

Notas de Lançamento de *Nascidos dos Deuses*

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

Última modificação em 14 de novembro de 2013

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, bem 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 forem lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Nascidos dos Deuses* contém 165 cards (60 comuns, 60 incomuns, 35 raros, 10 míticos raros).

Eventos de Pré-lançamento: 1º e 2 de fevereiro de 2014

Fim de Semana de Lançamento: De 7 a 9 de fevereiro de 2014

Game Day: 1 e 2 de março de 2014

A coleção *Nascidos dos Deuses* passará a ter validade em partidas sancionadas no formato Construído na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 7 de fevereiro de 2014. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados*, *Labirinto do Dragão*, **Magic 2014**, *Theros* e *Nascidos dos Deuses*.

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

Visite Wizards.com/Locator para encontrar um evento ou loja perto de você.

Nova palavra-chave: Tributo

Alguns monstros exigem respeito dos habitantes de Theros sob a ameaça de terríveis consequências. Tributo é uma nova palavra-chave que dá aos oponentes uma infeliz escolha: fazer a criatura se tornar maior ou permitir que uma poderosa habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.

Demolok Nessiano

{3}{G}{G}

Criatura — Besta

3/3

Tributo 3 (Conforme esta criatura entra no campo de batalha, um oponente à sua escolha pode fazer com que ela receba três marcadores +1/+1.)

Quando Demolok Nessiano entrar no campo de batalha, se o tributo não tiver sido pago, destrua a permanente alvo que não seja uma criatura.

As regras oficiais para a habilidade tributo são as seguintes:

702.103. Tributo

702.103a Tributo é uma habilidade estática que funciona conforme a criatura com tributo está entrando no campo de batalha. "Tributo N" significa "Conforme esta criatura entrar no campo de batalha, escolha um oponente. Aquele jogador pode fazer com que esta criatura entre no campo de batalha com N marcadores +1/+1 adicionais."

702.103b Objetos com tributo têm habilidades desencadeadas que verificam "se o tributo não foi pago". Esta condição é verdadeira se o oponente escolhido como resultado da habilidade tributo não fez com que a criatura entrasse no campo de batalha com marcadores +1/+1 como especificado pela habilidade tributo da criatura.

* Se um oponente pagar tributo, a criatura entrará no campo de batalha com o número especificado de marcadores +1/+1. Ela não entrará no campo de batalha para, então, receber os marcadores +1/+1.

* A escolha de pagar ou não o tributo é feita conforme a criatura com tributo está entrando no campo de batalha. A esta altura, é tarde demais para responder à mágica de criatura. Por exemplo, em uma partida com vários participantes, os oponentes não saberão se o tributo será pago nem qual oponente será escolhido para pagá-lo ao decidirem anular ou não a mágica de criatura.

* Se a habilidade desencadeada tiver um alvo, este não será conhecido enquanto a mágica de criatura com tributo estiver na pilha.

* Os jogadores não podem responder à decisão sobre o tributo antes que a criatura entre no campo de batalha. Isto é, se o oponente não pagar o tributo, a habilidade desencadeada será desencadeada antes que qualquer jogador tenha a chance de remover a criatura.

* A habilidade desencadeada será resolvida mesmo que a criatura com tributo não esteja mais no campo de batalha naquele momento.

Nova palavra de habilidade: Inspirado

Com criações do divino, feitos épicos de mortais e monstros aterrorizantes por todos os lados, a inspiração está em todo lugar em Theros. Inspirado é uma palavra de habilidade que aparece em itálico no início de habilidades que são desencadeadas toda vez que a criatura se tornar desvirada. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Adoradoras do Ninho

{3}{U}

Criatura — Humano Clérigo

2/4

Inspirado — Toda vez que Adoradoras do Ninho se torna desvirada, você pode pagar {2}{U}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura encantamento azul 2/2 do tipo Ave com voar.

* Habilidades inspiradas são desencadeadas independentemente de como a criatura se torne desvirada: pela ação baseada no turno no início da etapa de desvirar ou por uma mágica ou habilidade.

* Se uma habilidade inspirada for desencadeada durante sua etapa de desvirar, a habilidade será colocada na pilha no início de sua manutenção. Se a habilidade criar uma ou mais fichas de criatura, estas não serão capazes de atacar naquele turno (a menos que ganhem ímpeto).

* As habilidades inspiradas não são desencadeadas quando a criatura entra no campo de batalha.

* Se a habilidade inspirada incluir um custo opcional, você decidirá pagar ou não este custo conforme a habilidade for resolvida. Você pode fazer isso mesmo que a criatura deixe o campo de batalha em resposta à habilidade.

Deuses e devoção a duas cores

Cada um dos cinco Deuses que aparecem na coleção *Nascidos dos Deuses* tem uma habilidade que se refere a sua devoção a duas cores.

Xenagos, Deus da Festança
{3}{R}{G}
Criatura Encantamento Lendária — Deus
6/5
Indestrutível

Enquanto sua devoção ao vermelho e ao verde for menor que sete, Xenagos não será uma criatura.

No início do combate no seu turno, outra criatura alvo que você controla ganha ímpeto e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder daquela criatura.

* Sua devoção a duas cores é igual ao número de símbolos de mana que são da primeira cor, a segunda cor ou ambas as cores entre os custos de mana de permanentes que você controla. Especificamente, um símbolo de mana híbrido conta apenas uma vez para sua devoção às duas cores dele. Por exemplo, se as únicas permanentes que você controla são Xenagos, Deus da Festança e Salteadores da Faixa de Escumbros (cujo custo de mana é {1}{R/G}{R/G}{R/G}), sua devoção ao vermelho e ao verde é cinco.

Ciclo: Arquétipos

A coleção *Nascidos dos Deuses* inclui um ciclo de criaturas que confere às suas criaturas uma palavra-chave enquanto garante que as criaturas de seus oponentes não possam ter a mesma palavra-chave.

Arquétipo da Coragem
{1}{W}{W}
Criatura Encantamento — Humano Soldado
2/2

As criaturas que você controla têm iniciativa.

As criaturas que seus oponentes controlam perdem iniciativa e não podem ter nem ganhar iniciativa.

* A segunda habilidade do Arquétipo se aplica a cada criatura controlada por qualquer de seus oponentes, não importando quando ela entrou no campo de batalha.

* Enquanto você controlar um Arquétipo, os efeitos contínuos gerados pela resolução de mágicas e habilidades que dariam a habilidade especificada às criaturas que seus oponentes controlam não serão criados. Por exemplo, se você controlar Arquétipo da Coragem, uma mágica conjurada por um oponente que dê iniciativa às criaturas que ele controle não fará com que as criaturas tenham iniciativa, mesmo que, mais tarde no turno, Arquétipo da Coragem deixe o campo de batalha. (Se a mágica tiver efeitos adicionais, como aumentar o poder das criaturas, aqueles efeitos serão aplicados normalmente.)

* Contudo, os efeitos contínuos gerados por habilidades estáticas (como uma Aura que concedeu a habilidade apropriada) voltarão a ser aplicados se o Arquétipo deixar o campo de batalha.

* Se tanto você quanto um oponente controlarem o mesmo Arquétipo, nenhuma criatura controlada por qualquer jogador terá a habilidade apropriada.

Temas e mecânicas de *Theros* que retornam

A coleção *Nascidos dos Deuses* traz muitas mecânicas, palavras-chave e regras introduzidas na coleção *Theros*. Para mais informações sobre criaturas encantamento, o elemento do céu estrelado de "Nyx" na moldura, agraciar, heroico, monstrosidade e criaturas monstruosas, devoção, vidência e Deuses, veja as Notas de Lançamento de *Theros* em www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Mudança de regra: A "Regra de singularidade de planeswalker" e a "Regra das lendas"

Duas mudanças nas regras introduzidas com a coleção básica *Magic 2014* têm impacto em como os cards da coleção *Nascidos dos Deuses* funcionam.

Nas regras anteriores, se duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome estivessem no campo de batalha, ou dois ou mais planeswalkers com o mesmo subtipo (como, por exemplo, "Jace") estivessem no campo de batalha, eles seriam colocados no cemitério de seus donos como uma ação baseada no estado. Essas regras foram alteradas. As novas regras são as seguintes:

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

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

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Afogar em Mágoas

{1}{B}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -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.)*

* Somente criaturas que estejam no campo de batalha quando Afogar em Mágoas for resolvida receberão -2/-2. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não serão afetadas.

Alistador Acrosano

{4}{R}

Criatura — Humano Xamã

3/2

Heroico — Toda vez que você conjurar uma magia cujo alvo seja Alistador Acrosano, ganhe o controle de outra criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* A habilidade pode ter qualquer criatura como alvo, exceto Alistador Acrosano, incluindo uma que já esteja desvirada ou uma que você já controle.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela. Observe que, se aquela criatura estiver encantada por uma Aura com agraciar e morrer sob o seu controle, o controlador da Aura continuará a controlar a criatura que a Aura se tornar.

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

Aranha Rouba-túmulo

{3}{G}

Criatura — Aranha

2/4

Alcance

{3} {B}: Aranha Rouba-túmulo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* O número de cards de criatura em seu cemitério só é contado conforme a habilidade é resolvida. Uma vez que a habilidade seja resolvida, o bônus não se alterará, mesmo que o número de cards de criatura em seu cemitério se altere mais tarde no turno.

Arauto do Tormento

{1} {B} {B}

Criatura Encantamento — Demônio

3/3

Agraciar {3} {B} {B} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

Voar

No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida.

A criatura encantada recebe +3/+3 e tem voar.

* A habilidade desencadeada que faz com que você perca pontos de vida se aplica quer Arauto do Tormento seja uma criatura quer uma Aura. O "você" nesta habilidade refere-se ao controlador de Arauto do Tormento. Se você controlar Arauto do Tormento como uma Aura encantando uma criatura que outro jogador controle, aquela habilidade será desencadeada no início de sua manutenção e fará com que você perca 1 ponto de vida.

Árbitra do Ideal

{4} {U} {U}

Criatura — Esfinge

4/5

Voar

Inspirado — Toda vez que Árbitra do Ideal se tornar desvirada, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de artefato, criatura ou terreno, você poderá colocá-lo no campo de batalha com um marcador de manifestação. Aquela permanente é um encantamento além de seus outros tipos.

* O marcador de manifestação é apenas um lembrete. A permanente continuará a ser um encantamento além de seus outros tipos mesmo que aquele marcador seja removido.

* Se você escolher não colocar o card no campo de batalha, ou se o card não for de um dos tipos listados, ele permanecerá no topo de seu grimório. (Observe que revelar o card não é opcional.)

Arrancar Olho

{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno. Se for um Ciclope, destrua-o.

* Se a criatura alvo for um Ciclope, ela receberá -1/-1 antes de ser destruída.

Aspecto de Hidra

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X a sua devoção ao verde. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

* O valor de X é calculado conforme Aspecto de Hidra é resolvido. O bônus não mudará mais tarde no turno, mesmo que sua devoção ao verde mude.

Bileputríase

{B} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo e todas as outras criaturas com o mesmo nome daquela criatura recebem -3/-3 até o final do turno.

* Bileputríase tem apenas um alvo. As outras criaturas com aquele nome não são alvos. Por exemplo, uma criatura com resistência a magia ainda receberá -3/-3 se tiver o mesmo nome que a criatura alvo.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Bileputríase tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma criatura receberá -3/-3.

* O nome de uma ficha de criatura é o mesmo que seus tipos de criatura, a menos que a ficha seja uma cópia de outra criatura, ou que o efeito que a criou lhe dê um nome diferente em específico. Por exemplo, uma ficha de criatura 1/1 do tipo Felino Soldado tem o nome "Felino Soldado".

Brimaz, Rei de Oreskos

{1} {W} {W}

Criatura Lendária — Felino Soldado

3/4

Vigilância

Toda vez que Brimaz, Rei de Oreskos, atacar, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Felino Soldado com vigilância atacando.

Toda vez que Brimaz bloquear uma criatura, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Felino Soldado com vigilância bloqueando aquela criatura.

* Para a primeira habilidade desencadeada, você declara qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Brimaz está atacando.

* Se Brimaz de alguma forma bloquear duas ou mais criaturas (observe que ele não pode fazer isso naturalmente), sua última habilidade será desencadeada aquele número de vezes.

* Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando ou bloqueando, elas não foram declaradas como atacantes nem bloqueadoras. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca ou bloqueia não serão desencadeadas.

Campeão das Almas Perdidas

{4} {B} {B}

Criatura — Esqueleto Guerreiro

4/4

{3} {B} {B}, {T}, Sacrifique X outras criaturas: Devolva X cards de criatura alvos de seu cemitério para o campo de batalha.

{5} {B} {B}: Coloque Campeão das Almas Perdidas do seu cemitério no topo de seu grimório.

* Você escolhe os alvos da primeira habilidade conforme ativa aquela habilidade, antes de pagar quaisquer custos. Você não pode escolher como alvo nenhuma das criaturas que você sacrificar.

* A última habilidade pode ser ativada apenas se Campeão das Almas Perdidas estiver no seu cemitério.

Caprichos dos Destinos

{5}{R}

Feitiço

Começando com você, cada jogador separa todas as permanentes que controla em três montes. Depois, cada jogador escolhe um de seus montes aleatoriamente e sacrifica aquelas permanentes. *(Os montes podem estar vazios.)*

* Para escolher um monte aleatoriamente, cada monte precisa ter uma chance igual de ser escolhido. Existem muitas formas de fazer isso, incluindo atribuir um número para cada monte e rolar um dado.

* Você pode colocar auras e equipamentos em um monte e as criaturas às quais eles estavam anexados em um monte diferente.

* Se você colocar todas as suas permanentes em um monte, terá dois terços de chance de não precisar sacrificar nenhuma permanente, mas um terço de chance de precisar sacrificar todas elas.

Carametra, Deusa da Colheita

{3}{G}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

6/7

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao verde e ao branco for menor que sete, Carametra não será uma criatura.

Toda vez que você conjurar uma magia de criatura, você poderá procurar um card de Floresta ou Planície em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e, depois, embaralhar seu grimório.

* Se você conjurar um card de criatura por seu custo de agraciar, ele se tornará uma magia de Aura, e não uma magia de criatura. A última habilidade de Carametra não será desencadeada.

* Você pode usar a última habilidade para colocar no campo de batalha qualquer card com os subtipos Floresta ou Planície, e não apenas os que tenham o nome Floresta ou Planície.

Carvalho Negro de Odunos

{2}{B}

Criatura — Zumbi Ent

0/5

Defensor

{B}, Vire outra criatura desvirada que você controla: Carvalho Negro de Odunos recebe +1/+1 até o final do turno.

* Você pode virar uma criatura que não esteve sob o seu controle desde que seu turno mais recente começou para ativar a última habilidade.

Centauro-caçadora de Crufix

{1}{G}{G}

Criatura Encantamento — Centauro

2/4

Jogue com o card do topo de seu grimório revelado.

Você pode jogar o card do topo de seu grimório se ele for um card de terreno.

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle, você ganha 1 ponto de vida.

* Centaura-caçadora de Crúfix não muda o momento em que você pode jogar terrenos. Você só pode fazer isso durante sua fase principal quando tiver prioridade e a pilha estiver vazia.

* Jogar um terreno com a segunda habilidade conta como sua jogada de terreno no turno. Se você jogar um terreno de sua mão durante seu turno, não será capaz de jogar um terreno adicional do topo de seu grimório, a menos que outro efeito permita isso.

* A última habilidade é desencadeada toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle por qualquer motivo. Ela é desencadeada toda vez que você joga um terreno, assim como toda vez que uma mágica ou habilidade (como Crescimento Exuberante) faz com que você coloque um terreno no campo de batalha sob o seu controle. Ela é desencadeada até mesmo quando uma mágica ou habilidade faz com que outro jogador coloque um terreno no campo de batalha sob o seu controle (como pode acontecer com a habilidade de Driade de Yavimaya, por exemplo).

* Enquanto estiver jogando com o card no topo do seu grimório revelado, se você comprar múltiplos cards, revele cada um deles antes de comprá-los.

Colher o que Plantou

{1}{G}{W}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até três criaturas alvo.

* Colher o que Plantou não pode ter a mesma criatura como alvo múltiplas vezes. Ele colocará apenas um marcador +1/+1 em cada um de seus alvos.

Cornucópia Astral

{X}{X}{X}

Artefato

Cornucópia Astral entra no campo de batalha com X marcadores de carga.

{T}: Escolha uma cor. Adicione um mana daquela cor à sua reserva de mana para cada marcador de carga em Cornucópia Astral.

* Se você escolher 1 como valor de X, Cornucópia Astral custará {3} para ser conjurada e entrará no campo de batalha com um marcador de carga. Se você escolher 2 como valor de X, ela custará {6} para conjurar e entrará no campo de batalha com dois marcadores de carga, e assim por diante.

* A última habilidade é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Criptismo

{1}{U}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra as criaturas que seus oponentes controlam até o final do turno. Desvire-a.

* As habilidades de cards de criatura que um oponente possua e que não estejam no campo de batalha não podem ter aquela criatura como alvo, e o dano que aqueles cards causariam à criatura é prevenido.

* Se outro jogador ganhar o controle da criatura depois que Criptismo for resolvido, a criatura terá proteção contra as criaturas controladas pelos oponentes de seu novo controlador.

Cume da Ira

{4} {R} {R}

Feitiço

Cume da Ira causa 3 pontos de dano a cada uma de duas criaturas e/ou jogadores alvo.

* Você precisa escolher dois alvos válidos para conjurar Cume da Ira.

* Se um dos alvos for um jogador, você poderá redirecionar o dano causado por Cume da Ira para um planeswalker que aquele jogador controla. Contudo, Cume da Ira não poderá ser usado para causar dano tanto a um jogador quanto a um planeswalker que ele controle.

Da Alvorada ao Anoitecer

{2} {W} {W}

Feitiço

Escolha um ou ambos — Devolva o card de encantamento alvo de seu cemitério para a sua mão; e/ou destrua o encantamento alvo.

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

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

Desmanchar o Éter

{1} {G}

Mágica Instantânea

Escolha o artefato ou encantamento alvo. Seu dono o embaralha em seu próprio grimório.

* Se o artefato ou encantamento não for um alvo válido conforme Desmanchar o Éter tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum grimório será embaralhado.

* Se o artefato ou encantamento for uma ficha, ela será embaralhada no grimório de seu dono quando Desmanchar o Éter for resolvida e, depois, deixará de existir. Para fins práticos, o item que estiver representando a ficha não deverá ser colocado no grimório, embora o grimório ainda seja embaralhado.

Despojador de Mentas

{U} {U}

Criatura — Humano Mago

2/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma mágica cujo alvo seja Despojador de Mentas, exile os três cards do topo do grimório do jogador alvo.

{U} {U}, Sacrifique Despojador de Mentas: Anule a mágica alvo com o mesmo nome de um card exilado com Despojador de Mentas.

* Os cards são exilados com a face voltada para cima. Todos os jogadores podem vê-los.

* Se Despojador de Mentos deixar o campo de batalha e, mais tarde, outro Despojador de Mentos entrar no campo de batalha, ele será um novo objeto (mesmo que os dois sejam representados pelo mesmo card). A última habilidade do segundo Despojador de Mentos não se refere a nenhum dos cards exilados com o primeiro.

Dourar

{3}{B}

Feitiço

Exile a criatura alvo. Coloque no campo de batalha uma ficha de artefato incolor com o nome Ouro. Ela tem:

"Sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

* Você controlará a ficha, não importa quem controlar a criatura alvo.

* Se a criatura não for um alvo válido conforme Dourar tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhuma ficha será criada.

Dragão Atiça-forja

{4}{R}{R}

Criatura — Dragão

5/4

Voar

{1}{R}: Dragão Atiça-forja causa 1 ponto de dano à criatura alvo. Aquela criatura não pode bloquear neste combate. Ative esta habilidade apenas se Dragão Atiça-forja estiver atacando.

* A habilidade ativada de Dragão Atiça-forja pode ter qualquer criatura como alvo, e não apenas criaturas controladas pelo jogador defensor ou que possam bloquear.

* Se você não quer que a criatura alvo seja capaz de bloquear, a habilidade ativada de Dragão Atiça-forja precisa ser ativada durante a etapa de declaração de atacantes.

Efara, Deusa da Pólis

{2}{W}{U}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

6/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao branco e ao azul for menor que sete, Efara não será uma criatura.

No início de cada manutenção, se outra criatura entrou no campo de batalha sob o seu controle no último turno, compre um card.

* A última habilidade de Efara verifica no início de cada manutenção se outra criatura entrou no campo de batalha sob o seu controle no turno anterior. Se alguma tiver entrado, ela será desencadeada; caso contrário, ela não será. A habilidade será desencadeada apenas uma vez, não importando quantas criaturas tenham entrado no campo de batalha sob o seu controle naquele turno contanto que pelo menos uma o tenha feito.

* A última habilidade será desencadeada a despeito do que tenha acontecido com a criatura que entrou no campo de batalha no turno anterior. Não importa se ela ainda está ou não sob o seu controle nem se ainda está ou não no campo de batalha.

* Se uma permanente que você controla que não seja uma criatura (como uma Aura com agraciar) se tornar uma criatura, ela não fará com que a última habilidade de Efara seja desencadeada no turno seguinte. Isso vale mesmo que aquela permanente que não é uma criatura tenha se tornado uma criatura no mesmo turno em que entrou no campo de batalha.

Eidolon Chama Eterna

{1}{R}

Criatura Encantamento — Espírito

1/1

Agraciar {2}{R} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

{R}: Eidolon Chama Eterna recebe +1/+0 até o final do turno. Se for uma Aura, em vez disso, a criatura encantada receberá +1/+0 até o final do turno.

A criatura encantada recebe +1/+1.

* Conforme a habilidade de Eidolon Chama Eterna é resolvida, o bônus é aplicado a Eidolon Chama Eterna (se ele for uma criatura) ou à criatura encantada (se ele for uma Aura). Se o bônus for aplicado à criatura encantada, aquele bônus não se aplicará a Eidolon Chama Eterna, mesmo que ele se torne uma criatura mais tarde naquele turno.

Eidolon das Batalhas Incontáveis

{1}{W}{W}

Criatura Encantamento — Espírito

0/0

Agraciar {2}{W}{W} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

Eidolon das Batalhas Incontáveis e a criatura encantada recebem, cada um, +1/+1 para cada criatura que você controla e +1/+1 para cada Aura que você controla.

* A última habilidade de Eidolon das Batalhas Incontáveis funciona apenas no campo de batalha. Em outras zonas, ele é um card de criatura encantamento 0/0.

* Uma permanente com agraciar é ou uma criatura ou uma Aura, não ambas (embora seja um encantamento de qualquer forma). Ela contribuirá com apenas +1/+1 para o bônus concedido por Eidolon das Batalhas Incontáveis.

Elemental do Vórtice

{U}

Criatura — Elemental

0/1

{U}: Coloque Elemental do Vórtice e cada criatura que o bloqueia ou é bloqueada por ele no topo do grimório de seus donos. Depois, aqueles jogadores embaralham os próprios grimórios.

{3}{U}{U}: A criatura alvo bloqueia Elemental do Vórtice neste turno se estiver apta.

* Se nenhuma criatura estiver bloqueando nem sendo bloqueada por Elemental do Vórtice quando a primeira habilidade for resolvida, somente ele será posto no topo do grimório de seu dono e aquele grimório será embaralhado. Você pode ativar a primeira habilidade fora do combate.

* Se Elemental do Vórtice não estiver no campo de batalha quando sua primeira habilidade for resolvida, quaisquer criaturas que o estivessem bloqueando ou estivessem sendo bloqueadas por ele quando ele deixou o campo de batalha serão colocadas no topo dos grimórios de seus donos e aqueles grimórios serão embaralhados.

* A criatura bloqueia Elemental do Vórtice somente se estiver apta quando a etapa de declaração de bloqueadores começar. Se, neste momento, a criatura estiver virada, sob o efeito de alguma mágica ou habilidade que diz que ela não pode bloquear ou Elemental do Vórtice não estiver atacando seu controlador nem um planeswalker controlado por aquele jogador, 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.

Elo com o Sol

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “Toda vez que você ganhar pontos de vida, coloque uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1 nesta criatura.”

* Em alguns casos incomuns, você pode ganhar pontos de vida mesmo que seu total de pontos de vida na verdade diminua. Por exemplo, se você estiver sendo atacado por duas criaturas 3/3 e bloquear uma com uma criatura 2/2 com vínculo com a vida, seu total de pontos de vida será reduzido em 1 embora você tenha ganho 2 pontos de vida. Você colocará dois marcadores +1/+1 na criatura encantada.

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

Espírito do Labirinto

{1}{W}

Criatura Encantamento — Espírito

3/1

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

* Você pode comprar no máximo um card no turno de cada jogador. Compras de cards subsequentes são ignoradas.

* Se você ainda não comprou nenhum card em um turno e uma mágica ou habilidade faria com que você comprasse múltiplos cards, você comprará apenas um card.

* Se você comprar um card e, depois, Espírito do Labirinto entrar no campo de batalha, você não conseguirá mais comprar cards naquele turno.

* Se um efeito de substituição for tentar substituir um card que você não pode comprar, aquele efeito não poderá ser aplicado.

Fenax, Deus da Enganação

{3}{U}{B}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/7

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao azul e ao preto for menor que sete, Fenax não será uma criatura.

As criaturas que você controla têm “{T}: O jogador alvo coloca os X cards do topo do grimório dele no próprio cemitério, sendo X a resistência dessa criatura.”

* Se você ativar a habilidade que Fenax concede às criaturas que você controla, a resistência da criatura será calculada conforme a habilidade for resolvida. Se a criatura não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use sua resistência quando ela esteve pela última vez no campo de batalha.

* Se Fenax for uma criatura, concederá a si mesmo a habilidade ativada.

* Se você virar Fenax para ativar a habilidade que ele concede a si mesmo e Fenax não for mais uma criatura mas ainda estiver no campo de batalha conforme aquela habilidade for resolvida, nenhum card será colocado no cemitério do jogador alvo. Da mesma forma, se Fenax não estiver no campo de batalha conforme a habilidade for resolvida e não era uma criatura quando deixou o campo de batalha, nenhum card será colocado no cemitério.

Flagelo do Vale de Skola

{2} {G}

Criatura — Hidra

0/0

Atropelar

Flagelo do Vale de Skola entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

{T}, Sacrifique outra criatura: Coloque um número de marcadores +1/+1 em Flagelo do Vale de Skola igual à resistência da criatura sacrificada.

* Use a resistência da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos marcadores +1/+1 colocar em Flagelo do Vale de Skola.

Harpia Picanço

{3} {B} {B}

Criatura — Harpia

2/2

Voar

Tributo 2(*Conforme esta criatura entra no campo de batalha, um oponente à sua escolha pode fazer com que ela receba dois marcadores +1/+1.*)

Quando Harpia Picanço entra no campo de batalha, se o tributo não tiver sido pago, o oponente alvo sacrifica uma criatura.

* O oponente que você estabelecer como alvo da habilidade desencadeada não precisa ser o mesmo oponente que você escolhe para pagar ou não o tributo.

Herói da Torre de Leina

{G}

Criatura — Humano Guerreiro

1/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma magia cujo alvo seja Herói da Torre de Leina, você poderá pagar {X}. Se fizer isso, coloque X marcadores +1/+1 em Herói da Torre de Leina.

* Você decide o valor de X e escolhe pagar {X} ou não conforme a habilidade heroica é resolvida.

Herói de Iroas

{1} {W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

As magias de Aura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Heroico — Toda vez que você conjurar uma magia cujo alvo seja Herói de Iroas, coloque um marcador +1/+1 em Herói de Iroas.

* A primeira habilidade de Herói de Iroas será aplicável se você conjurar um card pagando seu custo de agradecer.

Iluminação de Efara

{1}{W}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Iluminação de Efara entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura encantada.

A criatura encantada tem voar.

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode devolver Iluminação de Efara para a mão de seu dono.

* A última habilidade de Iluminação de Efara só será desencadeada se ela estiver no campo de batalha quando a criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle. Você só pode devolvê-la à mão de seu dono se ela ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade for resolvida.

* Se Iluminação de Efara não estiver no campo de batalha quando sua habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida, coloque um marcador +1/+1 na criatura que ela estava encantando quando deixou o campo de batalha.

Instigador de Ódio

{1}{B}{R}

Criatura — Minotauro Xamã

2/3

As mágicas de Minotauro que você conjura custam {B}{R} a menos para serem conjuradas. Este efeito diminui apenas a quantidade de mana colorido que você paga. *(Por exemplo, se você conjura uma mágica de Minotauro com custo de mana {2}{R}, ela custa {2} para ser conjurada.)*

* Se você controla mais de um Instigador de Ódio, a redução de custo é cumulativa.

* Você aplica efeitos de redução de custo depois de outros modificadores de custo, de modo que Instigador de Ódio pode reduzir custos adicionais ou alternativos de mágicas de Minotauro se eles incluírem {B} e/ou {R}.

* Se uma mágica tem símbolos de mana híbrido em seu custo de mana, você escolhe que metade pagar antes de determinar o custo total. Se você escolhe pagar tal custo com {B} ou {R}, Instigador de Ódio pode reduzir essa parte do custo.

Kiora, a Onda que Arrebenta

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

2

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

-1: Compre um card. Você pode jogar um terreno adicional neste turno.

-5: Você recebe um emblema com “No início de sua etapa final, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura azul 9/9 do tipo Kraken.”

* A primeira habilidade de Kiora pode ter como alvo qualquer permanente que um oponente controle, e não apenas uma que possa causar ou sofrer dano.

* Uma vez que a primeira habilidade é resolvida, o efeito de prevenção de dano continua a se aplicar mesmo que aquela permanente troque de controlador.

* A segunda habilidade de Kiora permite que você jogue um terreno adicional durante sua fase principal. Isso deve ser feito seguindo as regras normais de tempo para jogar terrenos. Em particular, você não joga um terreno conforme

a habilidade é resolvida. A habilidade será completamente resolvida (e você comprará um card, talvez um terreno que você jogará depois) primeiro.

* O efeito da segunda habilidade é cumulativo com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Ritos de Desabrochar.

* Se Kiora deixar o campo de batalha depois de sua segunda habilidade ser ativada, mas antes da resolução, você ainda será capaz de jogar um terreno adicional depois que a habilidade for resolvida.

Kraken do Estreito

{5} {U} {U}

Criatura — Kraken

6/6

As criaturas com poder menor que o número de Ilhas que você controla não podem bloquear Kraken do Estreito.

* O número de Ilhas que você controla é contado conforme os bloqueadores são declarados. As criaturas com poder menor do que aquele número naquele momento não poderão bloquear Kraken do Estreito. Uma vez que os bloqueadores tenham sido declarados, o poder das criaturas bloqueadoras e o número de Ilhas que você controla não importam.

Marca de Abate

{2} {G}

Feitiço

A criatura alvo bloqueia neste turno se estiver apta.

* A criatura 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 escolhe qual criatura atacante aquela criatura bloqueia.

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

Mogis, Deus da Matança

{2} {B} {R}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

7/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao preto e ao vermelho for menor que sete, Mogis não será uma criatura.

No início da manutenção de cada oponente, Mogis causa 2 pontos de dano àquele jogador, a menos que ele sacrifique uma criatura.

* Se o jogador não puder sacrificar uma criatura (geralmente por não controlar nenhuma), Mogis causará 2 pontos de dano a ele.

Oráculo dos Ossos

{2} {R} {R}

Criatura — Minotauro Xamã

3/1

Ímpeto

Tributo 2 *(Conforme esta criatura entra no campo de batalha, um oponente à sua escolha pode fazer com que ela receba dois marcadores +1/+1.)*

Quando Oráculo dos Ossos entra no campo de batalha, se o tributo não tiver sido pago, você pode conjurar um card de mágica instantânea ou feitiço da sua mão sem pagar seu custo de mana.

* Se você quiser conjurar um card desta forma, você o conjura como parte da resolução da habilidade desencadeada. As restrições de tempo baseadas no tipo do card (como feitiços) são ignoradas. As outras restrições de conjuração (como "Conjure [este card] somente antes que os atacantes sejam declarados"), não.

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

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

* Se você escolher conjurar um card duplo com fundir sem pagar seu custo de mana, você poderá conjurar as duas metades.

Paixão Predestinada

{U} {U} {U}

Mágica Instantânea

Coloque uma ficha no campo de batalha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla. Se for o seu turno, use vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

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

* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado zero.

* Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

* Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Paixão Predestinada copiará as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.

* Quaisquer habilidades do tipo “entra no campo de batalha” da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.

Pégaso Leal

{W}

Criatura — Pégaso

2/1

Voar

Pégaso Leal não pode atacar nem bloquear sozinho.

* Pégaso Leal pode ser declarado atacante somente se outra criatura for declarada atacante simultaneamente. Da mesma forma, Pégaso Leal só pode ser declarado como bloqueador se outra criatura for declarada como bloqueadora ao mesmo tempo.

* Se você controlar mais de um Pégaso Leal, ambos poderão atacar ou bloquear, mesmo que nenhuma outra criatura ataque nem bloqueie.

* Embora Pégaso Leal não possa atacar sozinho, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Pégaso Leal pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla.

* Em um jogo do tipo "Gigante de Duas Cabeças" (ou em outro formato que use a opção de turnos de equipes compartilhados), Pégaso Leal pode atacar ou bloquear com uma criatura controlada pelo seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controle esteja atacando ou bloqueando.

Perseguidor do Sol Impetuoso

{1}{R}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Voar, ímpeto

Perseguidor do Sol Impetuoso ataca a cada turno se estiver apto.

* Perseguidor do Sol Impetuoso ataca somente se estiver apto conforme a etapa de declaração de atacantes começa. Se, naquele momento, ele estiver virado ou sob o efeito de uma magia ou habilidade que diga que ele não pode atacar, então ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, você não estará obrigado a pagá-lo. Se aquele custo não for pago, Perseguidor do Sol Impetuoso não atacará.

* Você escolhe qual jogador ou planeswalker Perseguidor do Sol Impetuoso atacará.

Pilar de Guerra

{3}

Criatura Artefato — Golem

3/3

Defensor

Enquanto Pilar de Guerra estiver encantado, ele poderá atacar como se não tivesse defensor.

* A habilidade de defensor só será importante quando Pilar de Guerra puder ser declarado como criatura atacante. Se Pilar de Guerra já estiver atacando, ele não será removido do combate por ter deixado de ser encantado.

Pódio dos Heróis

{5}

Artefato Lendário

Cada criatura lendária que você controla recebe +1/+1 para cada outra criatura lendária que você controla.

{X}, {T}: Olhe os X cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura lendária dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* O bônus concedido por Pódio dos Heróis conta apenas criaturas lendárias. Ele não contará a si mesmo.

* Pódio dos Heróis concederá um bônus a cada criatura lendária que você controle, mesmo que ganhar o controle de uma faça com que a "regra das lendas" de aplique. Por exemplo, se você controlar Brimaz, Rei de Oreskos, (uma

criatura lendária 3/4) e ganhar o controle de outro, eles serão ambos 4/5 quando você colocar um no cemitério de seu dono. Então, o remanescente voltará a ser 3/4.

Queda do Martelo

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla causa dano igual ao seu poder a outra criatura alvo.

* Conforme Queda do Martelo tentar ser resolvida, se apenas um dos alvos for válido, Queda do Martelo ainda será resolvida, mas não terá nenhum efeito: Se a primeira criatura alvo não for válida, ela não poderá causar dano a nada. Se a segunda criatura alvo não for válida, ela não poderá sofrer dano.

* A quantidade de dano causada é baseada no poder da primeira criatura alvo conforme Queda do Martelo é resolvida.

Quimera Enganadora

{4}{U}

Criatura Encantamento — Quimera

3/3

Toda vez que um oponente conjura uma mágica, você pode permutar o controle de Quimera Enganadora e daquela mágica. Se fizer isso, você poderá escolher novos alvos para a mágica. *(Se a mágica se tornar uma permanente, você controlará aquela permanente.)*

* Você pode permutar o controle de Quimera Enganadora e de qualquer mágica conjurada pelo oponente, e não apenas de uma que possua alvos.

* Você toma a decisão de permutar ou não o controle de Quimera Enganadora e da mágica conforme a habilidade desencadeada é resolvida.

* Se Quimera Enganadora deixar o campo de batalha ou a mágica deixar a pilha antes da resolução da habilidade desencadeada, você não poderá fazer a permuta.

* Nem Quimera Enganadora nem a mágica mudam de zona. Apenas o controle delas é permutado.

* Depois que a habilidade é resolvida, você controla a mágica. Qualquer ocorrência de "você" no texto da mágica agora se refere a você, "um oponente" se refere a um de seus oponentes, e assim por diante. A mudança de controle acontece antes que novos alvos sejam escolhidos, de modo que quaisquer restrições de alvo como "opponente alvo" ou "criatura alvo que você controla" agora fazem referência a você, e não ao controlador original da mágica. Você pode alterar esses alvos para se tornarem válidos com referência a você, ou, se aqueles forem os únicos alvos da mágica, a mágica será anulada na resolução por não ter alvos válidos. Quando a mágica é resolvida, quaisquer alvos não válidos não são afetados por ela e você toma todas as decisões que o efeito da mágica exige.

* Você pode alterar qualquer um dos alvos da mágica. Se você alterar um alvo, precisará escolher um alvo válido para a mágica. Se não puder fazer isso, você precisa manter o mesmo alvo (mesmo que este alvo não seja mais válido).

* Ganhar o controle de uma mágica e alterar seus alvos não faz com que nenhuma habilidade heroica dos novos alvos seja desencadeada.

* Se você ganhar o controle de uma mágica instantânea ou feitiço, ela será colocada no cemitério de seu dono ao ser resolvida ou anulada.

* Em alguns casos incomuns, você pode não controlar Quimera Enganadora quando sua habilidade desencadeada é resolvida (por exemplo, porque a habilidade desencadeada foi desencadeada novamente e foi resolvida enquanto a habilidade original estava na pilha). Nesses casos, você pode permutar o controle de Quimera Enganadora e da mágica que faz com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que você não controle nenhuma das duas. Se fizer isso, você será capaz de alterar os alvos da mágica, não o novo controlador da mágica.

Recompensa do Acólito

{1}{W}

Mágica Instantânea

Previna os próximos X pontos de dano que seriam causados à criatura alvo neste turno, sendo X a sua devoção ao branco. Se algum dano for prevenido dessa forma, Recompensa do Acólito causará uma quantidade equivalente de dano ao jogador ou criatura alvo. *(Cada {W} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao branco.)*

* Recompensa do Acólito tem dois alvos: a criatura à qual seria causado dano e a criatura ou jogador à qual Recompensa do Acólito causará dano. Esses alvos são escolhidos conforme você conjura Recompensa do Acólito.

* A quantidade de dano que o escudo de prevenção prevenirá é baseada em sua devoção ao branco quando Recompensa do Acólito é resolvida. Aquela quantidade não mudará mais tarde no turno, mesmo que sua devoção ao branco mude.

* Você não escolhe a fonte do dano. O escudo de prevenção se aplicará aos próximos X pontos de dano que seriam causados ao primeiro alvo, não importando de onde venha o dano. Também não importa se o dano é ou não causado ao mesmo tempo. Por exemplo, se o escudo previne os próximos 5 pontos de dano ao primeiro alvo e aquela criatura sofre 3 pontos de dano de Golpe Relampejante, aqueles 3 pontos são prevenidos e Recompensa do Acólito causa 3 pontos de dano ao segundo alvo. O efeito de prevenção ainda se aplica aos próximos 2 pontos de dano que o primeiro alvo receba naquele turno.

* O efeito de Recompensa do Acólito não é um efeito de redirecionamento. Se ele previne o dano, Recompensa do Acólito (e não a fonte daquele dano) causa dano ao segundo alvo como parte daquele efeito de prevenção. Recompensa do Acólito é a fonte do novo dano, de modo que as características da fonte original (como cor ou se tinha ou não vínculo com a vida) não se aplicam. O novo dano não é dano de combate, mesmo que o dano prevenido fosse. Uma vez que você controla a fonte do novo dano, se o segundo alvo for um oponente, você pode fazer com que Recompensa do Acólito cause seu dano a um planeswalker que aquele oponente controle.

* Conforme Recompensa do Acólito tentar ser resolvida, se apenas o primeiro alvo não for válido, Recompensa do Acólito não prevenirá nenhum dano que seria causado àquela criatura e, como consequência, Recompensa do Acólito não causará dano ao segundo alvo. Se apenas o segundo alvo não for válido, o dano que seria causado ao primeiro alvo será prevenido, mas Recompensa do Acólito não causará dano. Se ambos os alvos não forem válidos, Recompensa do Acólito será anulada.

* Depois que Recompensa do Acólito é resolvida, não importa mais se qualquer dos alvos é válido ou não. Por exemplo, se o segundo alvo for uma criatura controlada por um oponente e ganhar resistência a magia depois que Recompensa do Acólito for resolvida, mas antes de ela prevenir o dano, Recompensa do Acólito ainda causará dano àquela criatura. Se Recompensa do Acólito não puder causar dano ao segundo alvo (por ser uma criatura que deixou o campo de batalha, por exemplo), seu efeito de prevenção de dano ainda funcionará; ela simplesmente não causará nenhum dano ela mesma.

* Se Recompensa do Acólito prevenir dano, ela causa seu dano imediatamente depois como parte daquele mesmo efeito de prevenção. Isso acontece antes que as ações baseadas no estado sejam realizadas, e antes que qualquer jogador possa conjurar mágicas ou ativar habilidades. Se a fonte do dano original era uma mágica ou habilidade, isso acontece antes que aquela mágica ou habilidade retome sua resolução.

* Se a quantidade de dano que seria causada ao primeiro alvo exceder a quantidade de dano que Recompensa do Acólito preveniria, a fonte causará seu dano excedente ao primeiro alvo ao mesmo tempo em que o restante do dano for prevenido. Depois, Recompensa do Acólito causa seu dano.

* O dano será causado por Recompensa do Acólito conforme sua existência na pilha, e não quando o dano for causado. Isto é, é uma mágica instantânea que está causando o dano, caso uma habilidade verifique isso (como a de Sátiro Dançarino do Fogo, que inclui a expressão "Toda vez que uma mágica instantânea ou feitiço que você controla causar dano a um oponente").

* Se o primeiro alvo sofreria dano de combate de múltiplas criaturas, você escolhe que parte deste dano prevenir. (Por exemplo, se uma das criaturas tiver toque mortífero, você pode escolher prevenir especificamente o dano daquela criatura.) Você não decidirá até o ponto em que as criaturas causariam seus danos.

Retorno Predestinado

{4} {B} {B} {B}

Mágica Instantânea

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o seu controle. Ele ganha indestrutível. Se for o seu turno, use vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

* O efeito que faz com que a criatura ganhe indestrutível não tem uma duração. Ele dura até a criatura deixar o campo de batalha.

* O indestrutível concedido por Retorno Predestinado não faz parte dos valores copiáveis da criatura. Se a criatura for copiada, a cópia não terá indestrutível (a menos que a criatura tenha indestrutível de outra forma).

Romaria

{3} {G}

Feitiço

Procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, revele-os e coloque um no campo de batalha virado e o outro na sua mão. Embaralhe seu grimório e depois use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Você pode escolher procurar apenas um card de terreno básico com Romaria. Se fizer isso, você o colocará no campo de batalha virado.

Rufião Courovil

{1} {B}

Criatura — Minotauro

2/2

Rufião Courovil não pode bloquear a menos que você controle outro Minotauro.

* O fato de você controlar ou não outro Minotauro é verificado apenas conforme você declara os bloqueadores. O outro minotauro não precisa bloquear.

Sangue Abrasador

{R} {R}

Mágica Instantânea

Sangue Abrasador causa 2 pontos de dano à criatura alvo. Quando aquela criatura morre neste turno, Sangue Abrasador causa 3 pontos de dano ao controlador da criatura.

* Se a criatura alvo morrer naquele turno, Sangue Abrasador causará 3 pontos de dano a quem quer que controle a criatura quando ela morrer, que não será necessariamente o jogador que a controlava quando Sangue Abrasador foi resolvido. Não importa o que faça com que a criatura morra.

Sentinela Silenciosa

{5}{W}{W}

Criatura — Arconte

4/6

Voar

Toda vez que Sentinela Silenciosa ataca, você pode devolver o card de encantamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se você devolver um card de encantamento com agraciar ao campo de batalha, você não poderá pagar seu custo de agraciar. Ele não será uma Aura, e não poderá ser anexado a uma criatura.

* Se o card de encantamento for uma Aura, você escolherá um jogador ou objeto válido para que aquela Aura encante conforme entrar no campo de batalha. Isso não tem como alvo o jogador, nem o objeto, de modo que é possível encantar uma criatura oponente com resistência a magia dessa forma. Se não houver jogador nem objeto que a Aura possa encantar, ela permanecerá no cemitério.

Serpente da Maré Cheia

{4}{U}

Criatura — Serpente

4/4

Serpente da Maré Cheia não pode atacar a menos que você devolva um encantamento que controla para a mão de seu dono. *(Esse custo é pago durante a declaração de atacantes.)*

* Você precisa devolver um encantamento que você controle para a mão de seu dono durante cada combate em que você ataque com Serpente da Maré Cheia.

Servo de Tymaret

{2}{B}

Criatura — Zumbi

1/3

Inspirado — Toda vez que Servo de Tymaret se torna desvirado, cada oponente perde 1 ponto de vida. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao total de pontos de vida perdidos dessa maneira.

{2}{B}: Regenere Servo de Tymaret.

* Uma criatura é virada quando seu escudo de regeneração é usado, e não quando ele é criado. Observe que você não será capaz de usar a última habilidade de Servo de Tymaret para virá-lo de modo que sua habilidade inspirada seja desencadeada a menos que Servo de Tymaret fosse ser destruído.

Tambor das Folhas Vernais

{1}

Artefato

{T}, Vire uma criatura desvirada que você controla: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

* Você pode virar uma criatura que não esteve sob o seu controle desde que seu turno mais recente começou para ativar a habilidade.

Temperamento Medonho

{2}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem "{2}{R}": A criatura alvo não pode bloquear esta criatura neste turno."

* A habilidade ativada de Temperamento Medonho não pode alterar nem desfazer um bloqueio que já tenha acontecido. Para que ela tenha efeito, você precisa ativá-la até a etapa de declaração de atacantes.

* A criatura alvo ainda pode bloquear outras criaturas atacantes.

Tempestade Súbita

{3}{U}

Mágica Instantânea

Vire até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se uma criatura afetada por Tempestade Súbita mudar de controlador antes da próxima etapa de desvirar de seu antigo controlador, Tempestade Súbita a impedirá de se tornar desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

* Esta mágica pode ter criaturas viradas como alvo. Se uma criatura alvo já está virada quando a mágica é resolvida, aquela criatura permanece virada e não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Se você escolher dois alvos e um deles não for um alvo válido quando Tempestade Súbita for resolvida, aquela criatura não se tornará virada e não será impedida de desvirar durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador. Ela não será afetada por Tempestade Súbita de forma alguma.

* Se você não escolher nenhum alvo, você simplesmente usará vidência 1 quando a habilidade for resolvida. Porém, se você escolher pelo menos um alvo e nenhum dos alvos de Tempestade Súbita for válido quando ela tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Neste caso você não usará vidência.

Titã Bruma de Pântano

{6}{B}

Criatura — Gigante

4/5

Titã Bruma de Pântano custa {X} a menos para ser conjurado, sendo X sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

* Sua devoção ao preto é calculada quando você determina o custo total de Titã Bruma de Pântano, e aquele custo é fixado antes que quaisquer custos serem pagos. Por exemplo, se você controlar uma criatura com símbolos de mana preto em seu custo de mana que possa ser sacrificada para gerar mana, esses símbolos contarão para sua devoção ao preto. Você pode sacrificar aquela criatura para gerar mana para pagar o custo total reduzido.

* Se sua devoção ao preto for maior que seis, Titã Bruma de Pântano custará {B} para ser conjurado. A exigência de mana colorido não é reduzida.

Tromokratis

{5}{U}{U}

Criatura Lendária — Kraken

8/8

Tromokratis tem resistência a magia a menos que esteja atacando ou bloqueando.

Tromokratis não pode ser bloqueado a menos que todas as criaturas que o jogador defensor controla o bloqueiem.

(Se alguma das criaturas que aquele jogador controla não puder bloquear esta criatura, ela não poderá ser bloqueada.)

* O jogador defensor pode bloquear Tromokratis com cada criatura que ele controle. Se o jogador não puder, porque uma das criaturas está virada, ou por escolher não fazê-lo, Tromokratis não poderá ser bloqueado.

* Tromokratis (como toda criatura atacante ou bloqueadora) permanece sendo uma criatura atacante ou bloqueadora até o fim da etapa de final de combate. Observe que ele ainda será uma criatura atacante ou bloqueadora durante a etapa de dano de combate, de modo que quaisquer habilidades que um oponente controle e sejam desencadeadas quando uma criatura morre como resultado de dano de combate podem ter Tromokratis como alvo.

Vidente da Dor

{1}{B}

Criatura — Humano Mago

2/2

Inspirado — Toda vez que Vidente da Dor se tornar desvirado, revele o card do topo de seu grimório e coloque-o em sua mão. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card.

* Se o custo de mana do card revelado inclui {X}, X é considerado como sendo 0.

* Se o card revelado não tem um custo de mana (por ser um card de terreno, por exemplo), seu custo de mana convertido é 0.

* Os cards duplos em seu grimório têm dois custos convertidos, um para cada metade. Se você revela um card duplo desta forma, você perde uma quantidade de pontos de vida igual à soma desses custos de mana convertidos.

Vinculador de Espíritos Courovil

{3}{R}

Criatura — Minotauro Xamã

3/4

Inspirado — Toda vez que Vinculador de Espíritos Courovil se torna desvirado, você pode pagar {1}{R}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia de outra criatura alvo, com a exceção de que ela é um encantamento além de seus outros tipos. Ele ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

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

* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado zero.

* Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

* Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Vinculador de Espíritos Courovil copiará as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.

* Quaisquer habilidades do tipo “entra no campo de batalha” da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.

* Se outra criatura se tornar ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, aquela criatura não terá ímpeto e você não a exilará. Contudo, se Vinculador de Espíritos Courovil criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o criado por Temporada da Multiplicação), cada uma daquelas fichas terá ímpeto e você exilará cada uma delas.

Vislumbre do Deus Sol

{X}{W}

Mágica Instantânea

Vire X criaturas alvo. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se você não escolher qualquer alvo, simplesmente usará vidência 1 quando a habilidade for resolvida. Porém, se você escolher pelo menos um alvo e nenhum dos alvos de Vislumbre do Deus Sol for válido quando ele tentar ser resolvido, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Neste caso você não usará vidência.

Xenagos, Deus da Festa

{3}{R}{G}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

6/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao vermelho e ao verde for menor que sete, Xenagos não será uma criatura.

No início do combate no seu turno, outra criatura alvo que você controla ganha ímpeto e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder daquela criatura.

* O valor de X é calculado apenas um vez, conforme a habilidade é resolvida.

Magic: The Gathering, Magic, Nascidos dos Deuses, Theros, Retorno a Ravnica, Portões Violados e Labirinto do Dragão são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2014 Wizards.