

Notas de lançamento de *Revolta do Éter*

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

Última modificação em 26 de outubro de 2016

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras são lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em <http://company.wizards.com/contact-us>.

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A coleção *Revolta do Éter* contém 184 cards (70 comuns, 60 incomuns, 42 raros e 12 míticos raros) que aparecem em boosters, mais 10 cards disponíveis apenas em Decks de Planeswalker de *Revolta do Éter*. Alguns boosters de *Revolta do Éter* contêm um card da série Obra-prima (ver abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 14 e 15 de janeiro de 2017

Fim de semana de lançamento: 20 a 22 de janeiro de 2017

Game Day: 11 e 12 de fevereiro de 2017

A coleção *Revolta do Éter* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 20 de janeiro de 2017. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Batalha por Zendikar*, *Juramento das Sentinelas*, *Sombras em Innistrad*, *Lua Arcana*, *Kaladesh* e *Revolta do Éter*.

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

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

Série Obra-prima: *Invenções de Kaladesh*

As melhores e mais brilhantes mentes de Kaladesh reuniram-se na Feira dos Inventores para exibir suas inovações, mas elas foram confiscadas pelo Consulado e usadas contra seus criadores. Essas *Invenções de Kaladesh* certamente chamam a atenção, pois apresentam artefatos empolgantes da história de **Magic** em uma moldura única de filigranas.

* Há 54 cards na coleção *Invenções de Kaladesh*. Os primeiros 30 desses cards aparecem em boosters de *Kaladesh*. Os 24 restantes aparecem em boosters de *Revolta do Éter*. Os cards de *Invenções de Kaladesh* têm seu próprio símbolo de expansão.

* Os cards de *Invenções de Kaladesh* que aparecem em boosters são válidos em qualquer evento Limitado que utilize esses boosters. Em um torneio de Deck Selado, esses cards fazem parte de seu conjunto de cards. Em um torneio de Booster Draft, você precisa selecionar esses cards para que façam parte de seu conjunto de cards.

* Contudo, os cards de *Invenções de Kaladesh* não são válidos em nenhum formato Construído em que não fossem válidos antes. Aparecer em boosters de *Kaladesh* ou *Revolta do Éter* não os torna válidos no formato Padrão.

* Os cards metalizados premium de *Invenções de Kaladesh* em inglês aparecem em boosters de todos os idiomas.

* Os cards de *Invenções de Kaladesh* são extremamente raros. Se acontecer de encontrar um em seus boosters, considere-se com muita sorte!

Nova habilidade de palavra-chave: Improvisar

Os artífices de Kaladesh já trabalharam sem qualquer preocupação que não a de construir invenções brilhantes. Agora, eles estão mobilizados pela revolução. A palavra-chave improvisar mostra a habilidade desses inventores para criar armas e dispositivos poderosos usando quaisquer artefatos à sua volta.

Engenharia Reversa

{3} {U} {U}

Feitiço

Improvisar (*Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

Compre três cards.

As regras oficiais para a habilidade improvisar são as seguintes:

702.125. Improvisar

702.125a Improvisar é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com improvisar está na pilha.

“Improvisar” significa “Para cada mana genérico no custo total desta mágica, você pode virar um artefato desvirado que você controla em vez de pagar aquele mana.”.

702.125b A habilidade improvisar não é um custo adicional, tampouco alternativo, e só se aplica após a determinação do custo total da mágica com improvisar.

702.125c Ocorrências múltiplas de improvisar na mesma mágica são redundantes.

* Improvisar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.

* Quando calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração da mágica. O efeito de improvisar é aplicado depois que o custo total é calculado.

* Por não ser um custo alternativo, a habilidade improvisar pode ser usada junto de custos alternativos.

* Improvisar não pode pagar os símbolos de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} no custo total de uma mágica.

* Improvisar não pode ser usada para pagar por nada além do custo de conjuração da mágica. Por exemplo, improvisar não pode ser usada durante a resolução de uma habilidade que diga “Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {3}.”.

* Se um artefato que você controla tiver uma habilidade com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com improvisar fará com que o artefato seja virado quando você pagar os custos da mágica. Você não será capaz de virá-lo novamente para improvisar. De modo semelhante, se você sacrificar um artefato para

ativar uma habilidade de mana enquanto conjura ma mágica com improvisar, aquele artefato não estará no campo de batalha quando você pagar os custos da mágica, de modo que você não será capaz de virá-lo para improvisar.

* Quando usar improvisar para conjurar ma mágica com {X} no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções no custo, determinará o custo total da mágica. Em seguida você pode virar artefatos que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjurar Zumbido da Invenção (uma mágica com improvisar e custo de mana de {X}{U}{U}{U}) e escolher 3 como X, o custo total será {3}{U}{U}{U}. Se você virar dois artefatos, terá que pagar {1}{U}{U}{U}.

* Virar um artefato não faz com que suas habilidades deixem de ser aplicadas, a menos que aquelas habilidades afirmem isso.

* Um equipamento anexado a uma criatura não se torna virado quando a criatura é virada, e virar aquele equipamento não faz com que a criatura seja virada.

Nova palavra de habilidade: Revolta

As habilidades que começam com a palavra de habilidade “revolta” verificam se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras. Os cards com habilidades de revolta representam a adesão do povo de Kaladesh à revolução: se você toma ou destrói suas invenções e prende seus amigos e sua família, ele se torna mais forte e mais determinado.

Chamado à Unidade

{3}{W}{W}

Encantamento

Revolta — No início de sua etapa final, se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno, coloque um marcador de unidade em Chamado à Unidade.

As criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada marcador de unidade em Chamado à Unidade.

* As habilidades de revolta verificam apenas se uma permanente que você controlava deixou ou não o campo de batalha neste turno. Elas não se aplicam múltiplas vezes se mais de uma permanente que você controlava tiver deixado o campo de batalha. Elas não verificam se a permanente que deixou o campo de batalha ainda está na zona para a qual se moveu.

* Para as habilidades de revolta, não é importante o motivo que levou a permanente a deixar o campo de batalha, quem causou isso ou seu destino. O requisito é igualmente satisfeito por um artefato que você sacrificou para pagar um custo, uma criatura que você controlava que foi destruída por Homicídio, ou um encantamento que você devolveu para sua mão com Dar Poeira.

* As fichas que deixam o campo de batalha também satisfazem o requisito de uma habilidade de revolta.

* Os marcadores de energia não são permanentes. Pagar {E} não satisfaz o requisito de uma habilidade de revolta.

* Todos os cards com habilidades de revolta desencadeadas na coleção *Revolta do Éter* usam uma oração condicional “se”. É necessário que uma permanente que você controlava tenha deixado o campo de batalha anteriormente no turno; caso contrário, as habilidades não fazem nada. Em outras palavras não há como fazer a habilidade ser desencadeada se nenhuma permanente que você controlava tiver deixado o campo de batalha naquele turno, mesmo que você pretenda fazer com que uma faça isso em resposta à habilidade desencadeada.

Ciclo: Especialidade

O ciclo Especialidade consiste em cinco feitiços com nomes derivados de cards de criaturas lendárias da coleção. Cada um deles tem um efeito e permite que você conjure um card a partir de sua mão gratuitamente.

Especialidade de Kari Zev

{1}{R}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura ou Veículo alvo até o final do turno. Desvire-a. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Se a mágica de Especialidade que você conjurar tiver alvos e aqueles alvos deixarem de ser válidos antes da mágica ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não conjura uma mágica gratuita.

* O custo de mana convertido de um card é determinado unicamente pelos símbolos de mana impressos em seu 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 {1}{U}{U} tem custo de mana convertido de 3. Ignore quaisquer custos alternativos, custos adicionais, aumentos de custo ou reduções de custo que possam se aplicar a ele. Um card sem custo de mana tem custo de mana convertido 0.

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Os efeitos que permitem que você “conjure” um card não permitem que você jogue um card de terreno.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Reunião Catártica, você precisa pagá-los para conjurar o card.

* Enquanto você está conjurando sua mágica gratuita, a mágica de Especialidade ainda está na pilha. Ela será colocada no cemitério de seu dono depois que a mágica gratuita for conjurada. A mágica gratuita não pode ter como alvo a mágica de Especialidade em seu cemitério. Ela pode ter como alvo a mágica de Especialidade na pilha, mas a mágica de Especialidade deixará de ser um alvo válido antes que a mágica gratuita seja resolvida.

* As habilidades desencadeadas durante a realização do primeiro efeito da mágica de Especialidade não serão colocadas na pilha até que você tenha terminado de conjurar sua mágica gratuita. Elas são colocadas na pilha ao mesmo tempo que quaisquer habilidades que tenham sido desencadeadas conforme a mágica foi conjurada, independentemente da ordem na qual aquelas habilidades foram desencadeadas.

Ciclo: Implementos

O que um engenheiro faria sem uma coleção de ferramentas de qualidade? A coleção *Revolta do Éter* lhe fornece um ciclo de cinco artefatos com mana colorido no custo de ativação, e você recebe um novo card para substituí-los quando eles quebram.

Implemento de Combustão

{1}

Artefato

{R}, Sacrifique Implemento de Combustão: Este causa 1 ponto de dano ao jogador alvo.

Quando Implemento de Combustão for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, compre um card.

* A última habilidade de um Implemento é desencadeada independentemente do motivo que a colocou em um cemitério vindo do campo de batalha. Você não tem que ativar sua primeira habilidade.

* Se você ativa a primeira habilidade de um Implemento, você compra um card pela segunda habilidade antes que a primeira habilidade seja resolvida. Se a primeira habilidade tiver um alvo, você precisa de um alvo válido para ativar aquela habilidade, e você escolhe aquele alvo antes de ver que card você comprará.

Cards dos destaques da história de *Revolta do Éter*

Há muitos momentos importantes na história de *Revolta do Éter*, mas os cinco mais cruciais —chamados “destaques da história”— são mostrados em cards. Você pode ler mais a respeito desses eventos na página de história oficial de **Magic** em mtgstory.com.

1º destaque da história: Repressão do Consulado

2º destaque da história: Revolução de Pia

3º destaque da história: Desautorizar

4º destaque da história: Batalha na Ponte

5º destaque da história: Intimações Sombrias

Os cards dos destaques da história desta coleção trazem um ícone do símbolo de Planeswalker em suas caixas de texto. O ícone não tem efeito no jogo. Os cards impressos também incluem o url **mtgstory.com** e um número indicando a sequência dos cards da história.

Retorno de temas e mecânicas de *Kaladesh*

Revolta do Éter traz de volta algumas mecânicas da coleção *Kaladesh*. Para obter mais informações sobre energia, Veículos e tripular, veja as Notas de Lançamento de [Kaladesh](#).

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Águia-pena-d'aurora

{4} {W}

Criatura — Ave

3/3

Voar

Quando Águia-pena-d'aurora entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade desencadeada de Águia-pena-d'aurora é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que você controla que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão +1/+1 nem ganharão vigilância.

* A habilidade desencadeada de Águia-pena-d'aurora afeta ela mesma.

Ajani, o Inabalável

{4} {G} {W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Revele os três cards do topo de seu grimório. Coloque todos os cards de permanente que não sejam terrenos revelados dessa maneira em sua mão e os demais no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

-2: Exile a criatura alvo. Seu controlador ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

-9: Coloque cinco marcadores +1/+1 em cada criatura que você controla e cinco marcadores de lealdade em cada outro planeswalker que você controla.

* Um card de permanente que não seja um terreno é um card de artefato, de criatura, de encantamento ou de planeswalker.

* A quantidade de pontos de vida ganha com a segunda habilidade de Ajani é igual ao poder da criatura em sua última existência no campo de batalha.

Ajani, Protetor Valente (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo.

+1: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−11: Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo, sendo X seu total de pontos de vida. Aquela criatura ganha atropelar até o final do turno.

* Caso você não tenha um card de criatura em seu grimório enquanto a segunda habilidade de Ajani estiver sendo resolvida, revele seu grimório e o embaralhe em seguida.

* O valor de X para a terceira habilidade de Ajani só é determinado conforme ela é resolvida. O número de marcadores +1/+1 na criatura não será alterado posteriormente caso seu total de pontos de vida se altere.

Ajuda de Ajani (*somente no Deck de Planeswalker*)

{2}{G}{W}

Encantamento

Quando Ajuda de Ajani entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Ajani, Protetor Valente, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

Sacrifique Ajuda de Ajani: Previna todo o dano de combate que uma criatura à sua escolha causaria neste turno.

* A última habilidade de Ajuda de Ajani não tem alvo. Você escolhe uma fonte de dano conforme a habilidade é resolvida.

* Você pode ativar a última habilidade mesmo que não haja nenhuma criatura prestes a causar dano de combate, ou mesmo que não haja nenhuma criatura em absoluto. Nenhum dano será prevenido, mas os requisitos de suas habilidades de revolta serão satisfeitos.

Ajuda do Capote

{3}{G}{G}

Encantamento

Revolta — No início de sua etapa final, se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de permanente, você pode colocá-lo no campo de batalha. Do contrário, você poderá colocá-lo no fundo de seu grimório.

* Se o card revelado não for um card de permanente ou se você escolher não colocá-lo no campo de batalha, você pode colocá-lo no fundo de seu grimório. Se você não fizer isso, ele permanecerá no topo de seu grimório.

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

* Se uma permanente colocada no campo de batalha desta forma tiver uma habilidade que seja desencadeada no início de sua etapa final, esta não será desencadeada durante esta etapa final.

Apresar

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Se um ou ambos os alvos não forem válidos quando Apresar tentar ser resolvida, nenhuma criatura causará nem sofrerá qualquer dano.

Arcanjo Refinado

{5} {W} {W}

Criatura — Anjo

5/5

Voar

Se você perderia o jogo, em vez disso, exile Arcanjo Refinado e seu total de pontos de vida torna-se igual ao valor inicial.

* Se Arcanjo Refinado sofrer dano letal ao mesmo tempo em que você sofre um dano que leva seu total de pontos de vida a 0 ou menos, seu efeito se aplica e seu total de pontos de vida torna-se igual ao valor inicial. Você escolhe se Arcanjo Refinado é movido para o exílio ou para seu cemitério.

* Se um efeito diz que você não pode perder o jogo, o efeito de Arcanjo Refinado não se aplica.

* Caso controle dois Arcanos Refinados, você escolhe aquele cujo efeito se aplica. O efeito do outro não será aplicável depois disso.

* O efeito de Arcanjo Refinado aplica-se a qualquer momento em que você perderia o jogo, mesmo que não esteja perdendo devido a seu total de pontos de vida se tornar igual ou inferior a 0. Se você teria perdido o jogo por ter tentado comprar de um grimório vazio, você não perderá novamente até tentar comprar novamente e ainda não conseguir.

* O efeito de Arcanjo Refinado não faz nada se você concede o jogo. Um jogador que concede deixa o jogo.

* Para que seu total de pontos de vida se torne seu total de pontos de vida inicial (normalmente 20), você ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for -4 quando a habilidade de Arcanjo Refinado se aplicar, ela fará com que você ganhe 24 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 40 quando ela se aplicar, isso fará com que você perca 20 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com este efeito de acordo.

* Em um jogo com dois jogadores ou duas equipes, se um efeito afirma que um oponente vence o jogo, a habilidade de Arcanjo Refinado não se aplica.

* Em um jogo multijogador que não seja entre duas equipes, se um efeito afirma que um oponente vence o jogo, em vez disso, cada jogador que não aquele oponente perde o jogo e a habilidade de Arcanjo Refinado se aplica.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Arcanjo Refinado faz com que o total de pontos de vida da equipe se torne o total de pontos de vida inicial da equipe (normalmente 30), mas somente você de fato ganha ou perde pontos de vida.

Arrastador de Sucata

{3}

Criatura Artefato — Constructo

3/2

Toda vez que Arrastador de Sucata ou outro artefato que você controla for colocado num cemitério vindo do campo de batalha, devolva para a sua mão o card de artefato alvo de seu cemitério com o custo de mana convertido mais baixo.

* Se Arrastador de Sucata e outro artefato que você controla forem colocados no cemitério ao mesmo tempo, a habilidade de Arrastador de Sucata será desencadeada para cada um deles.

* O card de artefato alvo precisa ter um custo de mana convertido menor que o do artefato que fez com que a habilidade de Arrastador de Sucata fosse desencadeada sendo colocado no cemitério. Use o custo de mana convertido do artefato em sua última existência no campo de batalha para determinar o que pode ser devolvido.

* Enquanto está no campo de batalha ou em um cemitério, o {X} no custo de mana de um objeto é 0.

* Se um artefato é uma cópia de outro artefato com custo de mana convertido mais alto, como Aço Esculpível copiando um artefato com custo de mana convertido 4, a habilidade de Arrastador de Sucata pode ter como alvo aquele card de artefato em seu cemitério no momento em que aquele artefato é colocado em seu cemitério.

Arrebetador de Engrenagens de Embraal

{2} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/3

{T}, Sacrifique um artefato: Arrebetador de Engrenagens de Embraal causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças a habilidade de Arrebetador de Engrenagens de Embraal faz com que um total de 4 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Arregimentador Renegado

{1} {G} {W}

Criatura — Humano Guerreiro

3/2

Revolta — Quando Arregimentador Renegado entrar no campo de batalha, se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno, devolva o card de permanente alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha.

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

* O custo de mana convertido de um card em seu cemitério é determinado somente pelos símbolos de mana impressos 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 {1} {U} {U} tem custo de mana convertido de 3.

* Se o card descartado não tem símbolos de mana em seu canto superior direito (por ser um card de terreno, por exemplo), seu custo de mana convertido é 0.

* Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir {X}, X é considerado 0.

* Você pode ter como alvo qualquer card e permanente em seu cemitério com custo de mana convertido igual ou inferior a 2, não somente um que tenha sido colocado lá a partir do campo de batalha neste turno.

Assimilador de Ventos Etéreos

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

Criatura — Lagarto

7/7

Atropelar

Toda vez que Assimilador de Ventos Etéreos entra no campo de batalha ou ataca, você recebe {E} (*um marcador de energia*) para cada criatura que você controla.

Pague {E}: Assimilador de Ventos Etéreos recebe +1/+1 até o final do turno.

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Assimilador de Ventos Eféreos entra no campo de batalha quanto quando ele ataca. Não é necessário escolher apenas uma opção.

* As habilidades que são desencadeadas “toda vez que você recebe um ou mais {E}”, como a de Módulo de Fabricação, da coleção *Kaladesh*, são desencadeadas apenas uma vez conforme a habilidade desencadeada de Assimilador de Ventos Eféreos é resolvida.

Autômato Soldador

{2}

Criatura Artefato — Constructo

2/1

{3}{R}: Autômato Soldador causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Autômato Soldador faz com que um total de 2 pontos de dano seja causado à equipe adversária.

Autômato Vigilante

{3}

Criatura Artefato — Constructo

2/2

{2}{U}: Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se você ativar a habilidade de Autômato Vigilante mais de uma vez, você usará vidência 1 a cada vez. Você não será capaz de olhar múltiplos cards de uma só vez.

Balista Ambulante

{X}{X}

Criatura Artefato — Constructo

0/0

Balista Ambulante entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1.

{4}: Coloque um marcador +1/+1 em Balista Ambulante.

Remova um marcador +1/+1 de Balista Ambulante: Ela causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* O valor de cada X no custo de mana de Balista Ambulante precisa ser igual. Por exemplo, se X for 2, você pagará {4} para conjurar Balista Ambulante e ela entrará no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

* Caso Balista Ambulante tenha sofrido dano ou sua resistência tenha sido reduzida por um efeito, a quantidade de vezes que você pode remover marcadores +1/+1 dela em um único turno será limitada. Por exemplo, se ele tiver três marcadores +1/+1 e tiver sofrido 1 ponto de dano neste turno, ela será destruída imediatamente depois de você ativar a habilidade uma segunda vez, e você não será capaz de ativá-la uma terceira vez.

Bandar Surruprador

{1}{G}

Criatura — Felino Macaco

0/0

Bandar Surruprador entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

No início de sua manutenção, você pode mover qualquer número de marcadores +1/+1 de Bandar Surruprador para outra criatura alvo.

* Você escolhe uma criatura alvo conforme a habilidade desencadeada de Bandar Surruprador é colocada na pilha. Você escolhe quantos marcadores mover (caso queira) conforme a habilidade desencadeada de Bandar Surruprador

é resolvida. Se aquela criatura deixar de se um alvo válido ou se Bandar Surruprador tiver deixado o campo de batalha, você não poderá mover nenhum marcador.

* Para mover um marcador de uma criatura para outra, o marcador é removido de uma criatura e colocado na outra. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi removido ou colocado em uma criatura se aplicam.

Baral, Chefe da Conformidade

{1} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/3

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.

Toda vez que uma mágica ou habilidade que você controla anula uma mágica, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

* A primeira habilidade de Baral não afeta os requisitos de mana colorido de mágicas instantâneas e feitiços.

* Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica, como um custo de reforço ou um custo imposto por outro efeito (como a habilidade de Thalia, Guardiã de Thraben, por exemplo), aplique os aumentos antes de aplicar a redução de custo.

* Uma mágica ou habilidade só anula uma mágica se contiver especificamente a palavra “anule” em seu texto. Se uma mágica ou habilidade que você controla fizer com que todos os alvos de uma mágica deixem de ser válidos, aquela mágica é considerada como tendo sido anulada pelas regras do jogo, e não pela mágica ou habilidade que você controla, e a habilidade de Baral não será desencadeada.

Batalha na Ponte

{X} {B}

Feitiço

Improvisar (Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno. Você ganha X pontos de vida.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Batalha na Ponte é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não ganha pontos de vida.

Bestiário do Vivideiro

{3}

Artefato

No início de sua manutenção, use vidência 1.

Toda vez que conjura uma mágica de criatura, você pode pagar {G}. Se fizer isso, compre um card.

* A etapa de compra é depois da etapa de manutenção, de modo que você usará vidência 1 antes de comprar naquele turno.

* A segunda habilidade desencadeada de Bestiário do Vivideiro é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

* Enquanto está resolvendo a segunda habilidade desencadeada de Bestiário do Vivideiro, você não pode pagar {G} múltiplas vezes para comprar múltiplos cards.

Caranguejo Reciclador

{4} {U}

Criatura — Caranguejo

4/4

Toda vez que Caranguejo Reciclador atacar, devolva um artefato que você controla para a mão de seu dono.

* Caso você não controle nenhum artefato, você não devolve nada para sua mão. Não há penalidade por não ser capaz de fazê-lo.

Chamas Famintas

{2} {R}

Mágica Instantânea

Chamas Famintas causa 3 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao jogador alvo.

* Você não pode conjurar Chamas Famintas, a menos que tenha como alvo ao mesmo tempo uma criatura e um jogador. Se um alvo não for válido conforme Chamas Famintas é resolvida, a mágica causará dano ao alvo válido restante.

Comitiva da Meia-noite

{2} {B} {B}

Criatura — Etergênito Ladino

3/3

Os outros Etergênitos que você controla recebem +1/+1.

Toda vez que Comitiva da Meia-noite ou outro Etergênito que você controla morre, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

* A habilidade desencadeada de Comitiva da Meia-noite é obrigatória. Você compra um card e perde 1 ponto de vida mesmo que não queira.

* Se Comitiva da Meia-noite e outro Etergênito que você controla morrerem ao mesmo tempo, sua habilidade será desencadeada uma vez para cada um deles.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Se Comitiva da Meia-noite deixar o campo de batalha e outra criatura do tipo Etergênito que você controla tiver sofrido dano, aquela criatura será destruída se o dano passar a ser letal. O mesmo vale para se a resistência de um Etergênito se tornar 0 dessa forma.

Cobrir de Gelo

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato ou criatura

A permanente encantada não desvira durante a etapa de desvirar de seu controlador.

* Cobrir de Gelo pode ter como alvo e encantar uma criatura ou artefato desvirado.

Constritora Sinuosa

{B} {G}

Criatura — Cobra

2/3

Se um ou mais marcadores seriam colocados em um artefato ou uma criatura que você controla, em vez disso, aquela quantidade mais um de cada um daqueles tipos de marcadores é colocada naquela permanente.

Se você receberia um ou mais marcadores, em vez disso, você recebe aquela quantidade mais um de cada um daqueles tipos de marcadores.

* Constrictora Sinuosa recebeu uma pequena errata para esclarecer sua funcionalidade. O texto do Oráculo correto encontra-se acima.

* Se um artefato ou uma criatura que você controla entraria no campo de batalha com qualquer número de qualquer tipo de marcador, em vez disso, ela entrará com aquela quantidade mais um.

* Se um efeito incluir múltiplas instruções para colocar um ou mais marcadores em um artefato ou criatura, como faz Dádiva da Vivideira, o efeito de Constrictora Sinuosa aplica-se a cada uma daquelas instruções.

* Se você controlar duas Constrictoras Sinuosas, o número de marcadores colocados em um artefato ou criatura é o número original mais dois. Três Constrictoras Sinuosas adicionam três ao número original, e assim por diante.

* Se você receberia marcadores de múltiplos tipos ao mesmo tempo, Constrictora Sinuosa aumenta o número de cada um daqueles tipos em um. O mesmo vale se marcadores de múltiplos tipos seriam colocados em um artefato ou criatura que você controla.

* O efeito de Constrictora Sinuosa não pode se aplicar a ela mesma quando ela está entrando no campo de batalha, nem a qualquer outra permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo que ela.

* Caso uma permanente que não seja um artefato nem uma criatura (como um planeswalker) entre no campo de batalha com marcadores, e depois se torne um artefato ou uma criatura no campo de batalha devido ao efeito de outro card (como o de Treliça Micossintetizadora), o efeito de Constrictora Sinuosa não se aplicará àquela permanente.

Construção Eficiente

{3} {U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de artefato, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Tóptero com voar.

* A habilidade desencadeada de Construção Eficiente é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Constructo Repressor

{4}

Criatura Artefato — Constructo

2/2

Toda vez que você ativa uma habilidade de um artefato ou criatura que não seja uma habilidade de mana, Constructo Repressor recebe +1/+1 até o final do turno.

* O texto das habilidades ativadas geralmente tem a forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave de habilidade, como equipar e tripular, são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

* Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade.

* A habilidade de Constructo Repressor não é desencadeada se você ativar uma habilidade de um card de artefato ou criatura que não esteja no campo de batalha.

* Uma habilidade cujo custo seja simplesmente {0} pode ser ativada quantas vezes você quiser. Cada ativação faz com que a habilidade de Constructo Repressor seja desencadeada.

Convicção

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+3.

{W}: Devolva Convicção para a mão de seu dono.

* Os jogadores não têm prioridade para conjurar mágicas nem ativar habilidades no período entre a atribuição e a execução do dano de combate. Isso significa que se você quiser devolver Convicção à mão de seu dono antes que o dano de combate seja causado, você precisará fazê-lo antes de o dano de combate ser atribuído (e a criatura não receberá mais +1/+3).

Coração de Kiran

{2}

Artefato Lendário — Veículo

4/4

Voar, vigilância

Tripular 3 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 3: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

Você pode remover um marcador de lealdade de um planeswalker que você controla em vez de pagar o custo de tripular de Coração de Kiran.

* Pagar o custo de tripular alternativo de Coração de Kiran não é uma habilidade de lealdade. Isso pode ser feito mesmo que você já tenha ativado uma habilidade de lealdade do planeswalker naquele turno, e pode ser feito a qualquer momento em que você poderia ativar a habilidade tripular de Coração de Kiran.

Corredora Relâmpago

{3}{R}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Golpe duplo, ímpeto

Toda vez que Corredora Relâmpago ataca, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*). Em seguida, você pode pagar {EEEEEEEE}. Se pagar, desvire todas as criaturas que você controla e, depois disso, há uma fase de combate adicional.

* Você desvira todas as criaturas que você controla, incluindo as que não estão atacando.

Criatividade Indômita

{X}{R}{R}{R}

Feitiço

Destrua X artefatos e/ou criaturas alvo. Para cada permanente destruída desta forma, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até que um card de artefato ou criatura seja revelado e exila aquele card. Aqueles jogadores colocam os cards exilados no campo de batalha e, em seguida, embaralham seus grimórios.

* Se um jogador não teve nenhuma permanente destruída dessa forma, ele não revela cards do próprio grimório e não o embaralha.

* Se um artefato ou criatura se tornar alvo, mas não for destruído (talvez por ter ganho indestrutível ou se deixado de ser um alvo válido), ele não contará como um dos artefatos ou criaturas destruídos dessa forma. Um artefato ou

criatura que seja destruído, mas colocado em outra zona que não o cemitério (como o comandante de um jogador na variante Commander) conta.

* Enquanto está revelando cards, um jogador pára assim que revela um card que seja um artefato ou uma criatura (ou ambos). Aquele jogador não escolhe um tipo.

* Se, no momento em que deveria revelar cards, o grimório de um jogador não contiver mais um card de artefato ou criatura, aquele jogador revela todo o grimório, não exila nenhum card e em seguida embaralha o grimório.

* Todos os cards exilados são colocados no campo de batalha ao mesmo tempo.

Dádiva da Vivideira

{3}{G}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e depois coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* A criatura alvo recebe um segundo marcador +1/+1 pouco depois do primeiro.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Dádiva da Vivideira é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não coloca marcadores em outras criaturas.

* Se houver um marcador +1/+1 em uma permanente que não seja uma criatura que você controla, como um Veículo que não esteja tripulado, ela não recebe outro da Dádiva da Vivideira.

Dar Poeira

{3}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono.

Compre um card.

* Se a permanente alvo deixa de ser um alvo válido, Dar Poeira é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não comprará um card.

Desautorizar

{1}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica, a habilidade ativada ou a habilidade desencadeada alvo. *(As habilidades de mana não podem ser alvo.)*

* O texto das habilidades ativadas geralmente tem a forma "Custo: Efeito". Algumas palavras-chave de habilidade, como equipar e tripular, são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

* As habilidades desencadeadas usam as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na”. Elas são muitas vezes escritas na forma “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades, como destreza e fabricar, são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “no/na” em seu texto explicativo.

* Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.

* Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e desencadeia uma habilidade de mana ativada.

* As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.

Descomissionar

{2} {W}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo.

Revolta — Se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno, você ganha 3 pontos de vida.

* Se Descomissionar destruir uma permanente que você controla, ela liberará sua própria habilidade de revolta e você ganhará 3 pontos de vida.

* Se a criatura ou encantamento alvo deixa de ser um alvo válido, Descomissionar é anulado e nenhum de seus efeitos acontece. Você não ganha pontos de vida.

Despertar Vivideiro

{X} {G}

Mágica Instantânea

Coloque X marcadores +1/+1 no artefato alvo que você controla. Se ele não for uma criatura nem um Veículo, ele se torna uma criatura artefato 0/0 do tipo Constructo.

* Você pode conjurar Despertar Vivideiro declarando X como 0. Se o artefato não for uma criatura nem um Veículo, ele se tornará uma criatura 0/0 e, a menos que outro efeito modifique sua resistência, será colocado em seu cemitério logo depois.

* Você pode colocar marcadores +1/+1 em um Veículo que não seja uma criatura dessa forma. Eles serão colocados no Veículo e, se ele se tornar uma criatura, a habilidade será aplicada eles permanecerão lá até que ele deixe de ser uma criatura.

* Se o artefato não for uma criatura nem um Veículo conforme Despertar Vivideiro é resolvido, o artefato torna-se uma criatura indefinidamente.

* Se um Equipamento se torna uma criatura, ele é solto e não pode ser anexado a uma criatura.

Diagrama de Servus

{2}

Artefato

Quando Diagrama de Servus entrar no campo de batalha ou for colocado no cemitério vindo do campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

* A habilidade de Diagrama de Servus não permite que você o sacrifique quando quiser. Você precisa encontrar outra forma de fazer Diagrama de Servus chegar ao cemitério.

Dilema Perigoso

{4} {B}

Mágica Instantânea

Cada oponente sacrifica uma criatura artefato e uma criatura que não seja um artefato.

* Quando Dilema Perigoso for resolvido, o jogador que estiver jogando seu turno (caso seja um oponente) escolhe quais criaturas sacrificar. Depois, todos os jogadores, por ordem de turno, fazem o mesmo, e todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

* Se cada criatura que um oponente controla for uma criatura artefato, aquele jogador sacrificará apenas uma criatura. Da mesma forma, se cada criatura que um oponente controla for uma criatura que não seja um artefato, aquele jogador sacrificará apenas uma criatura. Se um oponente não controla nenhuma criatura, ele não sacrifica nada.

Dispensa Hábil

{3} {W}

Mágica Instantânea

Dispensa Hábil causa 3 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre uma, duas ou três criaturas alvo atacantes ou bloqueadoras.

* Você escolhe quantos alvos Dispensa Hábil tem e como o dano é distribuído conforme conjura a mágica. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se alguns dos alvos (mas não todos) deixarem de ser válidos, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, Dispensa Hábil será anulada.

Domar

{1} {R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com poder igual ou inferior a 4 até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* Domar pode ter como alvo qualquer criatura com poder igual ou inferior a 4, mesmo uma que você já controle ou que já esteja desvirada.

* Se o poder da criatura alvo se tornar igual ou superior a 5 conforme você ganha o controle dela (devido a um encantamento que dá +1/+1 às criaturas que você controla, por exemplo), Domar continuará a ser resolvido normalmente. A criatura ainda será desvirada e ganhará ímpeto até o final do turno, e você ainda a controlará até o final do turno.

Dragster dos Destemidos

{3}

Artefato — Veículo

4/4

No final do combate, se Dragster dos Destemidos atacou ou bloqueou neste combate, coloque um marcador de velocidade nele. Em seguida, se ele tiver dois ou mais marcadores de velocidade, sacrifique-o e compre dois cards. Tripular 2 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

* Se Dragster dos Destemidos não sobreviver à etapa de dano de combate, sua habilidade não será desencadeada.

* Se um segundo marcador de velocidade for colocado em Dragster dos Destemidos por algo que não seja a resolução de sua habilidade desencadeada, você não o sacrifica.

* Se Dragster dos Destemidos tiver um marcador de velocidade e deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade estiver na pilha, ele não receberá um segundo marcador de velocidade e você não comprará cards.

* Se Dragster dos Destemidos de alguma forma tiver dois marcadores de velocidade e deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você comprará dois cards mesmo não podendo sacrificá-lo.

Empurrão Fatal

{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo se ela tiver custo de mana convertido igual ou inferior a 2.

Revolta — Em vez disso, destrua aquela criatura se ela tiver um custo de mana convertido igual ou inferior a 4 se uma permanente que você controlava deixou o campo de batalha neste turno.

* Empurrão Fatal pode ter qualquer criatura como alvo, mesmo uma com custo de mana convertido igual ou superior a 5. O custo de mana convertido da criatura só é verificado conforme Empurrão Fatal é resolvido.

* Se o custo de mana de uma criatura no campo de batalha incluir {X}, X é considerado 0.

Escapada do Renegado

{2}{B}

Mágica Instantânea

A permanente alvo ganha indestrutível até o final do turno. Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus. *(Os efeitos que dizem “destrua” não destroem uma permanente com indestrutível, e, se for uma criatura, ela não pode ser destruída por dano.)*

* Não há como fazer com que o efeito de Escapada do Renegado crie uma ficha de Servus e conceda indestrutível àquela ficha.

* Se a permanente alvo deixa de ser um alvo válido, Escapada do Renegado é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não cria uma ficha de Servus.

Esperança de Ghirapur

{1}

Criatura Artefato Lendária — Tóptero

1/1

Voar

Sacrifique Esperança de Ghirapur: Até seu próximo turno, o jogador alvo que sofreu dano de combate de Esperança de Ghirapur neste turno não pode conjurar mágicas que não sejam de criatura.

* O jogador afetado não será capaz de conjurar nenhuma mágica que não seja de criatura até que suas habilidades desencadeadas no "início da manutenção" sejam colocadas na pilha em seu próximo turno.

* O jogador afetado ainda pode ativar habilidades, jogar terrenos e conjurar mágicas de criatura.

* O jogador alvo (e qualquer outro jogador) pode conjurar mágicas em resposta à habilidade ativada de Esperança de Ghirapur. A habilidade não afetará aquelas mágicas e não afetará mágicas que o jogador alvo conjurou antes que você a ativasse. (Em outras palavras, a habilidade não pode ser usada para anular uma mágica.)

* Se você pular seu turno, o jogador afetado não será capaz de conjurar mágicas que não sejam de criatura até que você realmente comece um turno.

* Quando um jogador sai de um jogo multijogador, quaisquer efeitos contínuos que duram até o próximo turno daquele jogador passar a durar até o momento em que aquele turno teria começado. Eles nem expiram imediatamente, nem duram indefinidamente.

Especialidade de Baral

{3} {U} {U}

Feitiço

Devolva até três artefatos e/ou criaturas alvo para as mãos de seus donos.

Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 4 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* O card que você conjura pode ser um artefato ou criatura que tenha sido devolvido para sua mão por esta mágica.

Especialidade de Kari Zev

{1} {R} {R}

Feitiço

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

Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Especialidade de Kari Zev pode ter como alvo qualquer criatura ou Veículo, mesmo um que você já controle ou que já esteja desvirado.

Especialidade de Rishkar

{4} {G} {G}

Feitiço

Compre uma quantidade de cards equivalente ao maior poder entre as criaturas que você controla.

Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 5 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* O maior poder entre as criaturas que você controla é determinado conforme Especialidade de Rishkar é resolvida.

* Se você não controlar criaturas com poder maior de 0 conforme Especialidade de Rishkar é resolvida, você não compra nenhum card, mas pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 5 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Você pode conjurar um dos cards comprados com o primeiro efeito de Especialidade de Rishkar enquanto executa o segundo efeito.

Especialidade de Yahenni

{2} {B} {B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -3/-3 até o final do turno.

Você pode conjurar um card com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Se a resistência de uma criatura for reduzida a 0 ou menos por Especialidade de Yahenni, aquela criatura ainda estará no campo de batalha conforme você conjurar sua mágica gratuita. Ela pode ser alvo daquela mágica, embora deixe de ser um alvo válido antes da mágica ser resolvida. Se ela tiver quaisquer habilidades que sejam desencadeadas pela conjuração da mágica, aquelas habilidades serão desencadeadas.

Especialista em Restauração

{1}{W}

Criatura — Anão Artesão

2/1

{W}, Sacrifique Especialista em Restauração: Devolva até um card de artefato alvo e até um card de encantamento alvo de seu cemitério para sua mão.

* Você pode ativar a habilidade de Especialista em Restauração sem alvos se quiser.

Espiã Veloferreira

{3}{U}

Criatura — Humano Artífice

2/3

Quando Espiã Veloferreira entra no campo de batalha, o artefato alvo que você controla ganha “{T}: Compre um card” enquanto você controlar Espiã Veloferreira.

* Se Espiã Veloferreira deixar o campo de batalha, você não o controlará mais.

* Se outro jogador ganhar o controle de Espiã Veloferreira, o artefato não terá mais a habilidade de comprar cards, mesmo que você recupere o controle de Espiã Veloferreira.

* Se Espiã Veloferreira deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade está na pilha, o artefato jamais ganhará a habilidade de comprar cards.

* Se Espiã Veloferreira ou o artefato deixa o campo de batalha enquanto a habilidade de comprar cards está na pilha, a habilidade é resolvida normalmente.

Espreitadora da Quarta Ponte

{B}

Criatura — Humano Ladino

1/1

Quando Espreitadora da Quarta Ponte entra no campo de batalha, você pode fazer com que a criatura alvo receba -1/-1 até o final do turno.

*Espreitadora da Quarta Ponte pode ser alvo da própria habilidade.

Estatuária Inspiradora

{3}

Artefato

As mágicas que não sejam de artefato que você conjura têm improvisar. *(Seus artefatos podem ajudar a conjurar essas mágicas. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)*

* Ocorrências múltiplas de improvisar são redundantes.

* Se você conjurar uma mágica que não seja de artefato que exija que você sacrifique uma permanente como custo adicional, você pode virar aquela permanente (se ela for um artefato) para a habilidade improvisar da mágica antes de sacrificá-la para pagar o custo.

Estivador do Mercador

{1}

Criatura Artefato — Constructo

1/2

{3}{U}, {T}, Vire X artefatos desvirados que você controla: Olhe os X cards do topo de seu grimório. Coloque um deles na sua mão e os restantes no fundo do seu grimório em qualquer ordem.

* Estivador do Mercador é virado para pagar o custo de {T}. Ele não pode ser também um dos X artefatos desvirados que você vira.

* Se o valor de X é igual ou superior ao número de cards em seu grimório, você pode reordenar seu grimório como quiser.

* Se o valor de X é 0, você não olha nem move nenhum card.

Estratagema do Ilusionista

{3}{U}

Mágica Instantânea

Exile até duas criaturas alvo que você controla e, em seguida, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

Compre um card.

* Se uma ficha de criatura for exilada dessa maneira, ela deixará de existir e não retornará ao campo de batalha.

* Cada card que retornar ao campo de batalha será um novo objeto, sem conexão com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá quaisquer habilidades adicionais que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

* Caso você escolha duas criaturas alvo e uma delas deixe de ser um alvo válido conforme Estratagema do Ilusionista é resolvida, você exila a outra, a devolve e compra um card.

* Se cada criatura alvo não for um alvo válido conforme Estratagema do Ilusionista for resolvido, a mágica será anulada. Você não comprará um card.

* Você pode conjurar Estratagema do Ilusionista sem alvos se quiser apenas comprar um card.

Eteromante de Peema

{3}{G}

Criatura — Elfo Druida

3/2

Quando Eteromante de Peema entra no campo de batalha, você recebe uma quantidade de {E} (*marcadores de energia*) igual ao maior poder entre os das criaturas que você controla.

Pague {EEE}: A criatura alvo bloqueia neste turno se estiver apta.

* A quantidade de {E} que você ganha é determinada conforme a primeira habilidade de Eteromante de Peema é resolvida. Se de alguma forma o maior poder entre os das criaturas que você controla for negativo, você não ganha nem perde {E}.

* A criatura alvo bloqueia somente se estiver apta no início da etapa de declaração de bloqueadores. Se, naquele momento, a criatura estiver virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diga que ela não pode bloquear ou nenhuma criatura estiver atacando seu controlador nem o planeswalker controlado pelo jogador em questão, ela não bloqueará. Se há um custo associado a fazer a criatura bloquear, o jogador não é forçado a pagar aquele custo. Se o custo não for pago, a criatura não bloqueará.

* O controlador da criatura alvo escolhe qual criatura atacante aquela criatura bloqueia.

* Se houver múltiplas fases de combate naquele turno, a criatura alvo precisa bloquear apenas na primeira em que estiver apta.

Expresso Desengatado

{4}

Artefato — Veículo

4/4

Atropelar

Toda vez que Expresso Desengatado atacar, coloque um marcador +1/+1 nele.

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

* Quaisquer marcadores +1/+1 em Expresso Desengatado permanecem nele até que ele deixe de ser uma criatura.

Finalidade Cruel

{2} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno. Vidência 1. (*Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.*)

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, Finalidade Cruel é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não usará vidência 1.

Fúria Revigorada

{1} {R}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo recebe +4/+0 e ganha atropelar até o final do turno.
- Duas criaturas alvo recebem cada uma +2/+0 e ganham atropelar até o final do turno.

* Caso você escolha o segundo modo de Fúria Revigorada e um alvo deixe de ser válido, o alvo restante recebe +2/+0 e ganha atropelar. Ela não recebe +4/+0.

Furioso do Cinturão Verde

{G}

Criatura — Elefante

3/4

Quando Furioso do Cinturão Verde entrar no campo de batalha, pague {EE} (dois marcadores de energia). Se não puder, devolva Furioso do Cinturão Verde para a mão de seu dono e receba {E}.

* Se só tiver um {E}, você não poderá pagar mesmo que queira.

* Se tiver {EE}, você terá que pagar, mesmo que não queira.

Guardião do Tesouro

{4}

Criatura Artefato — Constructo

3/3

Quando Guardião do Tesouro morrer, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card que não seja terreno com custo de mana convertido igual ou inferior a 3. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Coloque todos os cards revelados não conjurados desta forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Se você não conjurar um card que não seja um terreno com custo de mana convertido igual ou inferior a 3, este será colocado no fundo de seu grimório em ordem aleatória com os outros cards.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar nenhum custo alternativo, como custos de emergir. Você pode, porém, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Reunião Catártica, eles precisam ser pagos para conjurar o card.

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

Guardião Felidar

{3}{W}

Criatura — Felino Besta

1/4

Quando Guardião Felidar entra no campo de batalha, você pode exilar outra permanente alvo que você controla. Depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* Se uma ficha de criatura for exilada dessa maneira, ela deixará de existir e não retornará ao campo de batalha.

* Depois que a permanente retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto, sem conexão com a permanente que foi exilada. Ela não terá nenhuma habilidade adicional que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

Guarnição Móvel

{3}

Artefato — Veículo

3/4

Toda vez que Guarnição Móvel atacar, desvire outro artefato ou criatura alvo que você controla.

Tripular 2 (Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.)

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Guarnição Móvel, desvirar uma criatura virada e, então, atacar com aquela criatura.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

Infestação de Gremlins

{3}{R}

Encantamento — Aura

Encantar artefato

No início de sua etapa final, Infestação de Gremlins causa 2 pontos de dano ao controlador do artefato encantado.

Quando o artefato encantado for colocado em um cemitério, crie uma ficha de criatura vermelha 2/2 do tipo Gremlin.

* Quando o artefato encantado é colocado em um cemitério, o controlador de Infestação de Gremlins cria a ficha de Gremlin.

Infusão dos Espigões

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno. Você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, a mágica é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não recebe {EE}.

Intervenção Heroica

{1}{G}

Mágica Instantânea

As permanentes que você controla ganham resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

* O conjunto das permanentes afetadas por Intervenção Heroica é determinado conforme a mágica é resolvida. As permanentes que você começar a controlar mais tarde no turno não ganharão resistência a magia nem indestrutível.

Intimações Sombrias

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

Feitiço

Cada oponente sacrifica uma criatura ou um planeswalker e, em seguida, descarta um card. Você devolve um card de criatura ou planeswalker de seu cemitério para sua mão e, em seguida, compra um card.

Quando você conjurar uma mágica de planeswalker do tipo Nicol Bolas, exile Intimações Sombrias do seu cemitério. Aquele planeswalker entra no campo de batalha com um marcador de lealdade adicional.

* Quando Intimações Sombrias for resolvida, o jogador que estiver jogando seu turno (caso seja um oponente) escolhe qual criatura ou planeswalker sacrificar. Depois, todos os jogadores, por ordem de turno, fazem o mesmo, e todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Em seguida, na mesma ordem, cada oponente escolhe um card na própria mão sem revelá-lo e, então, todos os cards escolhidos são descartados ao mesmo tempo.

* Cada oponente escolhe uma permanente a sacrificar dentre as criaturas e planeswalkers que aquele jogador controla. Você não escolhe que tipo de permanente o jogador tem que sacrificar.

* Se um oponente não puder sacrificar uma criatura ou planeswalker, aquele jogador ainda descartará um card se estiver apto. Você ainda devolverá uma criatura ou planeswalker para sua mão se estiver apto, mesmo que nenhum oponente sacrifique uma permanente nem descarte um card. Você ainda compra um card, mesmo que não possa devolver um card para sua mão.

* Você escolhe o card de criatura ou planeswalker a devolver para sua mão enquanto Intimações Sombrias está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe um e o momento em que o coloca em sua mão.

* Se duas ou mais Intimações Sombrias estiverem em seu cemitério quando você conjurar uma mágica de planeswalker do tipo Bolas, você exilará cada uma delas e aquele planeswalker entrará no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores de lealdade adicionais.

* O Planeswalker dracônico Nicol Bolas não aparece na coleção *Revolta do Éter*. Ele deve estar tramando algo nefasto em algum outro lugar.

Investida Monstruosa

{3}{G}{G}

Feitiço

Investida Monstruosa causa X pontos de dano divididos à sua escolha a qualquer número de criaturas alvo, sendo X o maior poder entre as criaturas que você controla conforme conjura Investida Monstruosa.

* Você divide o dano entre as criaturas alvo conforme conjura Investida Monstruosa. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.

* O valor de X é determinado no momento em que você divide o dano. Ele não será alterado posteriormente, mesmo que o maior poder entre os das criaturas que você controla mude.

* Se alguns dos alvos (mas não todos) deixarem de ser válidos, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, Investida Monstruosa será anulada.

* O dano é causado por Investida Monstruosa, e não pela criatura com maior poder entre as criaturas que você controla.

Javali Forasteiro

{2}{R}{G}

Criatura — Javali

4/4

Javali Forasteiro não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

* Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia Javali Forasteiro, alterar o poder da criatura bloqueadora não fará com que Javali Forasteiro seja desbloqueado.

Kari Zev, Incursora das Aeronaus

{1}{R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

1/3

Iniciativa, ameaçar

Toda vez que Kari Zev, Incursora das Aeronaus, atacar, crie uma ficha de criatura lendária vermelha 2/1 do tipo Macaco com o nome Ragavan, que estará virada e atacando. Exile aquela ficha no final do combate.

* Você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente Ragavan vai atacar conforme cria a ficha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Kari Zev está atacando.

* Embora Ragavan esteja atacando, ele nunca foi declarado como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

* A habilidade desencadeada retardada que exila Ragavan é desencadeada no final do combate, mesmo que Kari Zev não esteja mais no campo de batalha.

Ladrão de Éter Escudado

{1}{U}

Criatura — Vedalkano Ladino

0/4

Lampejo (*Você poderá conjurar esta magia a qualquer momento em que puder conjurar uma magia instantânea.*)

Toda vez que Ladrão de Éter Escudado bloqueia, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

{T}, Pague {EEE}: Compre um card.

* Se Ladrão de Éter Escudado de alguma forma bloquear mais de uma criatura ao mesmo tempo, você só receberá um {E}.

Levar Sob Custódia

{U}

Mágica Instantânea

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

* Levar Sob Custódia pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Maga dos Troféus

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Quando Maga dos Troféus entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de artefato com custo de mana convertido igual a 3, revelá-lo, colocá-lo em sua mão e depois embaralhar seu grimório.

* A habilidade de Maga dos Troféus encontra um card de artefato com custo de mana convertido de exatamente 3.

Maquinações de Gonti

{B}

Encantamento

Toda vez que você perde pontos de vida pela primeira vez em cada turno, você recebe {E}. *(Você recebe um marcador de energia. Dano causa perda de pontos de vida.)*

Pague {EE}, Sacrifique Maquinações de Gonti: Cada oponente perde 3 pontos de vida. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à quantidade de pontos de vida perdida dessa maneira.

* A habilidade desencadeada lhe dá no máximo um marcador de energia a cada turno, independentemente de quantos pontos de vida você perdeu.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o dano e a perda de pontos de vida afetam os jogadores individualmente, e o resultado afeta o total de pontos de vida da equipe. O dano de combate é atribuído e causado a jogadores específicos. Se seu colega de equipe sofrer dano ou perder pontos de vida de outra forma, a habilidade de Maquinações de Gonti não será desencadeada, mesmo que seu total de pontos de vida tenha diminuído.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a segunda habilidade de Maquinações de Gonti faz com que a equipe adversária perca um total de 6 pontos de vida.

Matriz de Pacificação

{1}

Artefato

{2}, {T}: Vire o artefato ou a criatura alvo.

* Os jogadores podem responder à última habilidade de Matriz de Pacificação ativando uma habilidade da permanente alvo se as permissões de tempo daquela habilidade o permitirem. Os jogadores ainda podem responder conjurando mágicas ou ativando habilidades cujos custos incluam virar a permanente alvo.

* Uma vez que um jogador tenha ativado uma habilidade com {T} no custo, Matriz de Pacificação não pode ser usada para prevenir nem anular aquela habilidade.

* Se quiser impedir que alguém ataque com uma criatura usando a habilidade de Matriz de Pacificação, você precisa fazê-lo antes que os atacantes sejam declarados. Você não pode esperar que os atacantes sejam declarados para então tentar usá-la para deter o ataque de uma criatura. Observe que seu oponente não pode começar a declarar atacantes sem permitir que você use sua Matriz de Pacificação.

Mímico Metálico

{2}

Criatura Artefato — Metamorfo

2/1

Conforme Mímico Metálico entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Mímico Metálico é do tipo escolhido além de seus outros tipos.

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

* A escolha do tipo de criatura é feita conforme Mímico Metálico entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. A segunda habilidade de Mímico Metálico tem aplicação imediata.

* Você precisa escolher um tipo de criatura existente. “Artefato” e “Veículo” não são tipos de criatura.

* Embora Mímico Metálico seja um Metamorfo, as outras criaturas do tipo Metamorfo que você controla não recebem um marcador +1/+1 (a menos que você tenha escolhido Metamorfo conforme Mímico Metálico entrou no campo de batalha).

* As criaturas do tipo escolhido que entram no campo de batalha ao mesmo tempo que Mímico Metálico não entram com um marcador +1/+1 adicional.

* Se uma criatura que entre no campo de batalha não for ter o tipo escolhido até que o efeito de outro card lhe dê aquele tipo depois que ela tiver entrado no campo de batalha, ela não entrará com um marcador +1/+1. As criaturas que tenham o tipo escolhido devido a suas próprias habilidades, como um segundo Mímico Metálico com o mesmo tipo de criatura escolhido, entram com um marcador +1/+1.

Modificação Aérea

{4} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou Veículo

Enquanto a permanente encantada for um Veículo, ela será uma criatura além de seus outros tipos.

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

* Se Modificação Aérea for solto de um Veículo que esteja atacando ou bloqueando, aquele Veículo será removido do combate, a menos que outro efeito (como sua habilidade tripular) também o esteja tornando uma criatura.

Modificação de Cerco

{1} {R} {R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura ou Veículo

Enquanto a permanente encantada for um Veículo, ela será uma criatura além de seus outros tipos.

A criatura encantada recebe +3/+0 e tem iniciativa.

* Se Modificação de Cerco for solto de um Veículo que esteja atacando ou bloqueando, aquele Veículo será removido do combate, a menos que outro efeito (como sua habilidade tripular) também o esteja tornando uma criatura.

Modificação Destrutiva

{2} {R}

Feitiço

Escolha um —

- Destrua o artefato alvo.
- As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

* Você escolhe o modo que está usando conforme conjura Modificação Destrutiva. Uma vez que essa escolha seja feita, ela não pode ser alterada.

* Como o efeito do segundo modo de Modificação Destrutiva não altera as características de nenhuma permanente, o conjunto das criaturas afetadas por ele é constantemente atualizado. As criaturas sem voar que entrem no campo de batalha mais tarde no turno não serão capazes de bloquear.

Montador de Engrenagem

{3}

Criatura Artefato — Operário de Linha de Montagem

2/3

{7}: Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato alvo. Aquela ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

* A ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

* Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Aço Esculpível), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que aquele artefato esteja copiando.

* Se o artefato copiado for uma ficha, a ficha criada com Montador de Engrenagem copiará as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que criou aquela ficha.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Motor do Paradoxo

{5}

Artefato Lendário

Toda vez que conjurar uma mágica, desvire todas as permanentes que você controla que não sejam terrenos.

* A habilidade desencadeada de Motor do Paradoxo é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Mineradora do Geodo Etéreo

{1} {W}

Criatura — Anão Batedor

3/1

Toda vez que Mineradora do Geodo Etéreo ataca, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

Pague {EE}: Exile Mineradora do Geodo Etéreo e, em seguida, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

* Depois que Mineradora do Geodo Etéreo retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto, sem conexão com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá quaisquer habilidades adicionais que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

Patrulheira das Torres

{2}{W}{U}

Criatura — Humano Soldado

3/2

Voar

Quando Patrulheira das Torres entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Patrulheira das Torres pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Pego pelos Holofotes

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

Quando um Veículo que você controla atacar, exile a criatura encantada.

* Depois que a criatura encantada é exilada, Pego pelos Holofotes é colocado no cemitério de seu dono.

* Se Pego pelos Holofotes deixar o campo de batalha em resposta a sua habilidade desencadeada, a habilidade que está sendo resolvida exilará a criatura que Pego pelos Holofotes estava encantando conforme deixou o campo de batalha.

Piloto Ousado

{2}{R}

Criatura — Humano Piloto

2/3

Iniciativa

Toda vez que Piloto Ousado é virado, você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card.

* Esta é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Piloto Ousado quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar ou tripular um Veículo.

* Para que a habilidade seja desencadeada, Piloto Ousado precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virá-lo, mas ele já estiver virado naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

Ponte Planar

{6}

Artefato Lendário

{8}, {T}: Procure em seu grimório um card de permanente, coloque-o no campo de batalha e, em seguida, embaralhe seu grimório.

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

Prisão por Tópteros

{2} {W}

Encantamento

Quando Prisão por Tópteros entrar no campo de batalha, exile o artefato ou a criatura alvo que um oponente controla até que Prisão por Tópteros deixe o campo de batalha.

Se Prisão por Tópteros deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.

* As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

* Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Prisão por Tópteros deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

Em um jogo multijogador, se o dono de Prisão por Tópteros 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.

Produção Mecanizada

{2} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar artefato que você controla

No início de sua manutenção, crie uma ficha que seja uma cópia do artefato encantado. Em seguida, se você controlar oito ou mais artefatos de mesmo nome, você ganha o jogo.

* As habilidades desencadeadas com a criação da ficha só serão resolvidas depois que a habilidade desencadeada de Produção Mecanizada tiver sido inteiramente resolvida e verificado a existência de oito artefatos com o mesmo nome.

* Os oito artefatos com o mesmo nome não precisam ter o mesmo nome que o artefato encantado. Por exemplo, você vence o jogo caso controle oito fichas de criatura artefato Tóptero conforme a habilidade de Produção Mecanizada é resolvida, mesmo que Produção Mecanizada não esteja anexada a um Tóptero.

Todas as oito permanentes de mesmo nome precisam ser artefatos. Se você controla apenas sete artefatos com o mesmo nome e uma permanente que não seja um artefato com aquele mesmo nome, você não vence o jogo.

* Caso você controle oito ou mais artefatos que partilhem o mesmo nome enquanto controla Produção Mecanizada, você ainda não vence o jogo. Você vencerá o jogo enquanto estiver resolvendo sua habilidade desencadeada durante sua manutenção.

* A ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, sua cor e assim por diante.

* Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado zero.

* Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Aço Esculpível), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que aquele artefato esteja copiando.

* Se o artefato copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado são desencadeadas quando a ficha de artefato entra no campo de batalha. A ficha de artefato também tem quaisquer habilidades do tipo “entra no campo de batalha com” ou “conforme entra no campo de batalha” que o artefato copiado tenha.

* Se Produção Mecanizada e o artefato encantado deixarem o campo de batalha simultaneamente em resposta à habilidade desencadeada, o efeito cria uma ficha que seja uma cópia do artefato em sua última existência no campo de batalha.

* Se o artefato encantado deixar o campo de batalha em resposta à habilidade desencadeada de Produção Mecanizada, mas Produção Mecanizada não o fizer, Produção Mecanizada será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado sem artefato para encantar. A habilidade desencadeada não cria nenhuma ficha, mas você ainda pode vencer o jogo se controlar artefatos suficientes com o mesmo nome.

Rebelde na Linha de Frente

{2}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Rebelde na Linha de Frente ataca a cada turno se estiver apto.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Rebelde na Linha de Frente estiver virado ou for afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, você não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ele também não precisará atacar nesse caso.

Rebelde Veloferreiro

{3}{R}

Criatura — Humano Artífice

3/2

Quando Rebelde Veloferreiro entra no campo de batalha, o artefato alvo que você controla ganha “{T}: Este artefato causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo” enquanto você controlar Rebelde Veloferreiro.

* Se Rebelde Veloferreiro deixar o campo de batalha, você não o controlará mais.

* Se outro jogador ganhar o controle de Rebelde Veloferreiro, o artefato não terá mais a habilidade causadora de dano, mesmo que você recupere o controle de Rebelde Veloferreiro.

* Se Rebelde Veloferreiro deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade estiver na pilha, o artefato jamais ganhará a habilidade causadora de dano.

* Se Rebelde Veloferreiro ou o artefato deixa o campo de batalha enquanto a habilidade causadora de dano está na pilha, a habilidade é resolvida normalmente.

Repressão do Consulado

{3}{W}{W}

Encantamento

Quando Repressão do Consulado entrar no campo de batalha, exile todos os artefatos que seus oponentes controlam até que Repressão do Consulado deixe o campo de batalha.

* Se Repressão do Consulado deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, nenhum artefato será exilado.

* As Auras anexadas aos artefatos exilados serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer marcadores nos artefatos exilados deixarão de existir.

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

* Os cards exilados retornam ao campo de batalha imediatamente após Repressão do Consulado deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. Se Repressão do Consulado exilar múltiplos artefatos, todos aqueles cards retornarão ao campo de batalha ao mesmo tempo.

* Em um jogo multijogador, se o dono de Repressão do Consulado deixar o jogo, os cards exilados serão devolvidos ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Requisitora Astuta

{4}{B}

Criatura — Humano Artífice

2/2

Improvisar (Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)

Toda vez que um artefato que você controla que não seja uma ficha for colocado em um cemitério vindo do campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

* Se Requisitora Astuta for colocada em um cemitério ao mesmo tempo que um artefato que não seja uma ficha que você controla, sua habilidade será desencadeada.

Retorno Engenhoso

{1}{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. Se você controlar um artefato, compre um card.

* Você não pode conjurar Retorno Engenhoso sem um card de criatura alvo em seu cemitério.

* O fato de você controlar ou não um artefato é verificado conforme Retorno Engenhoso é resolvido.

Revolução de Chandra

{3}{R}

Feitiço

Revolução de Chandra causa 4 pontos de dano à criatura alvo. Vire o terreno alvo. Ele não é desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Revolução de Chandra pode ter como alvo um terreno que já esteja virado. Aquele terreno não será desvirado durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Revolução de Pia

{2}{R}

Encantamento

Toda vez que um artefato que não seja ficha é colocado em seu cemitério vindo do campo de batalha, devolva aquele card para sua mão, a menos que o oponente alvo faça com que Revolução de Pia cause 3 pontos de dano a si próprio.

* Se um artefato que não seja uma ficha é colocado em seu cemitério ao mesmo tempo que Revolução de Pia, a habilidade de Revolução de Pia é desencadeada.

* Não importa quem controlava o artefato quando ele foi colocado em seu cemitério. A habilidade de Revolução de Pia será desencadeada se aquele artefato for seu.

* O oponente alvo escolhe fazer ou não com que Revolução de Pia lhe cause 3 pontos de dano conforme a habilidade desta é resolvida. Você não devolverá o card para sua mão se aquele jogador escolher sofrer dano ou se o card deixar o cemitério antes que a habilidade seja resolvida.

* Se não houver alvos válidos para a última habilidade de Revolução de Pia (talvez por cada um de seus oponentes ter resistência a magia), ela será removida da pilha sem causar efeito algum. Ninguém poderá escolher sofrer dano e você não devolverá o card de artefato para sua mão.

Revolucionária Punho-de-marreta

{1}{G}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Atropelar

Quando Revolucionária Punho-de-marreta entrar no campo de batalha ou morrer, para cada tipo de marcador na permanente ou jogador alvo, dê àquela permanente ou jogador outro marcador daquele tipo.

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Revolucionária Punho-de-marreta entra no campo de batalha quanto quando ela morre. Não é necessário escolher apenas uma opção.

* A habilidade desencadeada de Revolucionária Punho-de-marreta concede apenas um marcador de cada tipo. Ela não duplica os valores de cada tipo de marcador. Por exemplo, se uma criatura tem dois marcadores +1/+1 e um marcador de carga, ela recebe um marcador +1/+1 e um marcador de carga.

* Conceder um marcador é colocar um marcador em uma permanente ou fazer com que um jogador receba um marcador. Os efeitos que interagem com o recebimento de marcadores por um jogador ou com a colocação de marcadores em permanentes interagem com a habilidade desencadeada de Revolucionária Punho-de-marreta.

Revolucionário Couraçado

{4}{B}{B}

Criatura — Etergênito Artesão

4/4

Quando Revolucionário Couraçado entra no campo de batalha, você pode sacrificar um artefato. Se fizer isso, você coloca dois marcadores +1/+1 em Revolucionário Couraçado e cada oponente perde 2 pontos de vida.

* Você escolhe sacrificar ou não o artefato conforme a habilidade de Revolucionário Couraçado é resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe sacrificar ou não o artefato e o momento em que os marcadores são adicionados e os pontos de vida são perdidos.

* Você pode sacrificar um artefato apenas uma vez quando a habilidade desencadeada de Revolucionário Couraçado é resolvida. Você não pode sacrificar mais para receber mais marcadores e mais perda de pontos de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Revolucionário Couraçado faz com que a equipe adversária perca um total de 4 pontos de vida.

Rishkar, Renegado de Peema

{2}{G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/2

Quando Rishkar, Renegado de Peema, entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.

Cada criatura que você controla com um marcador tem “{T}: Adicione {G} à sua reserva de mana.”

* Rishkar pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada.

* Você não pode ter a mesma criatura como alvo duas vezes para fazer com que uma única criatura receba dois marcadores +1/+1.

* Cada criatura que você controla tem a habilidade de mana de Rishkar enquanto aquela criatura tiver qualquer tipo de marcador. O efeito não se limita àquelas com marcadores +1/+1.

Rodociclista Renegado

{1}{R}{W}

Criatura — Anão Piloto

3/2

Toda vez que Rodociclista Renegado é virado, a criatura alvo não pode bloquear neste turno.

* Esta é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você vire Rodociclista Renegado quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar ou tripular um Veículo.

* Para que a habilidade seja desencadeada, Rodociclista Renegado precisa passar de fato de desvirado a virado. Se um efeito tentar virá-lo, mas ele já estiver virado naquele momento, esta habilidade não será desencadeada.

Rompedor de Barricadas

{7}

Criatura Artefato — Juggernaut

7/5

Improvisar (Seus artefatos podem ajudar a conjurar esta magia. Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)

Rompedor de Barricadas ataca a cada combate se estiver apto.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Rompedor de Barricadas estiver virado ou for afetado por uma magia ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, você não será forçado a pagar aquele custo, de modo que ele também não precisará atacar nesse caso.

Salvádego Audaz

{2}{B}

Criatura — Etergênito Artesão

2/2

Sacrifique um artefato ou criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Salvádego Audaz. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Você pode sacrificar o próprio Salvádego Audaz para ativar sua habilidade. Ele não receberá um marcador, os requisitos de suas habilidades de revolta serão satisfeitos.

* Caso você sacrifique uma criatura artefato para ativar a habilidade de Salvádego Audaz, coloque um marcador +1/+1 em Salvádego Audaz, não dois.

Saqueador de Aeronaus

{1}{U}

Criatura — Humano Pirata

2/1

Voar

Toda vez que Saqueador de Aeronaus causar dano de combate a um jogador, para cada tipo de marcador na permanente ou jogador alvo, dê àquela permanente ou jogador outro marcador daquele tipo.

* A habilidade desencadeada de Saqueador de Aeronaus pode ter como alvo qualquer permanente ou jogador, independentemente do jogador que sofreu dano de combate.

* A habilidade desencadeada de Saqueador de Aeronaus concede apenas um marcador de cada tipo. Ela não duplica os valores de cada tipo de marcador. Por exemplo, se uma criatura tem dois marcadores +1/+1 e um marcador de carga, ela recebe um marcador +1/+1 e um marcador de carga.

* Conceder um marcador é colocar um marcador em uma permanente ou fazer com que um jogador receba um marcador. Os efeitos que interagem com o recebimento de marcadores por um jogador ou com a colocação de marcadores em permanentes interagem com a habilidade desencadeada de Saqueador de Aeronaus.

Segadeira da Eteresfera

{3}

Artefato — Veículo

3/5

Voar

Quando Segadeira da Eteresfera entra no campo de batalha, você recebe {EE} (*dois marcadores de energia*).

Pague {E}: Segadeira da Eteresfera ganha vínculo com a vida até o final do turno.

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

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes.

Sifonadora Braçoluz

{1}{B}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Ameaçar

Toda vez que Sifonadora Braçoluz entra no campo de batalha ou ataca, você recebe {E} (*um marcador de energia*).

No início de sua manutenção, você pode pagar {EE}. Se fizer isso, você compra um card e perde 1 ponto de vida.

* A primeira habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Sifonadora Braçoluz entra no campo de batalha quanto quando ela ataca. Não é necessário escolher apenas uma opção.

Soltar os Gremlins

{X}{X}{R}

Feitiço

Destrua X artefatos alvo. Crie X fichas de criatura vermelhas 2/2 do tipo Gremlin.

* O valor de X é limitado pelo número de artefatos que você pode ter como alvo. Você não pode ter o mesmo artefato como alvo mais de uma vez.

* Você pode ter como alvo um artefato com indestrutível. Ele não será destruído e você ainda criará X fichas de Gremlin.

* Se um artefato deixar de ser um alvo válido para Soltar os Gremlins, isso não alterará o número de fichas criadas. No entanto, se todos os artefatos alvo deixarem de ser alvos válidos, Soltar os Gremlins será anulado e nenhuma ficha será criada.

Sram, Edificador Sênior

{1}{W}

Criatura Lendária — Anão Conselheiro

2/2

Toda vez que você conjurar uma magia de Aura, Equipamento ou Veículo, compre um card.

* A habilidade desencadeada de Ishai é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a magia seja anulada.

Tezzeret, Mestre do Metal (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de artefato. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

−3: O oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de artefatos que você controla.

−8: Ganhe o controle de todos os artefatos e criaturas que o oponente alvo controla.

* Caso não haja um card de artefato em seu grimório enquanto a primeira habilidade de Tezzeret é resolvida, você revela seu grimório e o embaralha em seguida.

* O efeito da terceira habilidade de Tezzeret dura indefinidamente.

Tezzeret, o Maquinador

{2}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Crie uma ficha de artefato incolor com o nome Célula de Etherium com “{oT}”, Sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

−2: A criatura alvo recebe +X/−X até o final do turno, sendo X o número de artefatos que você controla.

−7: Você recebe um emblema com “No início do combate em seu turno, o artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato com poder e resistência básicos 5/5.”

* O valor de X para a segunda habilidade de Tezzeret só é determinado conforme a habilidade é resolvida. Ele não será alterado mais tarde no turno se o número de artefatos que você controla mudar.

* O efeito da habilidade desencadeada do emblema dura indefinidamente.

* Um artefato que se torne uma criatura devido à habilidade do emblema não pode atacar, a menos que você o tenha controlado continuamente desde que seu turno começou. Não importa se ele era ou não uma criatura naquele momento.

* Uma criatura artefato que seja alvo da habilidade do emblema se torna 5/5, em vez de ter seu poder e sua resistência normais.

* Um Veículo que seja alvo da habilidade do emblema se torna uma criatura 5/5. Tripulá-lo não altera seu poder nem sua resistência.

* Se um Equipamento se torna uma criatura, ele é solto e não pode ser anexado a uma criatura.

Toque de Tezzeret

{1}{U}{B}

Encantamento — Aura

Encantar artefato

O artefato encantado é uma criatura com 5/5 de poder e resistência básicos além de seus outros tipos.

Quando o artefato encantado for colocado em um cemitério, devolva aquele card para a mão de seu dono.

* Um artefato que se torne uma criatura devido a Toque de Tezzeret não pode atacar, a menos que você o tenha controlado continuamente desde que seu turno começou. Não importa se ele era ou não uma criatura naquele momento.

* Uma criatura artefato encantada por Toque de Tezzeret se torna 5/5, em vez de ter seu poder e sua resistência normais.

* Um Veículo que é encantado por Toque de Tezzeret se torna uma criatura 5/5. Tripulá-lo não altera seu poder nem sua resistência.

* Caso o artefato encantado seja um Equipamento, ele é solto e não pode ser anexado a nada enquanto permanecer uma criatura.

* Se Toque de Tezzeret for solto de um artefato que esteja atacando ou bloqueando, aquele artefato será removido do combate, a menos que seja normalmente uma criatura ou outro efeito, como uma habilidade tripular, também o esteja tornando uma criatura.

Traição de Tezzeret (*somente no Deck de Planeswalker*)

{3}{U}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Você pode procurar em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Tezzeret, Mestre do Metal, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

* Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido para Traição de Tezzeret, a mágica é anulada e nenhum de seus efeitos acontece. Você não procura Tezzeret, Mestre do Metal.

Vespa da Fundição

{3}{B}

Criatura — Inseto

2/3

Voar

Quando Vespa da Fundição entra no campo de batalha, se você controla uma criatura com um marcador +1/+1, as criaturas que seus oponentes controlam recebem -1/-1 até o final do turno.

* O conjunto das criaturas afetadas pela habilidade desencadeada de Vespa da Fundição é definido conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que seus oponentes começarem a controlar posteriormente no turno e as permanentes que os oponentes controlem que se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão -1/-1. O efeito continua até o final do turno mesmo que você deixe de controlar uma criatura com marcador +1/+1.

* Se você não controlar uma criatura com marcador +1/+1 conforme Vespa da Fundação entra no campo de batalha, sua habilidade não será desencadeada mesmo que você dê um marcador +1/+1 a uma criatura imediatamente. Se você não controlar criaturas com marcador +1/+1 conforme a habilidade é resolvida, nada acontecerá.

* Se um efeito fizer com que Vespa da Fundação entre no campo de batalha com um marcador +1/+1, ela satisfará sua própria habilidade desencadeada.

Yahenni, Guerrilheiro Imortal

{2}{B}

Criatura Lendária — Etergênito Vampiro

2/2

Ímpeto

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, coloque um marcador +1/+1 em Yahenni, Guerrilheiro Imortal.

Sacrifique outra criatura: Yahenni ganha indestrutível até o final do turno.

* Se Yahenni e uma criatura que um oponente controla morrerem simultaneamente (por terem lutado ou terem estado em combate juntas, por exemplo), Yahenni não estará no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Ela não pode ser salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.

Magic: The Gathering, Magic, Revolta do Éter, Batalha por Zendikar, Juramento das Sentinelas, Sombras em Innistrad, Lua Arcana e Kaladesh são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países.
©2017 Wizards.