

Notas de Lançamento de *Dragões de Tarkir*

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

Última modificação em 25 de fevereiro de 2015

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/contactus>.

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 *Dragões de Tarkir* contém 264 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 15 terrenos básicos).

Eventos de pré-lançamento: 21 e 22 de março de 2015

Fim de semana de lançamento: 27 a 29 de março de 2015

Game Day: 18 e 19 de abril de 2015

A coleção *Dragões de Tarkir* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 27 de março de 2015. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Theros*, *Nascidos dos Deuses*, *Viagem para Nyx*, **Magic 2015**, *Khans de Tarkir*, *Destino Reescrito* e *Dragões de Tarkir*.

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

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

Tema: Dragões e linhagens dracônicas de duas cores

A jornada de Sarkhan ao passado para salvar o Espírito Dragão Ugin modificou Tarkir. Os dragões estão por toda parte e *Dragões de Tarkir* tem mais dragões que qualquer coleção anterior. Cinco clãs ainda dominam o cenário, mas são clãs de duas cores, cada um com o nome e a liderança de um temível soberano dragão. Esses clãs do presente lembram muito os clãs do passado de Tarkir, assim como os de um presente que jamais veio a ser. Cada clã possui um ícone que lhe é associado, que aparece em cards fortemente associados a eles, incluindo cards com a habilidade característica daquele clã. Esses ícones não possuem nenhum efeito no jogo.

Ação de palavra-chave do clã Dromoka: Revigorar

O clã Dromoka é verde e branco. Para seus seguidores, Dromoka é a personificação do ideal dracônico da resistência.

Revigorar é uma ação de palavra-chave recorrente, a qual coloca marcadores +1/+1 nas criaturas menores, garantindo que não haja pontos fracos no seu exército. A habilidade não mudou desde sua aparição na coleção *Destino Reescrito*.

Estrategista Aviano

{4}{W}

Criatura — Ave Soldado

2/3

Voar

Quando Estrategista Aviano entrar no campo de batalha, revigore 1. (*Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque um marcador +1/+1 nela.*)

As regras oficiais para a habilidade revigorar são as seguintes:

701.30. Revigorar

701.30a "Revigorar N" significa "Escolha uma criatura que você controla com a menor resistência ou uma empatada com a menor resistência entre as criaturas que você controla. Coloque N marcadores +1/+1 naquela criatura."

* A habilidade “revigorar” em si não tem criaturas como alvo. Porém, algumas mágicas e habilidades que revigoram podem ter outros efeitos que usem criaturas como alvo. Por exemplo, você pode colocar marcadores em uma criatura com proteção contra o branco usando a habilidade revigorar de Estrategista Aviano.

* Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade que instrui você a revigorar é resolvida. Esta pode ser a criatura com a habilidade revigorar, se ainda estiver sob o seu controle e tiver a menor resistência.

Palavra-chave do clã Ojutai: Rebote

O clã Ojutai é branco e azul. Para seus seguidores, Ojutai é a personificação do ideal dracônico da sagacidade.

Rebote é uma palavra-chave recorrente encontrada em algumas mágicas instantâneas e feitiços que permite que você conjure essas mágicas uma segunda vez gratuitamente no início de sua próxima manutenção. A habilidade não mudou desde sua última aparição na coleção *Ascensão dos Eldrazi*.

Golpe de Taigam

{3}{U}

Feitiço

A criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno.

Rebote (*Se você conjurar esta mágica da sua mão, exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card a partir do exílio sem pagar seu custo de mana.*)

As regras oficiais para a habilidade rebote são as seguintes:

702.87. Rebote

702.87a Rebote aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços. Ela representa uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica está na pilha e pode criar uma habilidade desencadeada retardada. "Rebote" significa "Se esta mágica foi conjurada de sua mão, em vez de colocá-la no cemitério conforme ela é resolvida, exile-a e, no início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana."

702.87b Conjurar um card sem pagar seu custo de mana como resultado da habilidade rebote segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2c–g.

702.87c Ocorrências múltiplas de rebote na mesma magia são redundantes.

* Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo (talvez por não haver alvos válidos disponíveis), o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro.

* Se uma magia com rebote que você conjurar de sua mão for anulada por qualquer motivo (seja por causa de outra magia ou porque todos os seus alvos não sejam válidos conforme ela tentar ser resolvida), a magia não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, incluindo o rebote. A magia será colocada no cemitério de seu dono e você não a conjurará novamente em seu próximo turno.

* No início de sua manutenção, todas as habilidades desencadeadas retardadas criadas por efeitos de rebote são desencadeadas. Você pode se encarregar delas em qualquer ordem. Se você quiser conjurar um card desta forma, você o conjura como parte da resolução de sua habilidade desencadeada retardada. As restrições de tempo baseadas no tipo do card (se ele for um feitiço) são ignoradas. Outras restrições, como "Conjure [esta magia] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

* Contanto que você conjure uma magia com rebote a partir de sua mão, rebote funcionará independentemente de você ter pago seu custo de mana ou um custo alternativo que lhe fosse permitido pagar.

* Se você conjurar uma magia com rebote a partir de qualquer zona que não a sua mão (incluindo a mão de um oponente), rebote não terá efeito.

* Se um efeito de substituição (como o criado por Descanse em Paz) faria com que uma magia com rebote que você conjurou de sua mão fosse colocada em algum lugar que não seu cemitério conforme ela fosse resolvida, você pode escolher aplicar o efeito de rebote ou o outro efeito conforme a magia é resolvida.

* Rebote não terá efeito em cópias de magias porque você não as conjura a partir de sua mão.

* Se você conjurar um card do exílio dessa forma, ele irá para o cemitério de seu dono quando for resolvido ou anulado. Ele não retornará ao exílio.

Palavra-chave do clã Silumgar: Explorar

O clã Silumgar é azul e preto. Para seus seguidores, Silumgar é a personificação do ideal dracônico da barbaridade.

Explorar é uma nova palavra-chave de habilidade encontrada em criaturas. Quando uma criatura com explorar entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura. Criaturas com explorar possuem outra habilidade que dá a você um benefício por fazê-lo.

Ministro da Dor

{2}{B}

Criatura — Humano Xamã

2/3

Explorar (*Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.*)

Quando Ministro da Dor explora uma criatura, as criaturas que seus oponentes controlam recebem -1/-1 até o final do turno.

As regras oficiais para a habilidade explorar são as seguintes:

702.109. Explorar

702.109a Explorar é uma habilidade desencadeada. "Explorar" significa "Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura".

702.109b Uma criatura com explorar "explora uma criatura" quando o controlador da habilidade explorar sacrifica uma criatura conforme a habilidade é resolvida.

* Você escolhe sacrificar ou não uma criatura e qual criatura sacrificar conforme a habilidade explorar é resolvida.

* Você pode sacrificar a criatura com explorar se esta ainda estiver no campo de batalha. Isso fará com que a outra habilidade dela seja desencadeada.

* Você não pode sacrificar mais de uma criatura para qualquer habilidade explorar.

Palavra-chave do clã Kolaghan: Investida

O clã Kolaghan é preto e vermelho. Para seus seguidores, Kolaghan é a personificação do ideal dracônico da agilidade.

Investida é uma palavra-chave recorrente que permite conjurar mágicas de criatura por um custo alternativo, dando à criatura ímpeto e devolvendo-a à mão do seu dono ao final do turno. A habilidade não mudou desde sua aparição na coleção *Destino Reescrito*.

Amoque Relampejante

{R}

Criatura — Humano Amoque

1/1

{R}: Amoque Relampejante recebe +1/+0 até o final do turno.

Investida {R} (*Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.*)

As regras oficiais para a habilidade investida são as seguintes:

702.108. Investida

702.108a Investida representa três habilidades: duas habilidades estáticas que funcionam enquanto o card com investida está na pilha, uma das quais pode criar uma habilidade desencadeada retardada, e uma habilidade estática que funciona enquanto o objeto com investida está no campo de batalha. “Investida [custo]” significa “você pode conjurar este card pagando [custo], em vez de seu custo de mana”, “se você escolheu pagar o custo de investida desta mágica, devolva a permanente que esta mágica se torna para a mão do seu dono no início da próxima etapa final”, e “contanto que o custo de investida da permanente tenha sido pago, ela terá ímpeto”. Pagar o custo de investida de um card segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2e–g.

* Se você escolher pagar o custo de investida, em vez do custo de mana, a mágica será conjurada do mesmo jeito. Ela vai para a pilha e pode ser respondida e anulada. Você só pode conjurar uma mágica de criatura pelo custo de investida quando puder conjurar uma mágica de criatura normalmente. Na maioria das vezes, isto se dá na sua fase principal, quando a pilha está vazia.

* Se você pagar o custo de investida para conjurar uma mágica de criatura, o card será devolvido à mão do seu dono somente se ainda estiver no campo de batalha quando a habilidade desencadeada for resolvida. Se ela morrer ou for para outra zona antes, ela continuará onde estiver.

* Você não precisa atacar com a criatura com investida, a menos que alguma outra habilidade o obrigue a fazê-lo.

* Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia ou se tornar cópia de uma criatura cujo custo de investida foi pago, a cópia não terá ímpeto e não será devolvida para a mão do seu dono.

Palavra de habilidade do clã Atarka: Formidável

O clã Atarka é vermelho e verde. Para seus seguidores, Atarka é a personificação do ideal dracônico da selvageria.

Formidável é uma nova palavra de habilidade que aparece em *italico* no início de habilidades que são aprimoradas se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Domador de Feras de Atarka

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Formidável — {4}{G}: Domador de Feras de Atarka recebe +4/+4 até o final do turno. Ative esta habilidade somente se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8.

Vanguardeiro Dente-de-sabre

{3}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

4/2

Atropelar

Formidável — Toda vez que Vanguardeiro Dente-de-sabre ataca, se o total de poder das criaturas que você controla for igual ou superior a 8, Vanguardeiro Dente-de-sabre ganha iniciativa até o final do turno.

* Se você controlar uma criatura com poder menor que 0, use este poder para calcular o total de poder das criaturas que você controla. Por exemplo, se você controlar três criaturas com poderes 4, 5 e -2, o total de poder das criaturas que você controla será 7.

* Algumas habilidades *formidável* são habilidades ativadas que exigem que as criaturas que você controla tenham um total de poder igual ou superior a 8. Uma vez que você ative essas habilidades, não importa o que aconteça com o total de poder das criaturas que você controla.

* Outras habilidades *formidável* são habilidades desencadeadas com uma cláusula "condicional 'se'". Tais habilidades verificam o total de poder das criaturas que você controla duas vezes: uma vez no momento adequado para ver se a habilidade será desencadeada e novamente conforme a habilidade tenta ser resolvida. Se, naquele momento, o total de poder das criaturas que você controla não for mais igual ou superior a 8, a habilidade não terá efeito.

Nova variante de palavra-chave: Megamorfose

A magia com base no logro e na ocultação é usada por toda parte em Tarkir. Megamorfose é uma nova variante de metamorfose que permite que criaturas sejam conjuradas com a face voltada para baixo, escondendo suas verdadeiras identidades.

Dragoa da Couraça Defletora

{5}{W}

Criatura — Dragão

3/3

Voar, vínculo com a vida

Megamorfose {5}{W}{W} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.*)

Quando Dragoa da Couraça Defletora for voltada para cima, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura do tipo Dragão que você controla.

As regras oficiais para metamorfose e megamorfose são as seguintes:

702.36. Metamorfose

702.36a Metamorfose é uma habilidade estática que funciona em qualquer zona da qual você pode conjurar o card que a possui, e o efeito de metamorfose funciona a qualquer momento em que o card esteja com a face voltada para baixo. “Metamorfose [custo]” significa “Você pode conjurar este card como uma criatura 2/2 com a face voltada para baixo sem texto, sem nome, sem subtipos e sem custo de mana pagando {3} em vez de pagar seu custo de mana”. (Ver regra 707, “Mágicas e permanentes com a face voltada para baixo”).

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

702.36c Você não pode conjurar um card com a face voltada para baixo se ele não possuir uma habilidade de metamorfose.

702.36d A qualquer momento em que tiver a prioridade, você poderá voltar uma permanente com a face voltada para baixo que você controla para cima. Essa é uma ação especial; ela não usa a pilha (ver regra 115). Para fazer isso, mostre a todos os jogadores qual seria o custo de metamorfose da permanente se esta estivesse com a face voltada para cima, pague o custo e, depois, volte a face da permanente para cima. (Se a permanente não teria um custo de metamorfose se estivesse com a face voltada para cima, ela não pode ter a face voltada para cima desta forma.) O efeito de metamorfose nela termina e ela recupera suas características normais. Quaisquer habilidades relacionadas à entrada da permanente no campo de batalha não são desencadeadas quando a face dela é voltada para cima e não têm qualquer efeito porque a permanente já entrou no campo de batalha.

702.36e Megamorfose é uma variante da habilidade metamorfose. “Megamorfose [custo]” significa “Você pode conjurar este card como uma criatura 2/2 com a face voltada para baixo sem texto, sem nome, sem subtipos e sem custo de mana pagando {3} em vez de pagar seu custo de mana” e “Conforme esta permanente for voltada para cima, coloque um marcador +1/+1 nela se seu custo de megamorfose tiver sido pago para voltar sua face para cima.” Um custo de megamorfose conta como um custo de metamorfose.

702.36f Ver regra 707, “Mágicas e permanentes com a face voltada para baixo”, para obter mais informações sobre como conjurar cards com uma habilidade de metamorfose.

* Voltar para cima a face de uma criatura com megamorfose com a face voltada para baixo e colocar um marcador +1/+1 nela é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

* Se uma criatura com megamorfose que tenha a face voltada para baixo tiver sua face voltada para cima de outro modo (por exemplo, se você manifestar um card com megamorfose e depois pagar seu custo de mana para voltar sua face para cima), você não colocará um marcador +1/+1 nela.

Com exceção da colocação de um marcador +1/+1 na criatura quando sua face é voltada para cima, megamorfose funciona da mesma forma que metamorfose. Os pontos a seguir apareceram originalmente nas Notas de Lançamento de *Khans de Tarkir* para a habilidade metamorfose e também se aplicam a megamorfose.

* Metamorfose permite que você conjure um card com a face voltada para baixo pagando {3} e permite que você volte para cima a face da permanente com a face voltada para baixo a qualquer momento em que tiver prioridade pagando seu custo de metamorfose.

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

* Quando a mágica é resolvida, ela entra no campo de batalha como uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. É um card incolor cujo custo de mana convertido é 0. Outros efeitos que se apliquem à criatura ainda podem lhe conceder qualquer dessas características.

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

* Se uma criatura com a face voltada para baixo perder suas habilidades, ela não poderá ter a face voltada para cima pagando seu custo de metamorfose porque não tem mais metamorfose nem um custo de metamorfose.

* Uma vez que a permanente se encontra no campo de batalha tanto antes, quanto após ser voltada para cima, o ato de voltar sua face para cima não desencadeia habilidades de entrada no campo de batalha.

* Uma vez que as criaturas com a face voltada para baixo não têm nome, elas não podem compartilhar o mesmo nome de outras criaturas, ainda que elas estejam com a face voltada para baixo também.

* Voltar uma permanente para cima ou para baixo muda suas características, mas a permanente permanece a mesma. Mágicas e habilidades que tinham como alvo aquela permanente, assim como Auras e Equipamentos anexados à ela, não são afetados.

* Voltar a face de uma permanente para cima ou para baixo não altera sua condição de virada ou desvirada.

* Você pode olhar as permanentes ou mágicas com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes nem mágicas com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita fazê-lo.

* Se uma mágica com a face virada para baixo deixar a pilha e for para qualquer outra zona que não seja o campo de batalha (se ela foi anulada, por exemplo), você deverá revelá-la. Cada cemitério é mantido em uma única pilha com as faces voltadas para cima.

* Se uma permanente com a face voltada para baixo deixar o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também deve revelar todas as mágicas e permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle ao deixar o jogo ou quando o jogo termina.

* Você deve garantir que suas mágicas e permanentes com a face voltada para baixo sejam facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode embaralhar os cards que as representam no campo de batalha para confundir os outros jogadores. A ordem em que elas entram no campo de batalha deve permanecer clara. Os métodos mais comuns para fazer isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha.

Ciclo: Monumentos

Esta coleção inclui um ciclo de artefatos que podem ser virados para gerar uma de duas cores de mana e podem se tornar Dragões.

Monumento a Kolaghan

{3}

Artefato

{T}: Adicione {B} ou {R} à sua reserva de mana.

{4}{B}{R}: Monumento a Kolaghan torna-se uma criatura artefato preta e vermelha 4/4 do tipo Dragão com voar até o final do turno.

* Um Monumento não pode atacar no turno em que entra no campo de batalha.

* Cada Monumento é incolor, embora a última habilidade os torne de duas cores até o final do turno.

* Se um Monumento tiver quaisquer marcadores +1/+1, esses marcadores permanecerão na permanente depois que ela deixar de ser uma criatura. Esses marcadores não terão efeito enquanto o Monumento não for uma criatura, mas se aplicarão novamente se o Monumento voltar a ser uma criatura depois.

* A ativação da última habilidade de um Monumento enquanto ele já for uma criatura prevalecerá sobre quaisquer efeitos que definam valores específicos para seu poder ou resistência. Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência sem definir diretamente seus valores específicos continuarão a se aplicar.

Ciclo: Comandos

Esta coleção inclui um ciclo de Comandos, mágicas modais que permitem que você escolha dois de seus quatro modos.

Comando de Ojutai

{2}{W}{U}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Devolva o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 2 de seu cemitério para o campo de batalha.
- Você ganha 4 pontos de vida.
- Anule a mágica de criatura alvo.
- Compre um card.

* Você escolhe os dois modos conforme conjura a mágica. Você precisa escolher dois modos diferentes. Uma vez escolhidos, os modos não podem ser trocados.

* Você só pode escolher um modo se puder escolher alvos válidos para aquele modo. Ignore as exigências de alvo para modos que não sejam escolhidos. Por exemplo, você pode conjurar Comando de Ojutai sem ter uma mágica de criatura como alvo contanto que não escolha o terceiro modo.

* Conforme a mágica for resolvida, siga as instruções dos modos que você escolher na ordem em que estão impressos no card. Por exemplo, se você escolher o segundo e o quarto modos de Comando de Ojutai, você ganhará 4 pontos de vida e depois comprará um card. (A ordem não importará na maioria dos casos.)

* Se um Comando for copiado, o efeito que cria a cópia geralmente permitirá que você escolha novos alvos para a cópia, mas você não poderá escolher novos modos.

* Se todos os alvos dos modos escolhidos deixarem de ser válidos antes do Comando ser resolvido, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica será resolvida, mas não terá efeito em nenhum alvo não válido.

Ciclo: Cards de “bônus dracônico”

Esta coleção inclui diversos cards que são aprimorados se você revelar um card de Dragão em sua mão como custo adicional para conjurá-los ou se você controlar um Dragão conforme os conjura.

Invocação na Língua Vil

{2} {B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Invocação na Língua Vil, você pode revelar um card de Dragão da sua mão.

O jogador alvo sacrifica uma criatura. Se você tiver revelado um card de Dragão ou controlado um Dragão conforme conjurava Invocação na Língua Vil, você ganhará 4 pontos de vida.

* Se uma dessas mágicas for copiada, o controlador da cópia só receberá o “bônus dracônico” se um card de Dragão foi revelado como custo adicional. A cópia não foi conjurada, de modo que controlar ou não um Dragão não importa.

* Você não pode revelar mais de um card de Dragão para multiplicar o bônus. Também não há benefício adicional por revelar um card de Dragão como custo adicional e também controlar um Dragão conforme conjura a mágica.

* Se você não revelar um card de Dragão de sua mão, você precisa controlar um Dragão conforme termina de conjurar a mágica para receber o bônus. Por exemplo, se você perder o controle de seu único Dragão enquanto conjura a mágica (porque, por exemplo, o sacrificou para ativar uma habilidade de mana), você não receberá o bônus.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Amoque Robustecido

{2} {R}

Criatura — Humano Amoque

3/2

Toda vez que Amoque Robustecido ataca, a próxima mágica que você conjura neste turno custa {1} a menos para ser conjurada.

* Amoque Robustecido não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica que você conjurar.

* Se houver quaisquer custos adicionais para conjurar uma mágica, aplique-os antes de aplicar Amoque Robustecido e quaisquer outras reduções de custo.

* A habilidade pode ser aplicada a custos alternativos para conjurar uma mágica.

Anunciador da Caçada

{3} {R} {G}

Criatura — Dragão

5/3

Voar

{2} {R}: Anunciador da Caçada causa 1 ponto de dano a cada criatura sem voar.

{2} {G}: Anunciador da Caçada causa 1 ponto de dano a cada outra criatura com voar.

* Se Anunciador da Caçada perder voar, sua primeira habilidade ativada fará com que ele cause dano a si mesmo.

Aparelho do Ginete de Tempestade

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1.

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode anexar Aparelho do Ginete de Tempestade a ela.

Equipar {2}

* Se a criatura que entrou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha conforme a segunda habilidade de Aparelho do Ginete de Tempestade for resolvida, Aparelho do Ginete de Tempestade não se moverá. Isso também é verdadeiro se aquela criatura não puder ser equipada de forma válida por Aparelho do Ginete de Tempestade.

Aprender com o Passado

{3} {U}

Mágica Instantânea

O jogador alvo embaralha seu próprio cemitério em seu próprio grimório.

Compre um card.

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

Aproveitar Vantagem

{2} {G} {G}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo recebem +2/+2 cada uma e ganham atropelar até o final do turno.

* Se você conjurar Aproveitar Vantagem com dois alvos e apenas um ainda for válido conforme Aproveitar Vantagem for resolvido, aquele alvo receberá +2/+2 e ganhará atropelar. Aproveitar Vantagem não terá efeito no alvo não válido.

Arauto de Dromoka

{1} {W}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Vigilância

As outras criaturas do tipo Guerreiro que você controla têm vigilância.

* Se a criatura atacante perder vigilância, ela permanecerá desvirada e atacando.

Arrombador de Atarka

{4} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

4/5

Formidável — {3} {R} {R}: Cada criatura que você controla só pode ser bloqueada este turno por duas ou mais criaturas. Ative esta habilidade somente se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8.

* Ativar a habilidade de Arrombador de Atarka mais de uma vez não confere benefícios adicionais a criaturas que você controla.

Arrombador de Portões

{3}

Artefato — Equipamento

Arrombador de Portões pode ser anexado somente a uma criatura com resistência igual ou superior a 4.

A criatura equipada recebe +3/+0 e tem atropelar.

Equipar {3}

* A habilidade de equipar de Arrombador de Portões pode ter qualquer criatura como alvo. Contudo, se a resistência da criatura for igual ou inferior a 3 conforme a habilidade for resolvida, Arrombador de Portões não se tornará anexado a ela.

* Se Arrombador de Portões estiver anexado a uma criatura cuja resistência seja inferior a 4, Arrombador de Portões se tornará solto como uma ação baseada no estado.

Arynx Espreitada

{4}{G}

Criatura — Felino Besta

3/5

Formidável — {2}{G}: A criatura alvo bloqueia Arynx Espreitada neste turno se estiver apta. Ative esta habilidade somente se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8.

* Você pode ativar a habilidade de Arynx Espreitada múltiplas vezes em um turno para forçar múltiplas criaturas a bloqueá-la se estiverem aptas.

* Ativar a habilidade de Arynx Espreitada não força você a atacar com ela naquele turno. Se ela não atacar, as criaturas afetadas por sua habilidade podem bloquear outras criaturas ou simplesmente não bloquear.

* Se a criatura afetada pela habilidade de Arynx Espreitada não puder bloqueá-la de forma válida (talvez por que Arynx Espreitada tenha ganho voar), aquela criatura poderá bloquear outra criatura atacante ou simplesmente não bloquear.

* Se, durante sua etapa de declaração de bloqueadores a criatura estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.

Aspirante de Kolaghan

{1}{R}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

Toda vez que Aspirante de Kolaghan é bloqueado por uma criatura, ele causa 1 ponto de dano àquela criatura.

* Se Aspirante de Kolaghan for bloqueado por múltiplas criaturas, sua habilidade será desencadeada uma vez para cada uma delas.

* O dano que Aspirante de Kolaghan causa devido a sua habilidade desencadeada não é dano de combate. Se aquele dano fizer com que cada criatura que o esteja bloqueando deixe o combate, Aspirante de Kolaghan permanecerá bloqueado. Neste caso ele não sofrerá dano de combate.

Assassino de Silumgar

{1}{B}

Criatura — Humano Assassino

2/1

As criaturas com poder maior do que o de Assassino de Silumgar não podem bloqueá-lo.

Megamorfose {2}{B} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.*)

Quando Assassino de Silumgar for voltado para cima, destrua a criatura alvo com poder igual ou inferior a 3 que um oponente controla.

* Os poderes de Assassino de Silumgar e da criatura tentando bloqueá-lo são verificados apenas conforme os bloqueadores são declarados. Alterar os poderes de qualquer uma das criaturas depois de Assassino de Silumgar ser bloqueado de forma válida não alterará nem desfará o bloqueio.

Atarka, Soberana Dragoa

{5} {R} {G}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

8/8

Voar, atropelar

Quando Atarka, Soberana Dragoa, entra no campo de batalha, ela causa 5 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou planeswalkers alvo que seus oponentes controlam.

* Você escolhe quantos alvos a habilidade tem e como o dano é dividido conforme coloca a habilidade na pilha. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se alguns dos alvos forem alvos não válidos quando a habilidade tentar ser resolvida, a divisão original do dano ainda será aplicada, mas nenhum dano será causado aos alvos não válidos. Se nenhum dos alvos for válido, a habilidade será anulada.

Avatar dos Resolutos

{G} {G}

Criatura — Avatar

3/2

Alcance, atropelar

Avatar dos Resolutos entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada outra criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* Quando determinar com quantos marcadores +1/+1 Avatar dos Resolutos entra no campo de batalha, não conte quaisquer criaturas que estejam entrando no campo de batalha ao mesmo tempo, mesmo que essas criaturas entrem no campo de batalha com marcadores +1/+1.

Avérneo Belicoso Veloz

{4} {B} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Quando Avérneo Belicoso Veloz entra no campo de batalha, você pode colocar no campo de batalha um card de criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 da sua mão ou do seu cemitério. Aquela criatura ganha ímpeto. Devolva-a para a sua mão no início da próxima etapa final.

* Você não pode colocar criaturas no campo de batalha com a face voltada para baixo dessa forma.

* A criatura que você colocar no campo de batalha só será devolvida à sua mão se ainda estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida durante a próxima etapa final. Se ela deixar o campo de batalha antes, permanecerá onde estiver.

* A habilidade desencadeada retardada que devolve a criatura para sua mão será desencadeada mesmo que Avérneo Belicoso Veloz deixe o campo de batalha antes da próxima etapa final.

Banquete de Asas

{4} {G}

Mágica Instantânea

Destrúa a criatura alvo com voar. Revigorar 2. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque dois marcadores +1/+1 nela.)*

* Você precisa escolher uma criatura com voar para conjurar Banquete de Asas. Você não pode conjurá-lo sem um alvo válido apenas para revigorar.

Behemoth de Qal Sisma

{2} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

5/5

Behemoth de Qal Sisma não pode atacar nem bloquear a menos que você pague {2}.

* Se um efeito disser que Behemoth de Qal Sisma deve atacar ou bloquear se estiver apto, você pode escolher não pagar o custo associado e ignorar a exigência. Os jogadores jamais são forçados a pagar um custo para atacar ou bloquear.

Boca-de-vento Selvagem

{4} {R} {G}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que Boca-de-vento Selvagem atacar, adicione {R} {R} {R} {G} {G} {G} à sua reserva de mana. Até o final do turno, este mana não sai de sua reserva de mana conforme as etapas e fases terminam.

* Este mana não sairá de sua reserva de mana conforme as etapas e fases terminarem pelo restante do turno mesmo que Boca-de-vento Selvagem deixe o campo de batalha durante o turno.

Bruto de Guerra Veloz

{4} {R}

Criatura — Ogro Amoque

5/4

Bruto de Guerra Veloz ataca a cada turno se estiver apto.

Investida {3} {R} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

* Você ainda escolhe qual jogador ou planeswalker Bruto de Guerra Veloz ataca.

* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Bruto de Guerra Veloz for virado, afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob o seu controle de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

Chamado Inspirador

{2} {G}

Mágica Instantânea

Compre um card para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1. Essas criaturas ganham indestrutível até o final do turno. *(Nem dano nem efeitos que dizem “destrua” podem destruí-las.)*

* Uma vez que uma criatura ganhe indestrutível, ela terá a habilidade por aquele turno, mesmo que perca todos os marcadores +1/+1.

* As criaturas que você controla que receberem marcadores +1/+1 depois que Chamado Inspirador for resolvido não ganharão indestrutível.

Comando de Atarka

{R} {G}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Seus oponentes não podem ganhar pontos de vida neste turno.
- Comando de Atarka causa 3 pontos de dano a cada oponente.
- Você pode colocar um card de terreno da sua mão no campo de batalha.
- As criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham alcance até o final do turno.

* O primeiro modo não afetará pontos de vida ganhos antes naquele turno.

* Se você escolher o terceiro modo e colocar um card de terreno no campo de batalha, isso não conta como jogar um terreno. Por exemplo, você pode jogar um terreno e também colocar um terreno no campo de batalha dessa forma durante o seu turno.

Comando de Dromoka

{G} {W}

Mágica Instantânea

Escolha dois —

- Previna todo o dano que a mágica instantânea ou o feitiço alvo causaria neste turno.
- O jogador alvo sacrifica um encantamento.
- Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.
- A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que você não controla.

* Embora a maioria das mágicas instantâneas e feitiços que fazem com que algum dano seja causado seja a fonte desse dano, algumas fazem com que outros objetos causem dano (por exemplo, mágicas que fazem com que criaturas lutem). A primeira habilidade de Comando de Dromoka não prevenirá o dano causado por essas outras fontes.

Você pode escolher qualquer jogador como alvo com a segunda habilidade, incluindo um que não controle um encantamento.

Comungar com a Lava

{X} {R} {R}

Mágica Instantânea

Exile os X cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

* Os cards são exilados com a face voltada para cima.

* Jogar um card dessa forma segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Em circunstâncias normais, você só pode jogar um card de terreno exilado com Comungar com a Lava se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Quaisquer cards que você não jogar permanecerão exilados.

Confronto Épico

{1}{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla recebe +1/+2 até o final do turno. Ela luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Se a criatura que você controla for um alvo não válido conforme Confronto Épico tentar ser resolvido, a criatura que você controla não receberá +1/+2. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a que você não controla não for, sua criatura ainda receberá +1/+2. Em ambos os casos, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Conhecimento Vivo

{3}{U}

Criatura — Avatar

/

Conforme Conhecimento Vivo entrar no campo de batalha, exile um card de magia instantânea ou de feitiço do seu cemitério.

O poder e resistência de Conhecimento Vivo são iguais ao custo de mana convertido do card exilado.

Toda vez que Conhecimento Vivo causa dano de combate, você pode sacrificá-lo. Se fizer isso, você poderá conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana.

* Se não houver cards de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério conforme Conhecimento Vivo entrar no campo de batalha, ele entrará no campo de batalha como uma criatura 0/0 e será colocado no cemitério de seu dono por ter resistência 0.

* Se Conhecimento Vivo deixar o campo de batalha, a habilidade que define seu poder e sua resistência deixará de seguir o card exilado. Seu poder e sua resistência são 0 em outras zonas.

* Similarmente, se o card exilado deixar de alguma forma o exílio enquanto Conhecimento Vivo estiver no campo de batalha, este se tornará uma criatura 0/0 e será colocado no cemitério de seu dono (a menos que alguma outra coisa esteja aumentando sua resistência).

* Quando conjurar um card com a última habilidade de Conhecimento Vivo, ignore restrições de tempo baseadas no tipo do card. Outras restrições de tempo, como "Conjure [esta magia] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

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

* Se você escolher conjurar o card exilado e ele tiver {X} como custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor.

Contradizer

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a magia alvo.

Compre um card.

* Se a magia deixar de ser um alvo válido (porque deixou a pilha, por exemplo) quando Contradizer tentar ser resolvida, esta será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará um card.

* Uma magia que não possa ser anulada por magias nem habilidades é um alvo válido para Contradizer. A magia não será anulada quando Contradizer for resolvida, mas você comprará um card.

Dança do Sábio Celeste

{1}{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla se torna um Dragão Ilusão azul com 4/4 de poder e resistência básicos, perde todas as habilidades e ganha voar.

* A criatura alvo perderá todas as outras cores e tipos de criatura e será azul dos tipos Dragão e Ilusão. Ela manterá quaisquer outros tipos que possa ter, como artefato.

* A criatura alvo perderá quaisquer habilidades que possa ter ganho antes de Dança do Sábio Celeste ser resolvida. Em particular, se a criatura for uma criatura com metamorfose ou megamorfose com a face voltada para baixo você não poderá voltar sua face para cima (porque ela perdeu todas as habilidades exceto voar).

* Depois que Dança do Sábio Celeste é resolvida, a criatura pode ganhar habilidades normalmente.

* Dança do Sábio Celeste prevalece sobre todos os efeitos anteriores que definam valores específicos para o poder ou a resistência da criatura. Contudo, efeitos que determinam valores específicos para o poder ou a resistência que comecem a ser aplicados depois que Dança do Sábio Celeste for resolvida prevalecerão sobre este efeito.

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência da criatura, como os de Crescimento Desenfreado ou Salão do Triunfo, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram o poder e a resistência da criatura (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder pela sua resistência.

Deboche do Reflexo

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Toda vez que a criatura encantada ataca, você pode colocar uma ficha no campo de batalha que seja uma cópia daquela criatura. Exile aquela ficha no final do combate.

* Observe que a ficha não estará atacando.

* Se Deboche do Reflexo encantar uma criatura que você não controle e você for o jogador defensor, você poderá bloquear com a ficha.

* A habilidade que exila a ficha será desencadeada no final do combate não importando o que aconteça com a criatura original nem com Deboche do Reflexo.

* Se Deboche do Reflexo não estiver mais no campo de batalha quando sua habilidade desencadeada for resolvida, sua habilidade faz uma cópia da criatura que ele estava encantando quando deixou o campo de batalha. Se ele deixou o campo de batalha por não estar mais encantando uma criatura válida, ele faz uma cópia da criatura que encantou mais recentemente antes de deixar o campo de batalha.

* Se Deboche do Reflexo criar múltiplas fichas (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), todas elas serão exiladas pela habilidade desencadeada retardada.

* Uma ficha que entra no campo de batalha como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 com a face voltada para cima sem nome, habilidades nem tipos de criatura.

* 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 outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.

* Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Deboche do Reflexo copia as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que colocou aquela ficha 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.

Demonstração de Domínio

{1} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Destrua a permanente alvo azul ou preta que não seja criatura.
- As permanentes que você controla não podem ser alvo de mágicas azuis ou pretas que seus oponentes controlam neste turno.

* Se você escolher o segundo modo e uma permanente que você controla estiver sendo alvo de uma mágica quando Demonstração de Domínio for resolvida, nada acontecerá imediatamente. Quando aquela mágica for resolvida, sua cor será verificada. Se ela for azul ou preta, aquela permanente será um alvo não válido para aquela mágica e não será afetada por ela. Se os alvos daquela mágica deixarem de ser válidos no momento em que ela seria resolvida, ela será anulada.

* Se você escolher o segundo modo, nenhuma mágica azul ou preta poderá ser conjurada por um oponente naquele turno tendo uma permanente que você controle como alvo depois que Demonstração de Domínio for resolvida.

* Se você escolher o segundo modo, Demonstração de Domínio afetará qualquer permanente que você controle em qualquer ponto do restante do turno, e não permanentes que você controle conforme ela for resolvida. Isso se deve ao fato de ela não conceder qualquer habilidade a essas permanentes; em vez disso, ela afeta as regras do jogo e estabelece algo que passa a ser verdadeiro sobre tais permanentes.

* Lembre-se de que uma mágica de Aura tem a permanente que ela encantarà como alvo (mas uma Aura no campo de batalha não tem como alvo a permanente à qual está anexada).

* Permanentes que você controla podem ser alvo de habilidades de fontes azuis ou pretas que seus oponentes controlem.

Descenso dos Dragões

{4} {R} {R}

Feitiço

Destrua qualquer número de criaturas alvo. Para cada criatura destruída dessa forma, seu controlador coloca no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha 4/4 do tipo Dragão com voar.

* Se a criatura for alvo mas não for destruída (por exemplo, caso se regenere ou tenha indestrutível), ela não contará para o número de fichas de Dragão colocadas no campo de batalha.

Dragoa Necromestra

{3} {U} {B}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que Dragoa Necromestra causa dano de combate a um jogador, você pode pagar {2}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi, e cada oponente coloca os dois cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* A última habilidade de Dragoa Necromestra será desencadeada uma vez para cada jogador ao qual ela causar dano de combate. Para cada uma dessas habilidades você pode pagar {2} apenas uma vez.

Égide Reluzente

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Égide Reluzente entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla.

A criatura encantada recebe +1/+3.

* Se você conjurar Égide Reluzente e a criatura alvo da habilidade encantar criatura deixar de ser um alvo válido antes de Égide Reluzente ser resolvida, Égide Reluzente será anulada. Ela não entrará no campo de batalha e sua habilidade desencadeada não será desencadeada.

* Se nenhum oponente controlar uma criatura quando Égide Reluzente entrar no campo de batalha, a habilidade desencadeada será removida da pilha e não terá efeito.

Elemental da Arrebentação

{U} {U} {U}

Criatura — Elemental

3/3

{U}: Exile Elemental da Arrebentação e, depois, devolva-o ao campo de batalha voltado para baixo sob o controle de seu dono.

{1}: Elemental da Arrebentação recebe +1/-1 ou -1/+1 até o final do turno.

Megamorfose {4} {U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.*)

* Depois que a habilidade devolver Elemental da Arrebentação ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o Elemental da Arrebentação que deixou o campo de batalha. Ele não estará em combate nem terá quaisquer habilidades adicionais que pudesse ter quando deixou o campo de batalha. Quaisquer auras anexadas a ele ou marcadores +1/+1 são removidos.

* Você escolhe se Elemental da Arrebentação recebe +1/-1 ou -1/+1 conforme a última habilidade é resolvida.

Elemental da Cratera

{2} {R}

Criatura — Elemental

0/6

{R}, {T}, Sacrifique Elemental da Cratera: Elemental da Cratera causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

Formidável — {2} {R}: Elemental da Cratera tem 8 de poder básico até o final do turno. Ative esta habilidade somente se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8.

* A última habilidade de Elemental da Cratera prevalece sobre todos os efeitos prévios que definam um valor específico para seu poder. Outros efeitos que definam um valor específico para seu poder e comecem a se aplicar depois que a habilidade for resolvida prevalecerão sobre este efeito.

* Efeitos que modificam o poder de Elemental da Cratera, como os de Crescimento Desenfreado ou Salão do Triunfo, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder por sua resistência.

Emboscadores da Estrada de Sal

{3}{G}

Criatura — Sabujo Guerreiro

3/3

Toda vez que outra permanente que você controla é voltada para cima, se for uma criatura, coloque dois marcadores +1/+1 nela.

Megamorfose {3}{G}{G} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)*

* A permanente com a face voltada para baixo deve ser uma criatura tanto quando é voltada para cima quanto quando a habilidade desencadeada é resolvida para receber marcadores +1/+1.

Enganador de Qarsi

{1}{U}

Criatura — Naga Mago

0/4

{T}: Adicione {1} à sua reserva de mana. Gaste este mana somente para conjurar uma magia de criatura voltada para baixo, pagar um custo de mana para voltar uma criatura manifestada para cima ou pagar um custo de metamorfose. *(Um custo de megamorfose conta como um custo de metamorfose.)*

* O mana produzido por Enganador de Qarsi não pode ser usado para conjurar uma magia que instrua você a manifestar cards.

Ensinamentos do Sábio Celeste

{3}{U}

Encantamento

Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, você pode pagar {1}{U}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Gênio Monge com voar.

* A habilidade será desencadeada uma vez para cada magia que não seja de criatura que você conjurar. Você pode pagar {1}{U} apenas uma vez e criar um Gênio Monge.

Envolver em Gelo

{1}{U}

Encantamento — Aura

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

Encantar criatura vermelha ou verde

Quando Envolver em Gelo entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

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

* Se a criatura encantada deixar de ser vermelha ou verde, ou se ela deixar de ser uma criatura, Envolver em Gelo será colocado no cemitério de seu dono.

* A criatura ainda pode ser desvirada por outras magias e habilidades.

Envolver em Seda

{1}{W}

Encantamento

Quando Envolver em Seda entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo com custo de mana convertido de 3 ou menos que um oponente controla até Envolver em Seda deixar o campo de batalha. *(Aquele criatura retorna sob o controle de seu dono.)*

* Criaturas com a face voltada para baixo tem o custo de mana convertido de 0. Se uma delas for exilada por Envolver em Seda, ela retornará ao campo de batalha com a face voltada para cima.

* A habilidade de Envolver em Seda causa uma alteração de zona com uma duração, um estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Envolver em Seda possuem uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Envolver em Seda deixar o campo de batalha.

* Se Envolver em Seda deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

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

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

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

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Envolver em Seda 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.

Espreitador de Gudul

{U}

Criatura — Salamandra

1/1

Espreitador de Gudul não pode ser bloqueado.

Megamorfose {U} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)*

* Se um Espreitador de Gudul com a face voltada para baixo atacar e for bloqueado, voltar sua face para cima não fará com que ele se torne não bloqueado.

Estátua Ancestral

{4}

Criatura Artefato — Golem

3/4

Quando Estátua Ancestral entrar no campo de batalha, devolva uma permanente que não seja terreno que você controla para a mão de seu dono.

* A habilidade de Estátua Ancestral é obrigatória. Se Estátua Ancestral for a única permanente que não seja um terreno que você controla quando sua habilidade for resolvida, você deverá devolvê-la à mão de seu dono.

* A habilidade desencadeada não tem nenhuma permanente como alvo. Você escolhe qual card devolver conforme a habilidade é resolvida. Depois que a habilidade começar a se resolver, nenhum jogador poderá responder à escolha.

Éter Obscurante

{G}

Encantamento

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

{1} {G}: Volte Éter Obscurante para baixo. *(Ele se torna uma criatura 2/2.)*

* Éter Obscurante não tem efeito em cards que instruem você a manifestar cards.

* Observe que Éter Obscurante não tem custo de metamorfose. Uma vez que tenha sido voltado para baixo, ele não tem como ser voltado para cima.

Executor Ressuscitado

{2} {B} {B}

Criatura — Zumbi Guerreiro

4/3

Executor Ressuscitado não pode bloquear.

As outras criaturas do tipo Zumbi que você controla recebem +1/+1.

Você pode conjurar Executor Ressuscitado do seu cemitério se pagar mais {1} para cada outro card de criatura no seu cemitério para conjurá-lo.

* A última habilidade de Executor Ressuscitado não altera quando você pode conjurá-lo.

* Uma vez que comece a conjurar Executor Ressuscitado a partir de seu cemitério, você terminará de conjurá-lo, incluindo pagar seu custo, antes que qualquer jogador receba prioridade. Ninguém poderá responder a tempo de afetar o custo que você pagará (talvez destruindo uma de suas outras criaturas).

Exemplares de Ojutai

{2} {W} {W}

Criatura — Humano Monge

4/4

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, escolha um —

- Vire a criatura alvo.
- Exemplares de Ojutai ganha iniciativa e vínculo com a vida até o final do turno.
- Exile Exemplares de Ojutai e, depois, devolva-o ao campo de batalha virado e sob o controle de seu dono.

* Se Exemplares de Ojutai deixar o campo de batalha em resposta a sua habilidade com o terceiro modo escolhido, aquela habilidade não devolverá Exemplares de Ojutai ao campo de batalha. Ele permanecerá onde estiver.

* Depois que a habilidade devolver Exemplares de Ojutai ao campo e batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o Exemplares de Ojutai que deixou o campo de batalha. Ele não estará em combate nem terá quaisquer habilidades adicionais que pudesse ter quando deixou o campo de batalha. Quaisquer auras anexadas a ele ou marcadores +1/+1 são removidos.

Expurgar Túmulo

{2} {B}

Mágica Instantânea

Coloque qualquer número de cards de criatura alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

Compre um card.

* Você escolhe a ordem dos cards colocados no topo de seu grimório.

* Você pode conjurar Expurgar Túmulo sem alvos. Se fizer isso, você simplesmente comprará um card. Contudo, se você conjurá-lo com ao menos um alvo e todos esses alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada e você não comprará um card.

Fanático Queixo-sangrento

{1} {B} {B}

Criatura — Orc Guerreiro

3/3

{1} {B}, Sacrifique outra criatura do tipo Guerreiro: O jogador alvo perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o poder da criatura sacrificada.

* Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha, incluindo quaisquer marcadores +1/+1 que ela tivesse, quando calcular o valor de X.

Formação de Ataque

{1} {G}

Encantamento

Cada criatura que você controla atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

{G}: A criatura alvo com defensor pode atacar neste turno como se não tivesse defensor.

{2} {G}: As criaturas que você controla recebem +0/+1 até o final do turno.

* Por exemplo, uma criatura 2/3 atribuirá 3 pontos de dano de combate em vez de 2.

* A primeira habilidade na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera o valor do dano de combate que ela atribui. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais.

Fúria de Sarkhan

{4} {R}

Mágica Instantânea

Fúria de Sarkhan causa 5 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo. Se você não controlar nenhum Dragão, Fúria de Sarkhan causará 2 pontos de dano a você.

* Fúria de Sarkhan verifica se você controla um Dragão conforme é resolvida.

Ganhos Ilusórios

{3} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Você controla a criatura encantada.

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob o controle de um oponente, anexe Ganhos Ilusórios a ela.

* A última habilidade de Ganhos Ilusórios é obrigatória. Você não pode escolher fazer com que Ganhos Ilusórios não se mova.

* Se Ganhos Ilusórios não puder encantar de forma válida a criatura que entra no campo de batalha (talvez porque ela tenha proteção contra o azul), ele permanece onde está. Você mantém o controle da criatura que ele está encantando no momento.

* A última habilidade de Ganhos Ilusórios não tem a nova criatura como alvo. Ele se tornará anexado àquela criatura mesmo que ela tenha resistência à magia ou manto.

* Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha sob o controle de um oponente ao mesmo tempo, Ganhos Ilusórios será desencadeado para cada uma delas. Você pode colocar essas habilidades na pilha em qualquer ordem. Conforme cada uma for resolvida, você ganhará brevemente o controle da criatura associada. A última a ser resolvida determina qual você terminará por controlar.

Golpe de Cauda

{2} {R}

Mágica Instantânea

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

* Se qualquer uma das duas criaturas for um alvo não válido conforme Golpe de Cauda tentar ser resolvido, a criatura que você controla não causará dano.

Guardião da Lente

{1}

Criatura Artefato — Golem

1/2

Você pode olhar as criaturas voltadas para baixo que você não controla. *(Você pode fazer isso a qualquer momento.)*

* Guardião da Lente permite que você olhe criaturas com a face voltada para baixo que você não controla toda vez que quiser, mesmo que não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha.

* Guardião da Lente não impede que seus oponentes olhem criaturas com a face virada para baixo que eles controlem.

* Guardião da Lente não permite que você olhe as mágicas com a face voltada para baixo de outros jogadores enquanto elas estiverem na pilha.

Herdeiro de Ugin

{6}

Criatura — Dragão Espírito

4/4

Voar

* Herdeiro de Ugin é incolor. Ele não é monocolor, nem é um artefato.

Ímpeto Vulcânico

{4} {R}

Mágica Instantânea

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

* Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante neste combate ou colocada no campo de batalha atacando neste combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até o final da fase de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o campo de batalha.

Embora Ímpeto Vulcânico afete somente criaturas atacantes, o bônus permanecerá durante o restante do turno.

* Apenas criaturas que estejam atacando conforme Ímpeto Vulcânico for resolvido receberão o bônus. Em outras palavras, conjurá-lo antes de declarar os atacantes geralmente não terá qualquer efeito.

Invocação na Língua Vil

{2}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Invocação na Língua Vil, você pode revelar um card de Dragão da sua mão. O jogador alvo sacrifica uma criatura. Se você tiver revelado um card de Dragão ou controlado um Dragão conforme conjurava Invocação na Língua Vil, você ganhará 4 pontos de vida.

* Você pode conjurar Invocação na Língua Vil tendo como alvo um jogador que não controle nenhuma criatura. Se estiver qualificado para receber o “bônus dracônico”, você apenas ganhará 4 pontos de vida.

Kolaghan, Soberana Dragoa

{4}{B}{R}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

6/5

Voar, ímpeto

As outras criaturas que você controla têm ímpeto.

Toda vez que um oponente conjura uma mágica de criatura ou de planeswalker com o mesmo nome de um card no cemitério dele, aquele jogador perde 10 pontos de vida.

* Conjurar uma mágica com a face voltada para baixo não faz com que a última habilidade de Kolaghan, Soberana Dragoa, seja desencadeada. Uma mágica sem nome não pode ter o mesmo nome que qualquer outro card.

* Se um oponente conjurar uma mágica de criatura com esquadrinhar e exilar todos os cards com o mesmo nome do próprio cemitério para ajudar a pagar seu custo, a habilidade de Kolaghan, Soberana Dragoa, não será desencadeada.

Legião de Clones

{7}{U}{U}

Feitiço

Para cada criatura controlada pelo jogador alvo, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia daquela criatura.

* Todas as fichas de criatura entram no campo de batalha ao mesmo tempo.

* Uma ficha que entra no campo de batalha como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 com a face voltada para cima sem nome, habilidades nem tipos de criatura.

* Cada ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a menos que aquela permanente esteja copiando alguma outra coisa ou seja uma ficha; ver 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 outra coisa, a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado.

* Se a criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Legião de Clones copiará as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que colocou aquela ficha 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.

* Lembre-se de que, se você controlar mais de uma criatura lendária com o mesmo nome, você escolherá uma para permanecer no campo de batalha e colocará as restantes nos cemitérios de seus donos.

Meditação Mística

{3} {U}

Feitiço

Compre três cards. Depois, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de criatura.

* Você pode escolher descartar um card de criatura e outro card se quiser.

Mito Concretizado

{W}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia que não seja de criatura, coloque um marcador de conhecimento em Mito Concretizado.

{2} {W}: Coloque um marcador de conhecimento em Mito Concretizado.

{W}: Até o final do turno, Mito Concretizado torna-se uma criatura Avatar Monge além de seus outros tipos e ganha “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de marcadores de conhecimento nela”.

* Mito Concretizado não pode atacar no turno em que entra no campo de batalha.

* A ativação da habilidade que transforma Mito Concretizado em uma criatura prevalecerá sobre quaisquer efeitos que definam valores específicos para seu poder ou resistência. Efeitos que modifiquem o poder ou a resistência sem definir diretamente seus valores específicos continuarão a se aplicar.

Narset Transcendente

{2} {W} {U}

Planeswalker — Narset

6

+1: Olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card que não seja de criatura nem de terreno, você poderá revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

-2: Quando você conjurar sua próxima magia instantânea ou feitiço da sua mão neste turno, ela ganhará rebote.

-9: Você recebe um emblema com “Seus oponentes não podem conjurar magias que não sejam de criatura”.

* Ao resolver a primeira habilidade se Narset, se o card do topo de seu grimório for de criatura ou terreno, ou se você não quiser colocá-lo em sua mão, ele não será revelado.

* Se uma magia que exila a si mesma como parte de sua resolução, como Visão Vulcânica, ganhar rebote, a habilidade que permite que você conjure a magia novamente não será criada. A magia será simplesmente exilada.

Nêmesis de Dirgur

{5} {U}

Criatura — Serpente

6/5

Defensor

Megamorfose {6} {U} (Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)

* Se um Nêmesis de Dirgur atacante tiver sua face voltada para cima, ele continuará a ser um atacante mesmo tendo defensor.

Perder a Calma

{3}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno, exceto por duas ou mais criaturas.

* Perder a Calma pode ter qualquer criatura como alvo, incluindo uma criatura desvirada ou que você já controla.

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

Praga Virulenta

{2}{B}

Encantamento

As fichas de criatura recebem -2/-2.

* Se um efeito cria uma ficha de criatura que normalmente tem resistência igual ou inferior a 2, ela entrará no campo de batalha com resistência igual ou inferior a 0, será colocada no cemitério de seu dono e, então, cessará de existir. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando a criatura entra no campo de batalha ou morre serão desencadeadas.

Preço Final

{1}{B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo monocolorida.

* Uma criatura monocolorida tem exatamente uma cor.

* Criaturas com a face voltada para baixo e a maioria das criaturas artefato não são monocores.

Presa Mortal Inclemente

{4}{U}{B}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que você sacrifica uma criatura, o oponente alvo sacrifica uma criatura.

* A habilidade desencadeada de Presa Mortal Inclemente será desencadeada toda vez que você sacrificar qualquer criatura, incluindo a própria Presa Mortal Inclemente. Ela será desencadeada toda vez que você sacrificar uma criatura por qualquer motivo, incluindo pagar um custo ou como resultado de uma mágica ou habilidade (como a habilidade de uma Presa Mortal Inclemente inimiga).

* Observe que a "regra das lendas" não faz com que qualquer permanente seja sacrificada. Elas são simplesmente colocadas nos cemitérios de seus donos.

Proclamador de Guerra

{3}{R}

Criatura — Orc Amoque

3/3

Os custos de investida que você paga custam {2} a menos (enquanto esta criatura estiver no campo de batalha).

Investida {2}{R} *(Você pode conjurar esta magia pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

* A primeira habilidade de Proclamador de Guerra não afeta o próprio Proclamador de Guerra.

* A primeira habilidade de Proclamador de Guerra não pode afetar o requisito de mana colorido de um custo de investida. Se o custo de investida de um card incluir um mana genérico, esse custo será reduzido em {1}.

Profanador dos Mortos

{3}{U}

Criatura — Naga Mago

3/3

Explorar *(Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura.)*

Quando Profanador dos Mortos explorar uma criatura, devolva todas as criaturas que seus oponentes controlam com resistência menor do que a da criatura explorada para as mãos de seus donos.

* Use a resistência da criatura explorada em sua última existência no campo de batalha para determinar quais criaturas devolver para as mãos de seus donos.

Protetor do Covil

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/1

As criaturas com poder menor que o de Protetor do Covil não podem bloqueá-lo.

Megamorfose {1}{G} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)*

Quando Protetor do Covil for voltado para cima, devolva o card alvo do seu cemitério para sua mão.

* Você compara o poder de Protetor do Covil com o de qualquer criatura que esteja tentando bloqueá-lo apenas conforme os bloqueadores são definidos. Uma vez que Protetor do Covil tenha sido bloqueado por uma criatura de forma válida, alterar o poder de qualquer uma das duas criaturas não alterará nem desfará o bloqueio.

Punho-mágico Elusivo

{1}{U}

Criatura — Humano Monge

1/3

Toda vez que você conjurar uma magia que não seja de criatura, Punho-mágico Elusivo receberá +1/+0 até o final do turno e não poderá ser bloqueado neste turno.

* Uma vez que Punho-mágico Elusivo tenha sido bloqueado, fazer com que sua habilidade seja desencadeada não alterará nem desfará aquele bloqueio.

Raio Duplo

{1}{R}

Mágica Instantânea

Raio Duplo causa 2 pontos de dano divididos entre uma ou duas criatura alvo e/ou jogadores escolhidos por você.

* Você escolhe se Raio Duplo tem um alvo que sofrerá 2 pontos de dano ou dois alvos que sofrerão cada um 1 ponto de dano conforme conjura Raio Duplo.

* Se você conjurar Raio Duplo com dois alvos e um deles deixar de ser válido antes de Raio Duplo ser resolvido, o alvo restante sofrerá 1 ponto de dano. Você não pode alterar a divisão original do dano.

Raptor da Névoa Mortal

{1}{G}{G}

Criatura — Lagarto Besta

3/3

Toque mortífero

Toda vez que uma permanente que você controla é virada para cima, você pode devolver Raptor da Névoa Mortal do seu cemitério para o campo de batalha voltado para cima ou para baixo.

Megamorfose {4}{G} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)*

* A segunda habilidade de Raptor da Névoa Mortal só será desencadeada se Raptor da Névoa Mortal estiver no cemitério quando uma permanente que você controla tiver a face voltada para cima.

* Você escolhe se Raptor da Névoa Mortal entrará no campo de batalha com a face virada para cima ou para baixo conforme a habilidade é resolvida. Você também pode escolher deixá-lo no cemitério.

Rebanho de Alces Galopantes

{3}{G}{G}

Criatura — Alce

5/5

Formidável — Toda vez que Rebanho de Alces Galopantes ataca, se o total de poder das criaturas que você controla for igual ou superior a 8, as criaturas que você controla ganham *iniciativa* até o final do turno.

* Rebanho de Alces Galopantes recebeu errata em Português. O texto correto é:

Formidável — Toda vez que Rebanho de Alces Galopantes ataca, se o total de poder das criaturas que você controla for igual ou superior a 8, as criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno.

Reduzir Estatura

{2}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada têm 0/2 de poder e resistência básicos.

* Reduzir Estatura prevalece sobre todos os efeitos prévios que definam valores específicos para o poder ou a resistência da criatura. Contudo, efeitos que determinam valores específicos para o poder ou a resistência que comecem a ser aplicados depois que Reduzir Estatura se tornar anexado à criatura prevalecerão sobre este efeito.

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência da criatura, como os de Crescimento Desenfreado ou Honra do Puro, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram o poder e a resistência da criatura (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder pela sua resistência.

Reencarnação Abençoada

{3}{U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que um oponente controla. Aquele jogador revela cards do topo do grimório dele até que um card de criatura seja revelado. O jogador coloca aquele card no campo de batalha e depois embaralha o restante no próprio grimório.

Rebote (*Se você conjurar esta mágica da sua mão, exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card a partir do exílio sem pagar seu custo de mana.*)

* Se não houver cards de criatura no grimório, este será revelado e embaralhado. A criatura alvo permanecerá exilada.

Refúgio do Dragão Espírito

Terreno

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

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica de criatura do tipo Dragão.

{2}, {T}, Sacrifique Refúgio do Dragão Espírito: Devolva o card alvo de criatura do tipo Dragão ou de Planeswalker do tipo Ugin do seu cemitério para a sua mão.

* O mana produzido pela segunda habilidade de Refúgio do Dragão Espírito pode ser usado para pagar qualquer custo adicional ou alternativo (como custos de investida) envolvidos na conjuração de uma mágica de Dragão.

Regente Arrasadora de Inimigos

{5} {G} {G}

Criatura — Dragão

4/5

Voar

Quando Regente Arrasadora de Inimigos entra no campo de batalha, você pode fazer com que ela lute contra a criatura alvo que você não controla.

Toda vez que uma criatura que você controla lutar, coloque dois marcadores +1/+1 nela no início da próxima etapa final.

* Você escolhe o alvo da primeira habilidade desencadeada conforme ela vai para a pilha, mas escolhe lutar ou não conforme a habilidade é resolvida.

* Se a criatura alvo que você não controla deixar de ser um alvo válido da primeira habilidade desencadeada antes que ela seja resolvida, Regente Arrasadora de Inimigos não lutará e sua última habilidade não será desencadeada.

* Se uma criatura que você controla lutar durante uma etapa final, a habilidade desencadeada retardada que coloca marcadores +1/+1 naquela criatura não será desencadeada até o início da etapa final do turno seguinte.

Regente da Cascata de Gelo

{3} {U} {U}

Criatura — Dragão

4/3

Voar

Quando Regente da Cascata de Gelo entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla.

Aquela criatura não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Regente da Cascata de Gelo.

As mágicas que seus oponentes conjuram com Regente da Cascata de Gelo como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

* A habilidade desencadeada de Regente da Cascata de Gelo pode ter qualquer criatura controlada por um oponente como alvo, incluindo uma que já esteja virada. Nesse caso, a criatura permanecerá virada e não desvirará durante a etapa de desvirar de seu controlador.

* Se outro jogador ganhar o controle de Regente da Cascata de Gelo, a criatura não será mais afetada pela habilidade que a impede de desvirar, mesmo que você retome o controle de Regente da Cascata de Gelo mais tarde.

* A habilidade que impede a criatura de desvirar continuará a se aplicar a esta mesmo que a criatura mude de controlador.

* A última habilidade de Regente da Cascata de Gelo afeta todas as mágicas conjuradas por seu oponentes que a tenham como alvo, incluindo mágicas de Aura e mágicas com múltiplos alvos. Ela não afeta habilidades.

Regente da Morte Iminente

{5} {B} {B}

Criatura — Dragão

5/6

Voar

Quando Regente da Morte Iminente entra no campo de batalha, se você o conjurou da sua mão e há cinco ou mais outras criaturas no campo de batalha, destrua todas as outras criaturas.

* Se você conjurar uma mágica de criatura que entre no campo de batalha como cópia de Regente da Morte Iminente, a habilidade do tipo “entra no campo de batalha” será desencadeada (presumindo-se que a exigência de “cinco ou mais outras criaturas” seja cumprida).

* A última habilidade de Regente da Morte Iminente destrói todas as criaturas, exceto Regente da Morte Iminente, incluindo as cinco outras criaturas necessárias para que a habilidade tenha efeito.

Regente do Ataque Fulminante

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que um Dragão que você controla se torna alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, Regente do Ataque Fulminante causa 3 pontos de dano àquele jogador.

* A habilidade de Regente do Ataque Fulminante será resolvida antes da mágica ou habilidade que a desencadeou.

Renovação Hedionda

{3} {B}

Mágica Instantânea

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão. A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X a resistência do card devolvido dessa forma.

* Você precisa ter um card de criatura em seu cemitério e uma criatura no campo de batalha como alvos para conjurar Renovação Hedionda. Se a criatura deixar de ser um alvo válido antes de Renovação Hedionda ser resolvida, você ainda devolverá o card de criatura para sua mão. Se a criatura em seu cemitério deixar de ser um alvo válido, a criatura no campo de batalha não será afetada, uma vez que não haverá um “card devolvido dessa forma”.

Rifte Magmático

{1} {R}

Feitiço

As criaturas sem voar não podem bloquear neste turno.

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

Rugido Dragônico

{1}{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Rugido Dragônico, você pode revelar um card de Dragão da sua mão.

Rugido Dragônico causa 3 pontos de dano à criatura alvo. Se você tiver revelado um card do tipo Dragão ou controlado um Dragão conforme conjurava Rugido Dragônico, Rugido Dragônico causará 3 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

* Rugido Dragônico tem como alvo apenas a criatura, não seu controlador. Se a criatura deixar de ser um alvo válido antes de Rugido Dragônico ser resolvido, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos ocorrerá. Nenhum dano será causado.

Saqueador Asa de Raio

{3}{B}{R}

Criatura — Dragão

5/4

Voar

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno.

* Qualquer criatura no campo de batalha pode ser alvo da habilidade de Saqueador Asa de Raio, inclusive a que entrou no campo de batalha e fez com que a habilidade fosse desencadeada.

Senhor Escamado Resistente

{4}{G}{W}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que um ou mais marcadores +1/+1 são colocados em outra criatura que você controla, você pode colocar um marcador +1/+1 em Senhor Escamado Resistente.

* Uma criatura entrando no campo de batalha com um ou mais marcadores +1/+1 fará com que a habilidade de Senhor Escamado Resistente seja desencadeada.

* Se marcadores +1/+1 forem colocados ao mesmo tempo em múltiplas criaturas que você controla (que não sejam Senhor Escamado Resistente), a habilidade de Senhor Escamado Resistente será desencadeada uma vez para cada uma dessas criaturas.

* Se você controlar dois Senhores Escamados Resistentes, colocar um marcador +1/+1 em um deles fará com que a habilidade do outro seja desencadeada. Quando esta habilidade for resolvida, você colocará um marcador +1/+1 no outro Senhor Escamado. Isso fará com que a habilidade do primeiro seja desencadeada. Esse impasse se repetirá até que você escolha não colocar um marcador +1/+1 em um dos Senhores Escamados Resistentes.

Servo do Soberano Dragão

{1}{R}

Criatura — Goblin Xamã

1/3

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

* Servo do Soberano Dragão não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica de Dragão que você conjurar.

* Se houver quaisquer custos adicionais para conjurar uma magia de Dragão, aplique-os antes de aplicar Servo do Soberano Dragão e quaisquer outras reduções de custo.

* A habilidade pode ser aplicada a custos alternativos para conjurar uma magia de Dragão.

Silumgar, Soberano Dragão

{4} {U} {B}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

3/5

Voar, toque mortífero

Quando Silumgar, Soberano Dragão, entrar no campo de batalha, ganhe o controle do planeswalker ou criatura alvo enquanto você controlar Silumgar, Soberano Dragão.

* Se Silumgar, Soberano Dragão, deixar o campo de batalha você não o controlará mais e o efeito de mudança de controle terminará.

* Se Silumgar, Soberano Dragão, deixar de estar sob o seu controle antes de a habilidade ser resolvida, você não ganhará o controle da criatura ou planeswalker.

* Se outro jogador ganhar o controle de Silumgar, Soberano Dragão, seu efeito de mudança de controle terminará. Recuperar o controle de Silumgar, Soberano Dragão, não fará com que você recupere o controle da criatura ou planeswalker.

Soberano de Arashin

{5} {G} {W}

Criatura — Dragão

6/6

Voar

Quando Soberano de Arashin morre, você pode colocá-lo no topo ou no fundo do grimório de seu dono.

* O jogador que controlava Soberano de Arashin quando este morreu escolhe se o coloca no topo ou no fundo do grimório de seu dono. O jogador também pode escolher deixar Soberano de Arashin no cemitério. Esta escolha é feita conforme a habilidade é resolvida.

* Soberano de Arashin só será colocado no topo ou no fundo do grimório de seu dono se ainda estiver no cemitério conforme sua habilidade for resolvida. Se ele deixar o cemitério antes desse ponto, ele permanecerá em qualquer zona em que esteja mesmo que seja devolvido ao cemitério antes de a habilidade ser resolvida.

Sopro de Ojutai

{2} {U}

Mágica Instantânea

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

Rebote *(Se você conjurar esta magia da sua mão, exile-a conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card a partir do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

* Sopro de Ojutai pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela não desvirará durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Sopro de Ojutai segue a criatura, e não o seu controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Surto de Retidão

{1}{W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo preta ou vermelha que estiver atacando ou bloqueando. Você ganha 2 pontos de vida.

* Se Surto de Retidão for resolvido, mas a criatura não for destruída (talvez porque tenha sido regenerada ou tenha indestrutível), você ainda ganhará 2 pontos de vida.

* Se a criatura deixar de ser um alvo válido antes de Surto de Retidão ser resolvido, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará pontos de vida.

Tecido Cadavérico

{2}{B}

Encantamento

{1}{B}, Exile um ou mais cards de criatura do seu cemitério: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta X/X do tipo Zumbi Horror virada, sendo X duas vezes o número de cards exilados dessa maneira.

* Porque exilar os cards de criatura de seu cemitério é parte do custo de ativação, nenhum jogador pode responder para impedir que você ative a habilidade removendo cards de criatura de seu cemitério.

* “Exilados dessa maneira” faz referência àquela ativação da habilidade, e não a quaisquer cards de criatura que tenham sido previamente exilados.

Tempestade Dragônica

{1}{R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura com voar entra no campo de batalha sob o seu controle, ela ganha ímpeto até o final do turno.

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

* Use o número de Dragões que você controla conforme a última habilidade é resolvida para determinar o valor de X.

* As duas habilidades não são mutuamente exclusivas. Se um Dragão com voar (a maioria deles) entrar no campo de batalha sob o seu controle, ambas as habilidades serão desencadeadas.

Tesouro do Hedonista

{5}{B}{B}

Encantamento

Quando Tesouro do Hedonista entrar no campo de batalha, exile todos os cards do cemitério do oponente alvo.

Você pode jogar cards de terreno exilados com Tesouro do Hedonista.

Você pode conjurar cards que não sejam terrenos exilados com Tesouro do Hedonista. Você só pode conjurar uma mágica dessa forma por turno.

* Os cards são exilados com a face voltada para cima.

* A restrição de uma por turno da última habilidade só se aplica a cards que não sejam terrenos. Você pode jogar um card de terreno exilado com Tesouro do Hedonista no mesmo turno em que conjura um card que não seja um terreno exilado dessa forma.

*Jogar um card dessa forma segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se um dos cards for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Em circunstâncias normais, você só pode jogar um card de terreno exilado com Tesouro do Hedonista se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Se Tesouro do Hedonista deixa o campo de batalha, quaisquer cards que ele tenha exilado permanecem exilados. Esses cards não podem mais ser jogados. Qualquer futura ocorrência de Tesouro do Hedonista (mesmo uma representada pelo mesmo card) será um novo objeto e não permitirá que você jogue esses cards.

Toque do Evocador Solar

{2} {G} {G}

Feitiço

Revigore X, sendo X o número de cards na sua mão. Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 ganha atropelar até o final do turno. *(Para revigorar X, escolha a criatura com menor resistência entre as criaturas que você controla e coloque X marcadores +1/+1 nela.)*

* Conte o número de cards em sua mão conforme Toque do Evocador Solar for resolvido para determinar o valor de X.

Tremores de Impacto

{1} {R}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, Tremores de Impacto causa 1 ponto de dano a cada oponente.

* Se múltiplas criaturas entrarem no campo de batalha sob o seu controle, Tremores de Impacto será desencadeado aquela quantidade de vezes. Cada uma dessas habilidades distintas causará 1 ponto de dano a cada oponente.

Vanguarda de Kolaghan

{2} {R}

Criatura — Humano Amoque

*3

Atropelar

O poder de Vanguarda de Kolaghan é igual ao número de criaturas que você controla.

Investida {2} {R} *(Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

* A habilidade que define o poder de Vanguarda de Kolaghan funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha. * Se Vanguarda de Kolaghan estiver no campo de batalha, a habilidade contará com ela própria.

Vento Revelador

{2} {G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno. Você pode olhar cada criatura atacante ou bloqueadora voltada para baixo.

* Você pode conjurar Vento Revelador mesmo que não haja criaturas com a face voltada para baixo atacando ou bloqueando. O efeito de prevenção de dano ainda será aplicado.

Visão Vulcânica

{5} {R} {R}

Feitiço

Devolva o card de magia instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério para sua mão. Visão Vulcânica causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido daquele card a cada criatura que seus oponentes controlam. Exile Visão Vulcânica.

* Se o card de magia instantânea ou feitiço alvo deixar de ser um alvo válido antes de Visão Vulcânica ser resolvida, a magia será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado e Visão Vulcânica não será exilada.

* Se o alvo tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se o alvo for um card duplo, o dano será causado apenas uma vez para cada criatura que seus oponentes controlam. O dano será igual à soma dos dois custos convertidos de mana do card.

Voz Atormentadora

{1} {R}

Feitiço

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

Compre dois cards.

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

Xamã da Emboscada

{2} {B}

Criatura — Orc Xamã

2/2

Toda vez que Xamã da Emboscada ou outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, aquela criatura recebe +2/+2 até o final do turno.

Investida {3} {B} *(Você pode conjurar esta magia pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)*

* Se Xamã da Emboscada entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outras criaturas que você controla, sua habilidade será desencadeada para cada uma dessas criaturas.

Xamã da Ira

{1} {R}

Criatura — Orc Xamã

2/1

Xamã da Ira só pode ser bloqueado por duas ou mais criaturas.

Megamorfose {R} *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.)*

Quando Xamã da Ira for voltado para cima, exile o card no topo do seu grimório. Até o final do turno, você poderá jogar aquele card.

* Se um Xamã da Ira com a face voltada para baixo atacar e for bloqueado por uma criatura, voltar sua face para cima não fará com que ele se torne não bloqueado.

* O card exilado com a última habilidade de Xamã da Ira é exilado com a face voltada para cima.

* Jogar o card exilado com a última habilidade de Xamã da Ira segue as regras normais para jogar o card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se o card for um card de criatura, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Em circunstâncias normais, você só pode jogar um card de terreno exilado com Xamã da Ira se ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Se você não jogar o card, ele permanecerá exilado.

Xamã dos Costumes Esquecidos

{2}{G}

Criatura — Humano Xamã

2/3

{T}: Adicione dois manas em qualquer combinação de cores à sua reserva de mana. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura.

Formidável — {9}{G}{G}, {T}: O total de pontos de vida de cada jogador torna-se igual ao número de criaturas que ele controla. Ative esta habilidade somente se as criaturas que você controla tiverem um total de poder igual ou superior a 8.

* A primeira habilidade de Xamã dos Costumes Esquecidos é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

* O mana produzido por Xamã dos Costumes Esquecidos pode ser usado para conjurar mágicas de criatura voltadas para baixo com metamorfose ou megamorfose.

* Conte o número de criaturas que cada jogador controla quando a última habilidade for resolvida para determinar que número passará a ser o total de pontos de vida de cada jogador.

* Para que o total de pontos de vida de um jogador passe a ser determinado número, o jogador ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se o total de pontos de vida de um jogador for 12 e ele controlar três criaturas conforme a habilidade for resolvida, ele perderá 9 pontos de vida. Outros efeitos que interagem com ganho de pontos de vida ou perda de pontos de vida interagirão com este efeito da mesma forma.

* Se um jogador não controlar criaturas conforme a última habilidade for resolvida, seu total de pontos de vida se tornará 0, fazendo com que ele perca o jogo. Se os totais de pontos de vida de todos os jogadores se tornarem 0 dessa forma, o jogo será um empate.

Zurgo Sineiro

{R}

Criatura Lendária — Orc Guerreiro

2/2

Zurgo Sineiro não pode bloquear criaturas com poder igual ou superior a 2.

Investida {1}{R} (Você pode conjurar esta mágica pagando seu custo de investida. Se fizer isso, ela ganha ímpeto e é devolvida do campo de batalha para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.)

* Uma vez que Zurgo Sineiro tenha bloqueado uma criatura de forma válida, aumentar o poder da criatura para 2 ou mais não desfaz o bloqueio.

Magic: The Gathering, Magic, Dragões de Tarkir, Destino Reescrito, Khans de Tarkir, Theros, Nascidos dos Deuses e Viagem para Nyx são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2015 Wizards.
