selvagem ou a mágica de criatura em questão ainda podem ser conjuradas. Elas não anularão a mágica, mas qualquer efeito adicional acontecerá.

-----

Farejador de Bruxa

{1}{G}{G}

Criatura — Lobo

3/3

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

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica azul ou preta durante seu turno, coloque um marcador +1/+1 em Farejador de Bruxa.

\* O marcador será colocado em Farejador de Bruxa antes que a mágica conjurada pelo oponente seja resolvida.

\* Se um oponente conjurar uma cópia de um card azul ou preto durante o seu turno (ao invés de colocar a cópia desta mágica diretamente na pilha), a habilidade será desencadeada. Verifique a palavra "conjurar" no efeito que cria a cópia.

-----

Flagelo de Valkas

{2}{R}{R}{R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que Flagelo de Valkas ou outro Dragão entra no campo de batalha sob o seu controle, ele causa X pontos de dano à criatura ou jogador alvo, sendo X o número de Dragões que você controla.

{R}: Flagelo de Valkas recebe +1/+0 até o final do turno.

\* A quantidade de dano causado pelo Dragão que entrar no campo de batalha é baseado no número de Dragões que você controla quando a habilidade é resolvida.

-----

Fortificar

{2}{W}

Mágica Instantânea

Escolha um — As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno; ou as criaturas que você controla recebem +0/+2 até o final do turno.

\* Você escolhe o modo ao conjurar Fortificar, e não quando ela é resolvida.

\* As criaturas que passarem ao seu controle depois de Fortificar ser resolvida não receberão o bônus escolhido.

-----

Fractius do Borrão

{2}{R}

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm ímpeto. *(Elas podem atacar e {T} assim que entram sob seu controle.)*

\* Se Fractius do Borrão deixar o campo de batalha durante o combate, qualquer criatura atacante do tipo Fractius que está sob o seu controle neste turno continuará a atacar, apesar de não mais ter ímpeto.

-----

Fractius Golpeador

{R}

Criatura — Fractius

1/1

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm iniciativa. *(Elas causam dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

\* Se Fractius Golpeador deixar o campo de batalha depois que outras criaturas do tipo Fractius que você controla já causaram o dano de iniciativa, mas antes de causarem o dano regular de combate, esses Fractius não causarão o dano regular de combate (a menos que eles possuam golpe duplo por algum outro motivo).

-----

Fractius Lança-espinhos

{4}{R}

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm “Toda vez que esta criatura ataca, ela causa 1 ponto de dano à criatura ou jogador alvo.”

\* Se você controlar múltiplos Fractius Lança-espinhos e um Fractius que você controla atacar, cada habilidade será desencadeada separadamente.

-----

Fractius Ossos-de-foice

{3}{W}

Criatura — Fractius

2/2

As criaturas do tipo Fractius que você controla têm golpe duplo. *(Elas causam tanto o dano de iniciativa quanto o dano de combate normal.)*

\* Se Fractius Ossos-de-foice deixar o campo de batalha depois que outras criaturas do tipo Fractius que você controla já tiverem causado o dano de iniciativa, mas antes de causarem o dano regular de combate, esses Fractius não causarão o dano regular de combate (a menos que eles ainda possuam golpe duplo por algum outro motivo).

-----

Garruk, Convocador das Feras

{4}{G}{G}

Planeswalker — Garruk

4

+1: Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de criatura revelados dessa maneira em sua mão e os demais no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

-3: Você pode colocar no campo de batalha um card de criatura verde de sua mão.

-7: Você ganha um emblema com "Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, poderá procurar um card de criatura em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha e, depois, embaralhar seu grimório."

\* Você escolhe qual card de criatura verde será colocado no campo de batalha, se houver, quando a habilidade é resolvida.

\* Se você tiver o emblema de Garruk, o card de criatura que você procurar será colocado no campo de batalha antes que a mágica de criatura que você conjurar seja resolvida. O card de criatura que você coloca no campo de batalha não é conjurado, portanto a habilidade do emblema não é desencadeada novamente.

-----

Gigante da Polpa de Carne

{5}{R}{R}

Criatura — Gigante

4/4

Quando Gigante da Polpa de Carne entra no campo de batalha, você pode destruir a criatura alvo com resistência menor ou igual a 2.

\* Se não existirem alvos válidos disponíveis, a habilidade é simplesmente removida da pilha. Se você controlar a única criatura com resistência menor ou igual a 2, você deve escolhê-la como alvo, apesar de poder escolher não destruí-la.

\* Se a resistência da criatura alvo for maior que 2 quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade será anulada e a criatura não será destruída.

-----

Golpe Trovejante

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa até o final do turno. *(Ela causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

\* Golpe Trovejante pode ter qualquer criatura como alvo, mesmo uma que já tenha iniciativa ou golpe duplo. (Se ele afetar a criatura, ela irá ganhar apenas +2/+0.)

\* Se a criatura não tiver iniciativa, dar a ela iniciativa depois do dano de combate ter sido causado na etapa de dano de iniciativa de combate não irá prevenir ela de causar o dano de combate. Você ainda irá atribuir e causar o dano de combate na segunda etapa de dano de combate.

-----

Guardião da Ilha de Evos

{2}{U}

Criatura — Ave Mago

2/2

Voar

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

\* Uma mágica de criatura que não tem voar não custará menos mesmo que a criatura que ela irá se tornar tenha voar no campo de batalha. Por exemplo, se você controla Fractius Ginete de Ventania, outras mágicas de Fractius não custarão {1} a menos mesmo que esses Fractius terão voar quando estiverem no campo de batalha.

\* A habilidade não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica de criatura com voar.

-----

Guardião das Eras

{7}

Criatura Artefato — Golem

7/7

Defensor *(Esta criatura não pode atacar.)*

Quando uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla, se Guardião das Eras tiver defensor, ele perderá defensor e ganhará atropelar.

\* O efeito da habilidade desencadeada de Guardião das Eras não acaba com o final do turno. Perder defensor e ganhar atropelar dura indefinidamente.

\* Uma vez que Guardião das Eras perder defensor, sua habilidade desencadeada não irá mais ser desencadeada quando uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla (a menos que ele tenha ganho defensor de alguma forma).

-----

Hálito Congelador

{2}{U}

Mágica Instantânea

Vire até duas criaturas alvo. Estas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

\* Se uma criatura afetada por Hálito Congelador mudar de controlador antes da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não irá desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

\* Hálito Congelador pode ter uma criatura virada como alvo. Se uma criatura alvo estiver virada quando Hálito Congelador for resolvida, a criatura permanecerá virada e não irá desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

-----

Hidra de Matavasta

{X}{G}{G}

Criatura — Hidra

0/0

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

Quando Hidra de Matavasta morre, você pode distribuir entre qualquer número de criaturas que você controla uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 em Hidra de Matavasta.

\* A habilidade que é desencadeada quando Hidra da Matavasta morre não tem nenhuma criatura como alvo. Você pode escolher colocar os marcadores em uma criatura com proteção contra o verde, por exemplo.

\* Você escolhe como os marcadores serão distribuídos quando a habilidade for resolvida.

\* Em alguns casos, Hidra de Matavasta terá marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que sua resistência seja menor ou igual a 0. Se isto acontecer, a habilidade ainda irá distribuir um número de marcadores +1/+1 igual ao número de marcadores +1/+1 em Hidra de Matavasta antes que os marcadores -1/-1 fossem colocados nela. Por exemplo, se a Hidra de Matavasta tinha dois marcadores +1/+1 e três marcadores -1/-1 foram colocados nela, serão distribuídos dois marcadores +1/+1.

-----

Hidra Kaloniana

{3}{G}{G}

Criatura — Hidra

0/0

Atropelar

Hidra Kaloniana entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

Toda vez que Hidra Kaloniana atacar, duplique o número de marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla.

\* Para duplicar o número de marcadores +1/+1 em uma criatura, determine quantos marcadores +1/+1 estão na criatura, e coloque essa mesma quantidade novamente. Os efeitos que interagem com marcadores (como os criados pela habilidade de Ameaça Guia de Cadáver) podem alterar o número de marcadores colocados na criatura.

-----

Horda de Garruk

{5}{G}{G}

Criatura — Besta

7/7

Atropelar

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se este for um card de criatura. *(Faça isso somente nos momentos em que poderia conjurar aquele card de criatura. Você ainda paga os custos da mágica.)*

\* Normalmente, Horda de Garruk lhe permite conjurar o card do topo do seu grimório se for um card de criatura, se for a sua fase principal, e se a pilha estiver vazia. Se o card de criatura tiver lampejo, você poderá conjurá-lo no momento em que puder conjurar uma mágica instantânea, mesmo no turno do seu oponente.

\* Você ainda paga todos os custos por essa mágica, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.

\* Enquanto estiver jogando com o card no 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, portanto você não pode suspendê-lo, reciclá-lo, descartá-lo ou ativar quaisquer de suas habilidades ativadas.

\* Se o card do topo do seu grimório mudar durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, o novo card do topo não será revelado até que você termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade.

-----

Indestrutibilidade

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

A permanente encantada tem indestrutível. *(Os efeitos que dizem “destrua” não destroem aquela permanente. Uma criatura com indestrutível não pode ser destruída por dano.)*

\* Se a criatura encantada sofrer dano letal, a criatura não será destruída, mas o dano continuará marcado na criatura. Se Indestrutibilidade deixar de encantar a criatura mais tarde no turno, a criatura não terá mais indestrutível e será destruída.

-----

Invocação dos Devotos

{6}{W}

Feitiço

Vire qualquer número de criaturas desviradas que você controla. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar para cada criatura virada desta forma.

\* Você escolhe as criaturas que serão viradas conforme Invocação dos Devotos é resolvida. Uma vez que comece a ser resolvida, nenhum jogador poderá responder a você virando as criaturas.

-----

Jace, Adepto da Memória

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

4

+1: Compre um card. O jogador alvo coloca o card do topo do grimório dele no próprio cemitério.

0: O jogador alvo coloca os dez cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

-7: Um número qualquer de jogadores alvo compra vinte cards cada um.

\* Se você se escolher como alvo da primeira habilidade de Jace, você comprará um card primeiro e depois colocará o card do topo do seu grimório no seu cemitério.

\* Se você ativar a primeira habilidade de Jace e o jogador não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.

\* Se a terceira habilidade de Jace fizer um jogador comprar mais cards do que restam no grimório dele, aquele jogador perderá o jogo como uma ação baseada no estado. Se essa habilidade fizer isso com todos os jogadores, o jogo terminará empatado.

-----

Javali Malhado

{2}{G}

Criatura — Javali

2/2

Sacrifique Javali Malhado: Você ganha 4 pontos de vida.

\* Se você sacrificar um Javali Malhado atacante ou bloqueador durante a etapa de declaração de bloqueadores, ele não causará dano de combate. Se você aguardar até a etapa de dano de combate, mas Javali Malhado tiver sofrido dano letal, ele será destruído antes que você tenha a oportunidade de sacrificá-lo.

-----

Juramento do Tronco Sagrado

{2}{G}

Encantamento

Toda vez que Juramento do Tronco Sagrado ou outro encantamento entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode colocar um marcador +1/+1 na criatura alvo.

\* Se o encantamento que entra no campo de batalha é de alguma forma também uma criatura, você pode escolhê-lo como alvo da habilidade de Juramento do Tronco Sagrado.

-----

Ladrão de Pergaminho

{2}{U}

Criatura — Tritão Ladino

1/3

Toda vez que Ladrão de Pergaminho causar dano de combate a um jogador, compre um card.

\* A habilidade é desencadeada apenas uma vez cada vez que o Ladrão de Pergaminho causa dano de combate a um jogador, independentemente da quantidade de dano causado.

\* A habilidade é obrigatória. Você precisa comprar um card quando ela é resolvida.

-----

Liliana dos Reinos Sombrios

{2}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

3

+1: Procure um card de Pântano em seu grimório, revele-o e coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.

-3: A criatura alvo recebe +X/+X ou -X/-X até o final do turno, sendo X o número de Pântanos que você controla.

-6: Você recebe um emblema com ''Os Pântanos que você controla têm '{T}: Adicione {B}{B}{B}{B} à sua reserva de mana'.''

\* Cada uma das habilidades de Liliana se refere a terrenos (ou cards de terrenos) com o subtipo Pântano, e não somente os terrenos com o nome Pântano.

\* Você pode ativar a primeira habilidade de Liliana mesmo se o seu grimório não tiver cards de Pântano (ou se não quiser encontrar um). Você ainda procura e embaralha os cards no seu grimório.

\* Ao ativar a segunda habilidade de Liliana, você escolhe apenas a criatura alvo. Você escolhe se ela receberá +X/+X ou -X/-X quando a habilidade é resolvida. O valor de X é determinado pelo número de Pântanos que você controla quando a habilidade é resolvida.

\*O emblema de Liliana não remove nenhuma outra habilidade dos Pântanos que você controla.

-----

Liturgia de Sangue

{3}{B}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Adicione {B}{B}{B} à sua reserva de mana.

\* Liturgia de Sangue não é uma habilidade de mana e usa a pilha. Os jogadores podem responder a ela conjurando mágicas e ativando habilidades.

\* Se a criatura alvo não for um alvo válido quando Liturgia de Sangue tentar ser resolvido, Liturgia de Sangue será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não adicionará mana à sua reserva de mana.

-----

Lodo Necrófago

{1}{G}

Criatura — Lodo

2/2

{G}: Exile o card alvo de um cemitério. Se era um card de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Lodo Necrófago e ganhe 1 ponto de vida.

\* Se o card alvo não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum marcador será colocado em Lodo Necrófago e você não ganhará pontos de vida.

-----

Magitrovador Corno-de-pedra

{5}{W}

Criatura — Rinoceronte Clérigo

4/4

{5}{W}: Magitrovador Corno-de-pedra ganha vigilância e vínculo com a vida até o final do turno. *(Esta criatura não é virada para atacar. O dano causado por ela também faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)*

\* Ocorrências múltiplas de vigilância e vínculo com a vida são redundantes. Normalmente não há nenhuma razão para ativar a habilidade de Magitrovador Corno-de-pedra mais de uma vez no mesmo turno.

-----

Mago das Amarras Marinhas

{U}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Quando Mago das Amarras Marinhas entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo vermelha ou verde que um oponente controla. Aquela criatura não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Mago das Amarras Marinhas.

\* Se você perder o controle de Mago das Amarras Marinhas entre o momento em que ele entrar no campo de batalha e quando a habilidade for resolvida, a criatura alvo será virada. No entanto, ela não será afetada pelo outro efeito e será desvirada normalmente durante a etapa de desvirar do seu controlador.

\* Se outro jogador ganhar o controle de Mago das Amarras Marinhas, a criatura não será mais afetada pela habilidade que a impede de desvirar, mesmo que você retome o controle de Mago das Amarras Marinhas mais tarde.

\* Se você ganhar o controle de uma criatura que está sendo impedida de desvirar, aquela criatura não será desvirada durante a sua etapa de desvirar enquanto você controlar Mago das Amarras Marinhas.

\* A habilidade pode ter uma criatura virada como alvo. Se a criatura alvo já estiver virada quando a habilidade for resolvida, a criatura permanecerá virada e não irá desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

-----

Manoplas da Piromante

{5}

Artefato

Se uma mágica instantânea ou feitiço vermelho que você controla ou um planeswalker vermelho que você controla causaria dano a uma permanente ou jogador, em vez disso, ele causa aquele dano mais 2 àquela permanente ou àquele jogador.

\* Manoplas da Piromante não altera a fonte ou o alvo do dano.

\* Se todo o dano de uma fonte for prevenido (devido a Desconsiderar, por exemplo) ou a fonte de dano causar 0 de dano, o efeito de Manoplas da Piromante não será aplicado já que a fonte não mais está causando dano.

\* Se algum dano for causado a múltiplos jogadores e/ou permanentes ao mesmo tempo, o dano causado a cada um será aumentado em 2.

-----

Mestre da Distração

{2}{W}

Criatura — Humano Batedor

2/2

Toda vez que Mestre da Distração atacar, vire a criatura alvo que o jogador defensor controla.

\* A habilidade será resolvida e a criatura será virada antes que as criaturas bloqueadoras sejam declaradas.

\* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", qualquer criatura controlada por um membro da equipe defensora pode ser escolhida como alvo.

\* Em outros formatos de partida com vários participantes, incluindo Commander, apenas uma criatura controlada pelo jogador defensor que Mestre da Distração está atacando pode ser escolhida como alvo, mesmo que suas outras criaturas atacantes estejam atacando jogadores diferentes.

-----

Montículo de Esporos

{3}{G}{G}

Criatura — Fungo

3/3

Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob o seu controle, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

\* A última habilidade de Montículo de Esporos é desencadeada sempre que você jogar um terreno e também sempre que um terreno entrar no campo de batalha sob o seu controle por alguma outra razão, como pela habilidade de Selva Adentro.

-----

Morto Tenaz

{B}

Criatura — Esqueleto Guerreiro

1/1

Quando Morto Tenaz morre, você pode pagar {1}{B}. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha virado sob o controle de seu dono.

Você decide se quer pagar {1}{B} quando a habilidade é resolvida. Se você escolher não fazê-lo, você não terá outra chance mais tarde.

\* Se você controlar um Morto Tenaz de outro jogador quando ele morrer, você controlará a habilidade desencadeada. No entanto, se você escolher pagar {1}{B}, ele será colocado no campo de batalha sob o controle de seu dono.

-----

Murchar

{1}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -1/-1 até o final do turno.

\* Apenas as criaturas no campo de batalha quando Murchar for resolvido serão afetadas.

-----

Nascimento Fundente

{1}{R}{R}

Feitiço

Coloque no campo de batalha duas fichas de criatura vermelhas 1/1 do tipo Elemental. Depois, jogue uma moeda. Se vencer, devolva Nascimento Fundente à mão de seu dono.

\* Se vencer, Nascimento Fundente vai direto da pilha para à mão de seu dono. Ele não passa pelo cemitério.

-----

Necromante de Xathrid

{2}{B}

Criatura — Humano Mago

2/2

Toda vez que Necromante de Xathrid ou outra criatura do tipo Humano que você controla morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada.

\* Se Necromante de Xathrid morrer ao mesmo tempo que outra criatura que você controla do tipo Humano, a habilidade será desencadeada duas vezes.

-----

Oferenda Solene

{2}{W}

Feitiço

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Você ganha 4 pontos de vida.

\* Se a permanente alvo for um alvo não válido quando Oferenda Solene tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará nenhum ponto de vida.

-----

Paladino Demonicida

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Iniciativa *(Esta criatura causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)*

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

Paladino Demonicida não pode ser alvo de mágicas pretas nem vermelhas que seus oponentes controlem.

\* Paladino Demonicida pode ser afetado por mágicas pretas ou vermelhas que não o tenham como alvo. Por exemplo, uma mágica vermelha que "causa 3 pontos de dano a cada criatura" causaria dano a Paladino Demonicida.

-----

Pesadelo

{5}{B}

Criatura — Pesadelo Cavalo

\*/\*

Voar

O poder e a resistência de Pesadelo são ambos iguais ao número de Pântanos que você controla.

\* A habilidade que define o poder e a resistência de Pesadelo funciona em qualquer lugar, e não apenas no campo de batalha.

\* A habilidade de Pesadelo conta qualquer terreno que você controla com o subtipo Pântano, e não somente os terrenos com o nome Pântano.

-----

Piromante Jovem

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

2/1

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Elemental.

\* Você colocará uma ficha de Elemental no campo de batalha antes que a mágica instantânea ou a mágica de feitiço que você conjurar for resolvida, mas depois que qualquer efeito desta mágica seja escolhido.

-----

Pisada Sísmica

{1}{R}

Feitiço

As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

\* Nenhuma criatura sem voar será capaz de bloquear naquele turno, incluindo criaturas que percam voar depois de Pisada Sísmica ser resolvida e criaturas sem voar que entrarem no campo de batalha depois de Pisada Sísmica ser resolvida.

-----

Porta dos Destinos

{4}

Artefato

Conforme Porta dos Destinos entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Toda vez que você conjurar uma mágica do tipo escolhido, coloque um marcador de carga em Porta dos Destinos.

As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+1 para cada marcador de carga em Porta dos Destinos.

\* Os tipos de criatura, como Humano ou Fractius, aparecem depois do travessão na linha de tipo das criaturas. Note que artefato não é um tipo de criatura. Uma criatura pode ter mais de um tipo de criatura, como por exemplo Goblin Guerreiro. Essa criatura será beneficiada por Porta dos Destinos se o tipo de criatura escolhido for Goblin ou Guerreiro.

\* Se você conjurar uma mágica de criatura do tipo selecionado, Porta dos Destinos ganhará um marcador de carga antes da criatura entrar no campo de batalha. A criatura irá entrar no campo de batalha com o bônus adicional no seu poder e resistência.

-----

Procura no Tomo

{U}

Feitiço

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

\* Se tiver menos de cinco cards no grimório do jogador alvo, aquele jogador colocará todos os cards do seu grimório no seu cemitério.

-----

Proteção Divina

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Proteção Divina entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.

A criatura encantada recebe +1/+3.

\* Se a criatura alvo de Proteção Divina não for um alvo válido quando Proteção Divina tentar ser resolvida, Proteção Divina será anulada e não entrará no campo de batalha. A habilidade que faz com que você ganhe 3 pontos de vida não será desencadeada.

-----

Proteção Sombria

{1}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Proteção Sombria entra no campo de batalha, você perde 1 ponto de vida.

A criatura encantada recebe +3/+1.

\* Se a criatura alvo de Proteção Sombria não for uma alvo válido quando Proteção Sombria tentar ser resolvida, Proteção Sombria será anulada e não entrará no campo de batalha. A habilidade que faz com que você perca 1 ponto de vida não será desencadeada.

-----

Recompensa Primordial

{5}{G}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Besta.

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque três marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla.

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 3 pontos de vida.

\* A última habilidade é desencadeada sempre que você jogar um terreno e também sempre que um terreno entrar no campo de batalha sob o seu controle por alguma outra razão, como pela habilidade de Selva Adentro.

-----

Refúgio Verdejante

{2}{G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Refúgio Verdejante entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida.

Toda vez que o terreno encantado for virado para gerar mana, seu controlador adicionará um mana de qualquer cor à sua reserva de mana *(além do mana que o terreno gera)*.

\* Se o terreno alvo de Refúgio Verdejante não for válido quando Refúgio Verdejante tentar ser resolvido, ele será anulado e não entrará no campo de batalha. A habilidade que faz com que você ganhe 2 ponto de vida não será desencadeada.

-----

Renascimento Vil

{B}

Mágica Instantânea

Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

\* Se o card de criatura não for um alvo válido quando Renascimento Vil tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não colocará uma ficha do tipo Zumbi no campo de batalha.

-----

Ressonador Estriônico

{2}

Artefato

{2}, {T}: Copie a habilidade desencadeada alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia. *(Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”.)*

\* Ressonador Estriônico tem como alvo uma habilidade desencadeada que foi desencadeada e está na pilha.

\* A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.

\* Se a habilidade desencadeada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.

\* Se a habilidade desencadeada dividir o dano ou distribuir marcadores entre um número de alvos (por exemplo, a habilidade de Dragão Avérneo de Bogardan), a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você deve escolher o mesmo número de alvos.

\* Qualquer escolha feita quando a habilidade desencadeada for resolvida não terá sido feita ainda quando ela é copiada. Qualquer outra escolha será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se a habilidade desencadeada pedir que você paga um custo (por exemplo, como a habilidade extorquir do bloco *Retorno a Ravnica* faz), você deve pagar o custo para a cópia.

\* Se a habilidade desencadeada está relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade desencadeada também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade se referir a "o card exilado", ela se refere a todos os cards exilados pela habilidade desencadeada e a cópia. Por exemplo, se a habilidade do tipo "entra no campo de batalha" de Ritual da Exclusão é copiada e duas permanentes que não sejam terrenos forem exiladas, os jogadores não poderão conjurar mágicas com o mesmo nome dos cards exilados.

\* Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre "o card exilado". Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade do tipo "entra no campo de batalha" de Arcanista de Elite for copiada, dois cards são exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Arcanista de Elite é a soma do custo de mana convertido dos dois cards. Quando a habilidade é resolvida, você cria cópias de ambos os cards e conjura nenhum, um ou ambas as cópias em qualquer ordem.

-----

Retorno Sinistro

{2}{B}

Mágica Instantânea

Escolha um card de criatura alvo em um cemitério que tenha sido colocado lá vindo do campo de batalha neste turno. Coloque aquele card no campo de batalha sob o seu controle.

\* Você pode escolher um card de criatura no cemitério de qualquer jogador desde que o card tenha sido colocado no cemitério vindo do campo de batalha durante o turno. Um card de criatura que foi colocado no cemitério vindo de qualquer outro lugar, como um card que foi descartado, não pode ser escolhido como alvo.

\* As mágicas de criatura que foram anuladas nunca entraram no campo de batalha, portanto estes cards não podem ser escolhidos como alvo de Retorno Sinistro.

-----

Ricochete Selvagem

{2}{R}{R}

Mágica Instantânea

Você pode escolher novos alvos para a mágica instantânea ou feitiço alvo. Depois, copie aquela mágica. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

\* Ricochete Selvagem pode ter como alvo (e copiar) qualquer mágica instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos. Não importa quem a controla.

\* Quando Ricochete Selvagem é resolvido, ele cria uma cópia de uma mágica. Você controla a cópia. O controlador da mágica original conserva o controle da mágica. 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 é resolvida antes da mágica original.

\* 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 Ricochete Selvagem está copiando 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 Ricochete Selvagem está copiando tiver um X cujo valor foi determinado quando ele foi conjurada (como faz Gêiser Vulcânico), a cópia terá o mesmo valor de X.

\* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se um jogador sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-la com Ricochete Selvagem, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

\* Se a cópia diz que afeta ''você'', ela afeta o controlador da cópia, não o controlador da mágica original. Do mesmo modo, se a cópia diz que afeta um ''oponente'', ela afeta um oponente do controlador da cópia, não um oponente do controlador da mágica original.

-----

Rizowalla

{2}{G}

Criatura — Lagarto

2/2

{1}{G}: Rizowalla recebe +2/+2 até o final do turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

\* Se a habilidade de Rizowalla 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.

-----

Sacerdote Banidor

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Quando Sacerdote Banidor entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Sacerdote Banidor deixe o campo de batalha. *(Aquela criatura retorna sob o controle de seu dono.)*

\* A habilidade de Sacerdote Banidor causa uma alteração de zona com uma duração, um novo estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Sacerdote Banidor possuem uma única habilidade que 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 Sacerdote Banidor deixar o campo de batalha.

\* Se Sacerdote Banidor deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade do tipo "entrar 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 de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não iserá devolvida ao campo de batalha.

\* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Sacerdote Banidor deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. As duas criaturas não estão no campo de batalha ao mesmo tempo. Por exemplo, se a criatura que é devolvida for um Clone, ela não poderá entrar no campo de batalha como uma cópia de Sacerdote Banidor.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Sacerdote Banidor 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.

-----

Salamandra Purulenta

{B}

Criatura — Salamandra

1/1

Quando Salamandra Purulenta morre, a criatura alvo que um oponente controla recebe -1/-1 até o final do turno. Se você controlar uma criatura com o nome Bruxa da Poção Pantanosa, em vez disso, aquela criatura receberá -4/-4.

\* Somente quando a habilidade for resolvida é que se verificará se você controla uma criatura chamada Bruxa da Poção Pantanosa.

-----

Salteador da Academia

{2}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Intimidar (Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela.)

Toda vez que Salteador da Academia causa dano de combate a um jogador, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

\* A habilidade é desencadeada apenas uma vez cada vez que Salteador da Academia causa dano de combate a um jogador, independentemente da quantidade de dano causado.

-----

Selva Adentro

{3}{G}

Encantamento

No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha.

\* Colocar um terreno no campo de batalha desta forma não conta como jogar um terreno. Você ainda poderá jogar um terreno durante uma de suas fases principais.

\* Se o card não for um card de terreno, ou você escolher não colocá-lo no campo de batalha, ele permanecerá no topo do seu grimório. Na maioria dos casos, você irá comprá-lo durante a sua etapa de compra.

-----

Senhor da Guerra Vampiro

{4}{B}

Criatura — Vampiro Guerreiro

4/2

Sacrifique outra criatura: Regenere Senhor da Guerra Vampiro. *(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída neste turno, ela não será. Em vez disso, vire-a, remova todo o dano dela e remova-a do combate.)*

\* Ativar a habilidade de Senhor da Guerra Vampiro faz com que um "escudo de regeneração" seja criado para ele. Na próxima vez que a criatura seria destruída neste turno, em vez disso o escudo de regeneração é usado. Isto funciona apenas se a criatura sofrer dano letal, sofrer dano de uma fonte com toque mortífero, ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diga "destrua-a". Outros efeitos que façam com que a criatura seja colocada no cemitério (como reduzir sua resistência a 0 ou sacrificá-la) não a destroem, por isso regeneração não pode salvá-la. Se o escudo de regeneração não for usado, ele desaparece no final do turno.

\* Para funcionar, o escudo de regeneração deve ser criado antes que Senhor da Guerra Vampiro seja destruído. Isso normalmente significa ativar a habilidade durante a etapa de declaração de bloqueadores, ou em resposta a uma mágica ou habilidade que a destruiria.

\* Se Senhor da Guerra Vampiro sofrer dano letal e dano de uma fonte com toque mortífero durante a mesma etapa de dano de combate, um único escudo de regeneração irá salvá-lo.

-----

Serafim da Espada

{3}{W}

Criatura — Anjo

3/3

Voar

Previna todo dano de combate que seria causado a Serafim da Espada.

\* Se Serafim da Espada bloquear uma criatura com atropelar, o controlador daquela criatura deverá atribuir 3 pontos de dano a Serafim da Espada (supondo que ele não esteja bloqueando outras criaturas, não haja marcador de dano nele e nada tenha mudado sua resistência). O restante pode ser atribuído ao jogador defensor ou um de seus planeswalkers.

-----

Servo da Água

{2}{U}{U}

Criatura — Elemental

3/4

{U}: Servo da Água recebe +1/-1 até o final do turno.

{U}: Servo da Água recebe -1/+1 até o final do turno.

Você pode ativar a segunda habilidade de Servo da Água mesmo se ao fazer isso, o poder de Servo da Água fique menor ou igual a 0. Se o poder de Servo da Água for menor ou igual a 0, trate como se fosse 0 para todos os propósitos a não ser para modificá-lo, ou fazer com que o poder de uma outra criatura (como Calandreiro da Rebentação) fique igual ao dele.

-----

Silêncio

{W}

Mágica Instantânea

Seus oponentes não podem conjurar mágicas neste turno. *(As mágicas conjuradas antes desta mágica ser resolvida não são afetadas.)*

\* Silêncio não afeta as mágicas que seus oponentes conjuraram antes de você conjurar Silêncio. (Em outras palavras, ela não pode ser usada como um Cancelar retroativo). Silêncio também não impedirá seus oponentes de conjurar mágicas depois que você conjurar Silêncio, mas antes que Silêncio seja resolvida.

\* A única coisa que Silêncio previne é que seus oponentes conjurem mágicas. Eles ainda podem ativar habilidades, incluindo habilidades de cards nas suas mãos (como reciclar). As habilidades desencadeadas funcionam normalmente, eles ainda podem jogar terrenos, e assim por diante.

-----

Supressão Mágica

{X}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual a X. *(Por exemplo, se o custo de mana daquela mágica for {3}{U}{U}, X será 5.)*

\* Custos alternativos, custos adicionais, aumentos de custo e reduções de custo não afetam o custo de mana convertido de uma mágica.

\* Se a mágica alvo tiver {X} em seu custo de mana convertido, inclua o valor escolhido para X quando determinar o valor de {X} no custo de mana de Supressão Mágica. Por exemplo, se você deseja anular Gêiser Vulcânico (uma mágica com o custo de mana de {X}{R}{R}), na qual X é igual 7, você precisa escolher 9 para o X de Supressão Mágica e pagar {9}{U}.

-----

Terra em Chamas

{3}{R}

Encantamento

Toda vez que um jogador vira um terreno não básico para gerar mana, Terra em Chamas causa 1 ponto de dano àquele jogador.

\* Virar um terreno para gerar mana é ativar uma das habilidades de mana deste terreno que tem {T} no seu custo de ativação.

\* A habilidade será desencadeada cada vez que um terreno não básico for virado para gerar mana. Cada uma dessas habilidades vai para a pilha e é resolvida separadamente.

\* Se quaisquer terrenos não básicos forem virados para gerar mana enquanto um jogador estiver conjurando uma mágica ou ativando uma habilidade, a habilidade de Terra em Chamas será ativada o mesmo número de vezes e irá aguardar. Quando o jogador terminar de conjurar a mágica ou ativar a habilidade, as habilidades desencadeadas de Terra em Chamas serão colocadas no topo da pilha. As habilidades de Terra em Chamas serão resolvidas primeiro.

\* Por outro lado, um jogador pode virar terrenos não básicos para gerar mana, colocar as habilidades desencadeadas de Terra em Chamas na pilha, e depois responder a essas habilidades conjurando uma mágica instantânea ou ativando uma habilidade usando aquele mana. Nesse caso, a mágica instantânea ou habilidade ativada será resolvida primeiro.

-----

Tirano Ciclope

{5}{R}

Criatura — Ciclope

3/4

Intimidar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela.)*

Tirano Ciclope não pode bloquear criaturas com poder menor ou igual a 2.

\* Se Tirano Ciclope bloquear uma criatura com poder igual ou maior que 3, e depois o poder dessa criatura se tornar 2 ou menos, Tirano Ciclope continuará bloqueando a criatura.

-----

Uivo da Matilha Noturna

{6}{G}

Feitiço

Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Lobo para cada Floresta que você controla.

\* O número de Lobos colocados no campo de batalha é baseado no número de Florestas que você controla quando Uivo da Matilha Noturna é resolvida.

Uivo da Matilha Noturna conta qualquer terreno que você controla com o subtipo Floresta, e não somente os terrenos com o nome Floresta.

-----

Ultraje de Chandra

{2}{R}{R}

Mágica Instantânea

Ultraje de Chandra causa 4 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

\* Ultraje de Chandra afeta apenas a criatura. O jogador que sofre o dano é o jogador que controla a criatura alvo no momento em que Ultraje de Chandra é resolvida.

\* Se a criatura não for um alvo válido quando Ultraje de Chandra tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado.

-----

Vampiro de Sengir

{3}{B}{B}

Criatura — Vampiro

4/4

Voar

Toda vez que uma criatura que sofreu dano de Vampiro de Sengir neste turno morrer, coloque um marcador +1/+1 em Vampiro de Sengir.

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

-----

Vorme Voraz

{1}{G}

Criatura — Vorme

2/2

Vorme Voraz entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1, sendo X a quantidade de pontos de vida que você ganhou neste turno.

\* A habilidade de Vorme Voraz verifica quantos pontos de vida você ganhou durante o turno, e não o seu total de pontos de vida comparado ao quanto era quando o turno iniciou. Por exemplo, se você iniciou o turno com 10 pontos de vida e ganhou 6 pontos de vida durante o turno, e depois perder 6 pontos de vida durante esse turno, Vorme Voraz irá entrar no campo de batalha com seis marcadores +1/+1.

\* Em uma partida do tipo ''Gigante de Duas Cabeças'', os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não são considerados, mesmo que eles façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

-----

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.