

Notas de Lançamento de *Destino Reescrito*

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

Última modificação em 18 de novembro de 2014

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 *Destino Reescrito* contém 185 cards (70 comuns, 60 incomuns, 35 raros, 10 míticos raros e 10 terrenos básicos).

Eventos de Pré-lançamento: 17 e 18 de janeiro de 2015

Fim de Semana de Lançamento: 23 a 25 de janeiro de 2015

Game Day: 14 e 15 de fevereiro de 2015

A coleção *Destino Reescrito* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 23 de janeiro 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* e *Destino Reescrito*.

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 que retorna: Cinco clãs com triângulos de cores

Os cinco clãs de três cores apresentados na coleção *Khans de Tarkir* retornam nesta coleção. No entanto, os eventos da coleção *Destino Reescrito* se passam mais de mil anos antes. Nesta era, os clãs guerreiam não só uns contra os outros, mas também contra os temerosos dragões que ameaçam sua existência. Os clãs do passado de Tarkir se parecem muito com os respectivos clãs da Tarkir do presente, e empregam estratégias e temas semelhantes. Os ícones de cada clã também retornam, e estão presentes nos cards associados a eles, incluindo cards com a habilidade característica de cada clã. Esses ícones não possuem nenhum efeito no jogo.

Tema: As cinco linhagens de dragões e seus líderes

A coleção *Destino Reescrito* contém um ciclo de cinco dragões de duas cores lendários. Esses cards representam os líderes das cinco linhagens de dragões que inspiraram as culturas dos cinco clãs deste mundo. Os dragões e os clãs interagem com as mecânicas. Todos os cards do tipo Dragão da coleção trazem na caixa de texto um ícone semelhante a um dos cinco ícones de clã. Esses ícones não afetam o jogo.

Ação de palavra-chave do clã Abzan: Revigorar

Abzan é o clã branco, preto e verde. O ícone do clã é um par de escamas de dragão cruzadas. Dromoka é a dragoa que representa o ideal de resistência do clã Abzan.

Revigorar é uma nova ação de palavra-chave, a qual coloca marcadores +1/+1 nas criaturas menores, garantindo que não haja pontos fracos no seu exército.

Capitão Celeste Abzan

{3}{W}

Criatura — Ave Soldado

2/2

Voar

Quando Capitão Celeste Abzan morrer, revigore 2. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque dois marcadores +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 que tenha a menor resistência ou esteja empatada quanto à 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 Capitão Celeste Abzan.

* Você determina em qual criatura colocar os marcadores conforme a mágica ou habilidade com revigorar é resolvida.

Palavra-chave do clã Jeskai: Destreza

Jeskai é o clã azul, vermelho e branco. O ícone do clã é um olho de dragão. Ojutai é o dragão que representa o ideal de sagacidade do clã Jeskai.

Destreza é uma palavra-chave recorrente, a qual dá a uma criatura um bônus de tamanho toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura. A habilidade não mudou desde sua aparição na coleção *Khans de Tarkir*.

Sábio Jeskai

{1}{U}

Criatura — Humano Monge

1/1

Destreza (*Toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.*)

Quando Sábio Jeskai morrer, compre um card.

As regras oficiais para a habilidade destreza são as seguintes:

702.107. Destreza

702.107a Destreza é uma habilidade desencadeada. “Destreza” significa “toda vez que você conjura uma magia que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno”.

702.107b Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de destreza, cada uma é desencadeada separadamente.

* Todas as magias que você conjurar que não forem do tipo criatura desencadearão destreza. Se uma magia é de vários tipos e um deles é criatura (tal como uma criatura artefato), conjurá-la não desencadeia destreza. Jogar um terreno também não desencadeia destreza.

* Destreza só é desencadeada uma vez por qualquer magia, mesmo que ela seja de vários tipos.

* Destreza vai para a pilha sobre a magia que a desencadeou. Ela é resolvida antes da magia.

* Uma vez desencadeada, destreza perde a conexão à magia que a desencadeou. Se a magia for anulada, destreza ainda será resolvida.

Palavra-chave do clã Sultai: Esquadrinhar

Sultai é o clã preto, verde e azul. O ícone do clã é uma presa de dragão. Silumgar é o dragão que representa o ideal de barbaridade do clã Sultai.

Esquadrinhar é uma palavra-chave recorrente, a qual permite exilar cards do seu cemitério para ajudar a pagar o custo das mágicas. A habilidade não mudou desde sua aparição na coleção *Khans de Tarkir*.

Crueldade de Tasigur

{5} {B}

Feitiço

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

Cada oponente descarta dois cards.

As regras oficiais para a habilidade esquadrinhar são as seguintes:

702.65. Esquadrinhar

702.65a Esquadrinhar é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com esquadrinhar está na pilha. “Esquadrinhar” significa que “para cada mana genérico no custo total da mágica, você pode exilar um card do seu cemitério, em vez de pagar o custo de mana”. A habilidade esquadrinhar não é um custo adicional, tampouco alternativo, e só se aplica após a determinação do custo total da mágica com esquadrinhar.

702.65b Ocorrências múltiplas de esquadrinhar na mesma mágica são redundantes.

* Você exila cards do seu cemitério ao mesmo tempo em que paga o custo da mágica. Exilar um card desse modo é simplesmente outra forma de pagar o custo.

* Esquadrinhar não altera o custo de mana ou o custo de mana convertido de uma mágica. Por exemplo, o custo de mana convertido de Crueldade de Tasigur é 6 ainda que você tenha exilado três cards para conjurá-lo.

* Você não pode exilar cards para pagar os requisitos de mana colorido de uma mágica com esquadrinhar.

* Você não pode exilar mais cards do que a quantidade de mana genérico requisitada por uma mágica com esquadrinhar. Por exemplo, você não pode exilar mais de cinco cards do seu cemitério para conjurar Crueldade de Tasigur.

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

Palavra-chave do clã Mardu: Investida

Mardu é o clã vermelho, branco e preto. O ícone do clã é um par de asas de dragão. Kolaghan é a dragoa que representa o ideal de agilidade do clã Mardu.

Investida é uma palavra-chave 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.

Goblin Corta-calcanhar

{3}{R}

Criatura — Goblin Amoque

3/2

Toda vez que Goblin Corta-calcanhar ataca, a criatura alvo não pode bloquear neste turno.

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.)*

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, e uma habilidade desencadeada 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 na qual esta mágica se tornou para a mão do seu dono no início da próxima etapa final”, e “contanto que o custo de investida da permanente seja 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 Temur: Feroz

Temur é o clã verde, azul e vermelho. O ícone do clã é a garra do dragão. Atarka é a dragoa que representa o ideal de selvageria do clã Temur.

Feroz é uma palavra de habilidade recorrente exibida em *itálico* no início das habilidades que são aprimoradas, caso você controle uma criatura de poder igual ou superior a 4. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.) A habilidade não mudou desde sua aparição na coleção *Khans de Tarkir*.

Ventos de Qal Sisma

{1}{G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno.

Feroz — Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, previna todo o dano de combate que seria causado neste turno por criaturas que seus oponentes controlam.

Revelação Xamânica

{3}{G}{G}

Feitiço

Compre um card para cada criatura que você controla.

Feroz — Você ganha 4 pontos de vida para cada criatura que você controla com poder igual ou superior a 4.

* Algumas habilidades feroz que aparecem em mágicas instantâneas e feitiços usam a expressão “em vez disso”.

Essas mágicas terão um efeito aprimorado caso você controle uma criatura de poder igual ou superior a 4 conforme elas são resolvidas. Nesses casos, você recebe apenas o efeito aprimorado, e não ambos os efeitos.

* As habilidades feroz nas mágicas instantâneas e feitiços que não apresentarem a expressão “em vez disso” fornecerão um efeito extra caso você controle uma criatura de poder igual ou superior a 4 conforme elas são resolvidas.

* Veja a seção “Notas Sobre Cards Específicos” para obter mais informações sobre cards com a habilidade feroz estáticas ou desencadeadas e como eles funcionam.

Nova ação de palavra-chave: Manifestar

O Dragão Espírito Ugin e sua magia estão mais do que vivos no passado de Tarkir. Manifestar é uma nova ação de palavra-chave que coloca cards com a face voltada para baixo no campo de batalha como criaturas 2/2, ocultando suas verdadeiras identidades. Se um card de criatura é colocado no campo de batalha dessa forma, você pode pagar seu custo de mana para voltar sua face para cima a qualquer momento.

Nutrição Desforme

{3}{G}

Feitiço

Manifeste o card do topo do seu grimório e coloque um marcador +1/+1 nele. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

As regras oficiais para a habilidade manifestar são as seguintes:

701.31. Manifestar

701.31a “Manifestar [um card]” significa “colocar [aquele card] no campo de batalha com a face voltada para baixo”. Aquela permanente é uma criatura 2/2 sem texto, sem nome, sem subtipos e sem custo de mana. Ela será uma permanente manifestada enquanto permanecer com a face voltada para baixo. O efeito que define as características do card funciona enquanto ele está com a face voltada para baixo e termina quando ele é voltado para cima.

701.31b A qualquer momento em que tiver a prioridade, você poderá voltar uma permanente manifestada que você controla para cima. Trata-se de uma ação especial que não usa a pilha (ver regra 115.2b). Para fazer isso, mostre a todos os jogadores que o card representando a permanente é um card de criatura e qual é o seu custo de mana.

Depois, pague o custo e volte a permanente para cima. O efeito que definia as características do card enquanto ele estava com a face voltada para baixo se encerra e ele recupera as características normais. Se o card representando a permanente não for um card de criatura ou não tiver custo de mana, ele não poderá ser voltado para cima desta forma.

701.31c Se um card com metamorfose for manifestado, seu controlador poderá realizar o procedimento descrito na regra 702.36d para voltar para cima uma permanente com metamorfose que estiver com a face voltada para baixo, em vez do procedimento descrito acima.

701.31d Se um efeito instruir um jogador a manifestar múltiplos cards de seu grimório, eles serão manifestados um de cada vez.

701.31e Uma permanente voltada para baixo representada por um card de mágica instantânea ou feitiço não pode ser voltada para cima. Se um efeito instrui o jogador a voltar a face de uma para cima, seu controlador a revela e a deixa voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas.

701.31f Ver regra 707, “Mágicas e permanentes com a face voltada para baixo”, para mais informações.

* A permanente voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, sem custo de mana, tipos de criatura ou habilidades. É um card incolor cujo custo de mana convertido é 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.

* A qualquer momento em que tiver prioridade, você poderá voltar a face de uma criatura manifestada para cima revelando que ela é um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de alteração de tipo que possam estar sendo aplicados a ela) e pagar seu custo de mana. Trata-se de uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

* Se uma criatura manifestada teria metamorfose caso estivesse voltada para cima, você pode pagar o custo de metamorfose para voltar sua face para cima.

* Diferentemente de uma criatura com a face voltada para baixo conjurada por meio da habilidade metamorfose, uma criatura manifestada ainda poderá ser voltada para cima após perder suas habilidades, caso seja um card de criatura.

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

* Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa 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 indicar isto são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando a habilidade metamorfose, etc.).

* Não há nenhum card na coleção *Destino Reescrito* capaz de voltar para cima um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha voltado para baixo, mas há cards antigos que fazem isso. Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou feitiço. A permanente permanece no campo de batalha voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.

* Algumas coleções mais antigas de **Magic** contêm cards dupla face, os quais possuem uma face de card de **Magic** de cada lado, em vez da face de um card de **Magic** de um lado e verso de um card de **Magic** do outro. As regras relacionadas aos cards dupla face foram alteradas para se adequarem à possibilidade desses cards serem manifestados. Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do card

for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face frontal ficará para cima. Os cards dupla face no campo de batalha não podem ser voltados para baixo.

As três "formas"

Há três cards de encantamento na coleção *Destino Reescrito* que possuem habilidades de entrada no campo de batalha que os transformam em Auras, manifestam uma criatura e os anexam à criatura manifestada.

Nubiforme

{1}{U}{U}

Encantamento

Quando Nubiforme entra no campo de batalha, ele se torna uma Aura com encantar criatura. Manifeste o card do topo do seu grimório e anexe Nubiforme a ele. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

A criatura encantada tem voar e resistência a magia.

* Você manifestará o card no topo do seu grimório ainda que a “Forma” não esteja no campo de batalha conforme a habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida.

* Se você não tiver cards no seu grimório quando a habilidade for resolvida, a “Forma” será colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

* Se a criatura encantada estiver com a face voltada para cima, a “Forma” continuará encantando-a.

Cielo: Cercos

Os Cercos formam um ciclo de encantamentos que exigem que você declare onde reside sua lealdade ao entrarem no campo de batalha.

Cerco ao Palácio

{3} {B} {B}

Encantamento

Conforme Cerco ao Palácio entra no campo de batalha, escolha Khans ou Dragões.

- Khans — No início de sua manutenção, devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.
- Dragões — No começo da sua manutenção, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* Cada Cerco terá uma das duas habilidades abaixo, dependendo da sua escolha, conforme Cerco entra no campo de batalha.

* As palavras “Khans” e “Dragões” são palavras-âncora, as quais ligam sua escolha à habilidade apropriada. As palavras-âncora são um novo conceito de regras. “[Palavra-âncora] — [Habilidade]” significa “Contanto que você escolha [a palavra-âncora] conforme esta permanente entrar no campo de batalha, a permanente terá [habilidade]”. Note que a palavra-âncora “Dragões” não tem nenhuma ligação com as criaturas de tipo Dragão.

* Cada uma das duas últimas habilidades fica ligada à primeira. Elas dizem respeito apenas à escolha resultante da primeira habilidade. Se uma permanente entrar no campo de batalha como uma cópia de um dos Cercos, seu controlador fará uma nova escolha para aquele Cerco. A habilidade da cópia não depende da escolha tomada para a permanente original.

Ciclo: Criaturas com habilidades modais de entrada no campo de batalha

Esta coleção contém um ciclo de criaturas com habilidades modais de entrada no campo de batalha. Para cada uma delas, você pode escolher colocar um marcador +1/+1 na criatura ou provocar um outro efeito.

Ogro Rebelde

{5} {R}

Criatura — Ogro Guerreiro

3/5

Quando Ogro Rebelde entrar no campo de batalha, escolha um —

- Coloque um marcador +1/+1 em Ogro Rebelde.
- Destrua o artefato alvo.

* Você escolhe o modo que vai usar conforme coloca a habilidade na pilha, depois que a criatura entra no campo de batalha. Uma vez feita a escolha, você não poderá mudar o modo, ainda que a criatura deixe o campo de batalha em resposta à habilidade.

* Se um modo exigir um alvo e não houver alvos válidos disponíveis, você deverá escolher o modo que adiciona um marcador +1/+1.

Mecânica que retorna: Mana híbrido

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com qualquer uma das duas cores de mana. Por exemplo: {B/G} pode ser pago tanto com {B} quanto com {G}. É um símbolo de mana tanto preto quanto verde.

Daghatar, o Inflexível

{3}{W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

0/0

Vigilância

Daghatar, o Inflexível, entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

{1}{B/G}{B/G}: Mova um marcador +1/+1 da criatura alvo para uma segunda criatura alvo.

* Os símbolos de mana híbrido aparecem somente no custo. Na coleção *Destino Reescrito*, os símbolos aparecem no custo de habilidades ativadas ou como custo pago conforme as habilidades desencadeadas são resolvidas.

* Ao ativar uma habilidade ativada com símbolos de mana híbrido no custo, você escolhe qual cor de mana gastará para cada símbolo de mana híbrido. Você faz isso no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor para um X em um custo de mana. Por exemplo, você escolhe se vai ativar a habilidade de Daghatar, o Inflexível, pagando {1}{B}{B}, {1}{B}{G} ou {1}{G}{G}.

* Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana, independentemente do mana que foi gasto para conjurá-lo. Não há cards na coleção *Destino Reescrito* com símbolos de mana híbrido no custo de mana.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Alesha, a Que Sorri Para a Morte

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/2

Iniciativa

Toda vez que Alesha, a Que Sorri Para a Morte, ataca, você pode pagar {W/B} {W/B}. Se fizer isso, devolva o card de criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 do seu cemitério para o campo de batalha virado e atacando.

* Você escolhe qual oponente ou planeswalker oponente a criatura vai atacar conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador, nem o mesmo planeswalker que Alesha está atacando.

* Embora a criatura devolvida por você esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Arquidemônio da Depravação

{3} {B} {B}

Criatura — Demônio

5/4

Voar

No início da etapa final de cada oponente, aquele jogador escolhe até duas criaturas que ele controla e sacrifica o resto.

* O oponente escolhe qual criatura poupar, caso queira poupar alguma, conforme a habilidade é resolvida. A escolha não tem as criaturas como alvo.

* O oponente pode escolher poupar uma ou nenhuma criatura. Se o jogador não escolher nenhuma criatura, ele sacrifica todas as criaturas que controla.

Assassino Encapuzado

{2} {B}

Criatura — Humano Assassino

1/2

Quando Assassino Encapuzado entrar no campo de batalha, escolha um —

- Coloque um marcador +1/+1 em Assassino Encapuzado.
- Destrua a criatura alvo que tenha sofrido dano neste turno.

* Se uma criatura recebeu dano, mas se regenerou (removendo, portanto, o dano), ela continuará sendo um alvo válido para o segundo modo da habilidade desencadeada.

Caçar os Fracos

{3} {G}

Feitiço

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

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

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

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

Caminhante do Gelo

{1} {U}

Criatura — Elemental

Quando Caminhante do Gelo se tornar alvo de uma magia ou habilidade, sacrifique-o.

* Se Caminhante do Gelo se tornar alvo de uma magia ou habilidade, sua habilidade será desencadeada e colocada na pilha, em cima daquela magia ou habilidade. A habilidade de Caminhante do Gelo se resolverá (fazendo com que ele seja sacrificado) primeiro. A menos que a magia ou habilidade tenha outro alvo, ela será anulada conforme tenta ser resolvida por não ter alvos válidos.

Canalizar Dano

{5}{W}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano que seria causado a você e às permanentes que você controla neste turno por fontes que você não controla. Se algum dano for prevenido desta forma, você poderá fazer com que Canalizar Dano cause uma quantidade equivalente de dano à criatura alvo.

* O único alvo de Canalizar Dano é a criatura à qual ela pode causar dano. Você escolhe o alvo ao conjurar Canalizar Dano, e não conforme ela previne o dano.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido conforme Canalizar Dano tentar ser resolvida, toda a magia será anulada. Nenhum dano será prevenido.

* Não se verifica se a criatura alvo ainda é um alvo válido após a resolução de Canalizar Dano. O dano será prevenido ainda que Canalizar Dano não possa causar dano à criatura em questão.

* O efeito de Canalizar Dano não é um efeito de redirecionamento. Caso previna algum dano, você pode fazer com que Canalizar Dano (não a fonte original) cause dano à criatura como parte do efeito de prevenção. Canalizar Dano é a fonte do novo dano, de modo que as características da fonte original (como cor ou se possuía vínculo com a vida ou toque mortífero) não afetarão o novo dano. O novo dano não é dano de combate, mesmo que o dano prevenido o fosse.

* Você pode escolher uma criatura que controla como alvo. Se fizer isso, o dano causado por Canalizar Dano à criatura não será prevenido.

* Se dois jogadores conjurarem Canalizar Dano cada um tendo como alvo uma criatura que o outro controla, e uma fonte controlada por um jogador causaria dano ao segundo jogador ou a uma permanente controlada por ele, um Canalizar Dano prevenirá o dano e tentará causar dano à criatura controlada pelo primeiro jogador. O Canalizar Dano daquele jogador prevenirá o dano e tentará causar dano à criatura controlada pelo segundo jogador. Isso forma um loop que pode ser quebrado pelos dois jogadores ao escolher que Canalizar Dano não cause dano. Não importa qual jogador quebra o loop, pois nenhum dano será causado em ambos os casos.

Cerco à Fronteira

{3} {G}

Encantamento

Conforme Cerco à Fronteira entra no campo de batalha, escolha Khans ou Dragões.

- Khans — No início de cada uma das suas fases principais, adicione {G} {G} à sua reserva de mana.
- Dragões — Toda vez que uma criatura com voar entrar no campo de batalha sob seu controle, você pode fazê-la lutar contra uma criatura alvo que você não controla.

* A habilidade “Khans” é desencadeada no início tanto da sua fase principal pré-combate quanto da sua fase principal pós-combate. * Os manas não usados desaparecem das reserva de mana dos jogadores ao final de cada etapa e de cada fase.

* Já na habilidade “Dragões”, você decide se a criatura com voar vai lutar contra a criatura alvo que você não controla conforme a habilidade é resolvida.

Cerco ao Monastério

{2} {U}

Encantamento

Conforme Cerco ao Monastério entra no campo de batalha, escolha Khans ou Dragões.

- Khans — No início da sua etapa de compra, compre um card adicional e depois descarte um card.
- Dragões — As mágicas que seus oponentes conjuram que têm você ou uma permanente que você controla como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

* A habilidade “Khans” acontece depois que você compra o card que normalmente é comprado na sua etapa de compra. Este card e um card adicional estarão na sua mão quando você tiver que descartar um card.

* A habilidade “Dragões” adiciona {2} por mágica, não por alvo. Ela não faz com que uma mágica custe mais do que {2} adicionais para ser conjurada, mesmo que a mágica tenha como alvo você e uma permanente que você controla ou mais de uma permanente que você controla.

Cerco ao Posto Avançado

{3} {R}

Encantamento

Conforme Cerco ao Posto Avançado entra no campo de batalha, escolha Khans ou Dragões.

- Khans — No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório. Até o final do turno, você poderá jogar aquele card.
- Dragões — Toda vez que uma criatura que você controla deixa o campo de batalha, Cerco ao Posto Avançado causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* O card exilado pela habilidade “Khans” é exilado com a face voltada para cima. Ao conjurar um card exilado com a habilidade “Khans”, você deve seguir as regras normais de conjuração do card. Você deve pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se for um card de criatura, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Se você exilar um card de terreno usando a habilidade “Khans”, você poderá jogar o terreno apenas se ainda puder jogar um terreno. Normalmente, isso significa que você pode jogar o terreno apenas se você ainda não tiver jogado um terreno naquele turno.

* Se um card que não seja de criatura for manifestado e depois deixar o campo de batalha, a habilidade “Dragões” será desencadeada.

Chamado Selvagem

{X} {G} {G}

Feitiço

Manifeste o card do topo do seu grimório e coloque X marcadores +1/+1 nele. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* Se você escolher 0 para X, você só vai manifestar o card do topo do seu grimório.

Chefe de Horda Brutal

{3}{B}

Criatura — Orc Guerreiro

3/3

Toda vez que uma criatura que você controla ataca, o jogador defensor perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

{3}{R/W}{R/W}: As criaturas que seus oponentes controlam bloqueiam neste turno se estiverem aptas e você escolhe como elas bloquearão.

* Todas as declarações de bloqueadores precisam ser válidas.

* Se houver um custo associado a declarar uma criatura como bloqueadora e você escolher aquela criatura para bloquear, o controlador dela poderá escolher pagar o custo ou não. Se ele escolher não pagar o custo, você precisará escolher outras criaturas bloqueadoras.

* Você escolherá como cada criatura controlada por um oponente bloqueará, mesmo se a criatura não estava no campo de batalha ou não estava sendo controlada por um oponente conforme a habilidade ativada foi resolvida.

* Em um jogo com vários participantes, se mais de um jogador ativar a habilidade ativada de Chefe de Horda Brutal no mesmo turno, o controlador da última habilidade a ser resolvida escolherá como as criaturas controladas pelos jogadores que não resolveram esta habilidade vão bloquear.

* O jogador defensor afetado pela habilidade desencadeada de Chefe de Horda Brutal é determinado pela criatura que atacar. Por exemplo, se Chefe de Horda Brutal atacou um oponente e duas outras criaturas controladas por você atacaram outro oponente, o primeiro oponente perde 1 ponto de vida e o segundo perde 2 pontos de vida. Você ganha um total de 3 pontos de vida.

Conscrição Fantasmal

{5}{B}{B}

Feitiço

Exile todos os cards de criatura do cemitério do jogador alvo em um monte voltado para baixo, embaralhe-os e depois, manifeste-os. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* O monte é embaralhado para que seus oponente não possam distinguir as criaturas manifestadas. Você pode olhar os cards após manifestá-los.

* Se você manifestar um card pertencente a um oponente e deixar o jogo, o card será exilado.

Constructo de Ugin

{4}

Criatura Artefato — Construto

4/5

Quando Constructo de Ugin entrar no campo de batalha, sacrifique uma permanente que seja colorida.

* Se só estiver controlando permanentes incolores conforme a habilidade é resolvida (por exemplo, terrenos básicos e permanentes com a face voltada para baixo), você não sacrificará nada.

Controle de Turba

{4} {R} {R}

Feitiço

Escolha um —

- Ganhe o controle de todas as criaturas com poder igual ou superior a 4 até o final do turno. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham ímpeto até o final do turno.
- Ganhe o controle de todas as criaturas com poder igual ou inferior a 3 até o final do turno. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham ímpeto até o final do turno.

* Você escolhe o modo que está usando conforme conjura Poder da Multidão. Uma vez conjurado, você não pode mudar o modo, ainda que o poder das criaturas mude em resposta.

* Ao ganhar o controle de uma criatura, não importa o que acontece com o poder dela.

* Controle de Turba pode afetar criaturas que você já controla ou criaturas que já foram desviradas. O card desvira as criaturas se for o caso e lhes dá ímpeto.

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

Criados Entalhados em Pedra

{3}

Criatura Artefato — Golem

4/4

Conjure Criados Entalhados em Pedra somente se tiver conjurado outra magia neste turno.

* Não importa se a outra magia foi resolvida. A magia poderia ter sido anulada ou, caso você tenha conjurado de alguma forma Criados Entalhados em Pedra como se o card tivesse lampejo, a magia ainda poderia estar na pilha.

Crisol do Dragão Espírito

Terreno

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

{1}, {T}: Coloque um marcador de armazenamento em Crisol do Dragão Espírito.

{T}, Remova X marcadores de armazenamento de Crisol do Dragão Espírito: Adicione X mana em qualquer combinação de cores à sua reserva de mana. Gaste este mana somente para conjurar magias de Dragão ou ativar habilidades de Dragões.

* Você pode usar o mana gerado pela última habilidade para pagar um custo alternativo (como o custo de investida) ou um custo adicional para conjurar uma magia de Dragão. Você não está limitado a pagar apenas o custo de mana daquela magia.

* As habilidades ativadas apresentam o formato “Custo: Efeito”.

* Observe que voltar para cima uma criatura com a face voltada para baixo não é uma habilidade ativada. Se você manifestar um card de criatura do tipo Dragão ou conjurar um card de criatura do tipo Dragão com a face voltada para baixo usando a habilidade metamorfose, você não poderá usar o mana gerado pela última habilidade para voltar o card para cima.

* O mana gerado pela última habilidade não pode ser gasto para ativar habilidades de fontes do tipo Dragão que não estejam no campo de batalha.

Daghatar, o Inflexível

{3}{W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

0/0

Vigilância

Daghatar, o Inflexível, entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

{1}{B/G}{B/G}: Mova um marcador +1/+1 da criatura alvo para uma segunda criatura alvo.

* Os dois alvos da última habilidade devem ser criaturas diferentes. Um dos dois pode ser Daghatar, o Inflexível.

* O marcador +1/+1 só é transferido se ambos os alvos permanecerem válidos conforme a habilidade é resolvida.

* Para mover um marcador de uma criatura para outra, o marcador é removido da primeira criatura e colocada em uma segunda. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi colocado na segunda criatura se aplicarão.

Dano Colateral

{R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Dano Colateral, sacrifique uma criatura.

Dano Colateral causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Se você sacrificar uma criatura atacante ou bloqueadora durante a etapa de declaração de bloqueadores, ela não causará dano de combate. Se você aguardar até a etapa de dano de combate, mas a criatura tiver sofrido dano letal, ela será destruída antes que você tenha a oportunidade de sacrificá-la.

* Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.

* Os jogadores só podem responder a Dano Colateral após ele ser conjurado e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Dente-de-sabre Temur

{2}{G}{G}

Criatura — Felino

4/3

{1}{G}: Você pode devolver outra criatura que você controle para a mão de seu dono. Se fizer isso, Dente-de-sabre Temur ganhará indestrutível até o final do turno.

* Você escolhe se vai ou não devolver uma criatura e qual criatura será conforme a habilidade ativada é resolvida. Nenhuma criatura é usada como alvo.

Desertora Humilde

{1}{R}

Criatura — Humano Ladino

2/1

{T}: Compre dois cards. O oponente alvo ganha o controle de Desertora Humilde. Ative esta habilidade apenas durante o seu próprio turno.

* A habilidade da Desertora Humilde pode ser ativada a qualquer momento durante o seu turno, inclusive em resposta a uma mágica ou habilidade.

* Se Desertora Humilde não estiver no campo de batalha conforme a habilidade é resolvida, mas o jogador alvo continuar sendo um alvo válido, a habilidade será resolvida. Você vai comprar dois cards, ainda que o jogador não ganhe o controle de Desertora Humilde.

* Se Desertora Humilde estiver sendo controlada por um jogador que não seja seu dono e o controlador deixar o jogo, o efeito que dá ao jogador o controle de Desertora Humilde terminará. Desertora Humilde voltará ao controle do último jogador a controlá-la que ainda estiver no jogo.

Despertar Medonho

{4}{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Se for um Dragão, coloque dois marcadores +1/+1 nele.

* Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades entre o momento em que você devolve o card de criatura ao campo de batalha e verifica se ele é um Dragão.

Desprezo do Rakshasa

{2}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo a menos que seu controlador pague {1} para cada card em seu cemitério.

* Conte o número de cards no seu cemitério conforme Desprezo do Rakshasa é resolvida para determinar a quantidade de mana que o controlador da mágica alvo deverá pagar para impedir que a mágica seja anulada. Desprezo do Rakshasa ainda estará na pilha neste momento e não será considerado na contagem.

Devaneio do Sábio

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Devaneio do Sábio entrar no campo de batalha, compre um card para cada Aura que você controla que estiver anexada a uma criatura.

A criatura encantada recebe +1/+1 para cada Aura que você controla anexada a uma criatura.

* A Aura não precisa necessariamente ter a habilidade encantar criatura para ser contada pelas habilidades de Devaneio do Sábio. Por exemplo, uma Aura com encantar permanente que estiver anexada a uma criatura também conta.

* Conte o número de Auras que você controla que estão anexadas a criaturas conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida para determinar quantos cards comprar. Devaneio do Sábio também conta, desde que ainda esteja no campo de batalha naquele momento.

Diplomacia dos Ermos

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card. Se você controla um Guerreiro, aquele jogador perde 2 pontos de vida.

* Se você controlar um Guerreiro conforme Diplomacia dos Ermos for resolvido, o oponente alvo perderá 2 pontos de vida, ainda que não tenha descartado card algum (por não ter nenhum card na mão, por exemplo).

Dragão de Escama Defletora

{4} {W} {W}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Enquanto Dragão de Escama Defletora estiver atacando, o jogador defensor não poderá conjurar mágicas.

* “Jogador defensor” é o jogador atacado por Dragão de Escama Defletora ou o controlador do planeswalker atacado por Dragão de Escama Defletora. Nos formatos para vários jogadores que permitem atacar múltiplos jogadores, seus oponentes continuam podendo conjurar mágicas, ainda que você controle outras criaturas que estão atacando esses jogadores ou os planeswalkers controlados por eles.

* O jogador defensor continua podendo ativar habilidades ou realizar ações especiais, como voltar para cima uma criatura com a face voltada para baixo.

Dragão Nóxio

{4}{B}{B}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Quando Dragão Nóxio morre, você pode destruir a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Uma criatura com a face voltada para baixo tem o custo de mana convertido de 0. Porém, o custo de mana convertido muda quando elas são voltadas para cima. Ou seja, se uma criatura for voltada para cima em resposta a ser alvo da habilidade de Dragão Nóxio, ela poderá deixar de ser um alvo válido.

Dromoka, a Eterna

{3}{G}{W}

Criatura Lendária — Dragão

5/5

Voar

Toda vez que um Dragão que você controla atacar, revigore 2. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque dois marcadores +1/+1 nela.)*

* Cada Dragão com o qual você atacar desencadeará a habilidade desencadeada de Dromoka. Para cada ocorrência da habilidade, você determina em qual criatura colocar os marcadores +1/+1 conforme ela é resolvida. Ou seja, a criatura que você controla com a menor resistência conforme a primeira habilidade é resolvida pode não ter a menor resistência conforme a segunda habilidade é resolvida.

Elemental da Mata Sussurrante

{3}{G}{G}

Criatura — Elemental

4/4

No início de sua etapa final, manifeste o card do topo do seu grimório. *(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

Sacrifique Elemental da Mata Sussurrante: Até o final do turno, as criaturas que não sejam fichas voltadas para cima que você controla ganham “Quando esta criatura morrer, manifeste o card do topo do seu grimório.”

* A última habilidade concede a habilidade de voltar para cima criaturas que não sejam fichas que você controla conforme a habilidade é resolvida. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não terão essa habilidade.

Elemental da Torrente

{4}{U}

Criatura — Elemental

3/5

Voar

Toda vez que Elemental da Torrente atacar, vire todas as criaturas que o jogador defensor controlar.

{3}{B/G}{B/G}: Coloque Elemental da Torrente do exílio no campo de batalha virado. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* “Jogador defensor” é o jogador atacado por Elemental da Torrente ou o controlador do Planeswalker atacado por Elemental da Torrente. Nos formatos para vários jogadores que permitem atacar múltiplos jogadores, as criaturas controladas por outros jogadores não serão viradas, ainda que você controle outras criaturas que estão atacando esses jogadores ou os planeswalkers controlados por eles. Em partidas do tipo “Gigante de Duas Cabeças”, escolha um membro da equipe adversária conforme a habilidade desencadeada é resolvida.

Emboscada Etérea

{3}{G}{U}

Mágica Instantânea

Manifeste os dois cards do topo de seu grimório. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* Os cards são manifestados um por vez. Deve ficar bem claro qual das criaturas com a face voltada para baixo era a primeira e qual era a segunda do seu grimório.

* Se você estiver jogando com o card do topo do seu grimório revelado conforme Emboscada Etérea é resolvida (por controlar um card como Centaura-caçadora de Crufix, por exemplo), você manifestará o card do topo, revelará e manifestará o próximo card (que passou a ser o card do topo).

Escrever Existência

{2}{U}

Feitiço

Olhe os dois cards do topo de seu grimório. Manifeste um desses cards. Depois, coloque o outro no topo ou no fundo do seu grimório. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* Os outros jogadores não saberão se o card que você manifestou é o card do topo ou o segundo card do grimório.

* Se você estiver jogando com o card do topo do seu grimório revelado, você vai manifestar um dos cards, o outro card será revelado e então você poderá escolher colocar aquele card no fundo do seu grimório ou deixá-lo no topo.

Espreitador do Rio Marang

{2}{U}

Criatura — Humano Ladino

2/1

Espreitador do Rio Marang não pode bloquear nem ser bloqueado.

Você poderá conjurar Espreitador do Rio Marang do seu cemitério enquanto controlar uma permanente preta ou verde.

* A habilidade de Espreitador do Rio Marang não altera quando você pode conjurá-lo. Você continua tendo que pagar os custos da mágica.

* Espreitador do Rio Marang só verifica se você controla uma permanente preta ou verde conforme você começa a conjurá-lo. Uma vez começada a conjuração de Espreitador do Rio Marang do seu cemitério, não importa o que acontece com a permanente preta ou verde que você controla.

Executor Impiedoso

{2} {B}

Criatura — Orc Guerreiro

3/1

Quando Executor Impiedoso entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura.

* Se você não controlar nenhuma outra criatura conforme a habilidade de Executor Impiedoso se resolver, você terá que sacrificar Executor Impiedoso.

Fênix do Rastro Flamejante

{1} {R} {R}

Criatura — Fênix

2/2

Voar, ímpeto

Fênix do Rastro Flamejante ataca a cada turno se estiver apto.

Feroz — No início do combate no seu turno, se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, você pode pagar {R}. Se fizer isso, devolva Fênix do Rastro Flamejante de seu cemitério para o campo de batalha.

* A habilidade feroz de Fênix do Rastro Flamejante só é desencadeada se ela estiver no seu cemitério e se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 no início do combate no seu turno. Além disso, a habilidade verifica se você controla alguma criatura com poder igual ou superior a 4 novamente conforme ela é resolvida. Caso você não controle, a habilidade não surtirá efeito.

* Você ainda escolhe qual jogador ou planeswalker Fênix do Rastro Flamejante vai atacar.

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, Fênix do Rastro Flamejante estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que Fênix do Rastro Flamejante ataque, você não será forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisará atacar nesse caso.

* Se Fênix do Rastro Flamejante entrar no campo de batalha antes da fase de combate, ela atacará no mesmo turno se estiver apta. Se ela entrar no campo de batalha após o combate, ela não atacará naquele turno e geralmente estará disponível para bloquear no turno seguinte.

Fera de Guerra Arashin

{5} {G} {G}

Criatura — Besta

6/6

Toda vez que Fera de Guerra Arashin causa dano de combate a uma ou mais criaturas bloqueadoras, manifeste o card do topo do seu grimório. *(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* A habilidade da Fera de Guerra Arashin só será desencadeada uma vez por etapa de dano do combate, não importa quantas criaturas a estejam bloqueando.

Ferreiro Renomado

{1} {U}

Criatura — Humano Artífice

1/3

{T}: Adicione {2} à sua reserva de mana. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de artefato ou ativar habilidades de artefatos.

{U}, {T}: Procure um card com o nome Arco Perfurador de Corações ou Frasco de Fogo Dragônico em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe seu grimório.

* Você pode usar o mana gerado pela primeira habilidade para pagar um custo alternativo ou um custo adicional para conjurar uma mágica de artefato. Você não está limitado a pagar o custo de mana da mágica.

* As habilidades ativadas apresentam o formato “Custo: Efeito”. Algumas palavras-chave, como equipar, são habilidades ativadas.

* Observe que voltar para cima uma criatura com a face voltada para baixo não é uma habilidade ativada. Se você manifestar um card de criatura artefato ou conjurar um card de artefato com a face voltada para baixo usando a habilidade metamorfose, você não poderá usar o mana gerado pela primeira habilidade para voltar o card para cima.

* O mana gerado pela primeira habilidade não pode ser gasto para ativar habilidades de fontes do tipo artefato que não estiverem no campo de batalha.

* Arco Perfurador de Corações é um card da coleção *Khans de Tarkir*. Parece que ainda não inventaram um Frasco de Fogo Dragônico. Engraçado.

Flagelador de Alma

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

4/4

Esquadrinhar (*Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.*)

Se um card de criatura com voar foi exilado pela habilidade esquadrinhar de Flagelador de Alma, Flagelador de Alma tem voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, alcance, atropelar e vigilância.

* Os cards de criatura que têm habilidades que lhes concedem as palavras-chave de habilidade listadas não são considerados na contagem. Por exemplo, exilar um Rufião de Batalha (uma criatura com “Enquanto você controlar uma permanente vermelha ou branca, Rufião de Batalha receberá +1/+0 e terá iniciativa”) por meio da habilidade esquadrinhar de Flagelador de Alma não fará com que Flagelador de Alma ganhe iniciativa, mesmo que você controle uma permanente vermelha ou branca.

* Você não pode exilar mais cards do seu cemitério do que o que deve para pagar o requisito de mana genérico de Flagelador de Alma. Na maioria dos casos, isso significa que você não poderá exilar mais do que quatro cards, mesmo que você quera exilar mais para lhe dar habilidades extras.

Fogo Amigo

{3}{R}

Mágica Instantânea

O controlador da criatura alvo revela um card da própria mão aleatoriamente. Fogo Amigo causa dano àquela criatura e àquele jogador igual ao custo de mana convertido do card revelado.

* O cards sem custo de mana, como os cards de terreno, têm custo de mana convertido igual a 0.

* Se o card tem (X) em seu custo de mana, X é 0.

Fruto da Primeira Árvore

{3}{G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando a criatura encantada morre, você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X a resistência dela.

* Use a resistência da criatura quando ela deixar o campo de batalha para determinar o valor de X. Se o número for igual ou inferior a 0, você não ganhará pontos de vida nem comprará cards. (Você tampouco perderá pontos de vida ou descartará cards.)

* Fruto da Primeira Árvore pode encantar qualquer criatura, mas o controlador de Fruto da Primeira Árvore ganha pontos de vida e compra cards.

Fúria de Batalha Temur

{1}{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo ganha golpe duplo até o final do turno. *(Ela causa tanto o dano de iniciativa quanto o dano de combate normal.)*

Feroz — Aquela criatura também ganha atropelar até o final do turno se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* Se todas as criaturas que estiverem bloqueando uma criatura com golpe duplo e atropelar forem destruídas durante a primeira etapa de dano de combate, a criatura com golpe duplo e atropelar causará todo seu dano de combate ao planeswalker ou jogador defensor na segunda etapa de dano de combate.

General Escama de Dragão

{3}{W}

Criatura — Humano Guerreiro

2/3

No início da sua etapa final, revigore X, sendo X o número de criaturas viradas que você controla. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque X marcadores +1/+1 nela.)*

* Conte o número de criaturas viradas que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar o valor de X.

* A criatura na qual você vai colocar os marcadores não precisa ser necessariamente uma das criaturas viradas.

Golpe Inteligente

{3}{U}{R}

Mágica Instantânea

Golpe Inteligente causa 2 pontos de dano à criatura alvo e 2 pontos de dano ao jogador alvo.

Compre um card.

* Você não pode conjurar Golpe Inteligente a menos que tenha como alvo ao mesmo tempo uma criatura e um jogador. Se um alvo (mas não os dois) não for válido conforme Golpe Inteligente for resolvida, ela causará dano ao alvo válido e você comprará um card. Se ambos os alvos não forem válidos, a mágica será anulada e não surtirá efeito. Nesse caso, você não comprará card nenhum.

Grã-mestra da Alma-ígneia

{1}{W}

Criatura — Humano Monge

Vínculo com a vida

As mágicas instantâneas e os feitiços que você controla têm vínculo com a vida.

{2} {U/R} {U/R}: Na próxima vez em que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço da sua mão neste turno, coloque aquele card na sua mão, em vez de colocá-lo no cemitério, conforme é resolvido.

* As mágicas instantâneas e os feitiços com vínculo com a vida só dão pontos de vida ao seu controlador se forem a fonte do dano causado. As mágicas instantâneas e os feitiços com vínculo com a vida que fazem com que outra fonte cause dano não farão com que seu controlador ganhe pontos de vida.

* Após ativar a última habilidade de Grã-mestra da Alma-ígneia, se a próxima mágica instantânea ou feitiço que você conjurar da sua mão for anulado, ele não irá para a sua mão e o efeito não se aplicará à próxima mágica que você conjurar.

* Uma mágica que o instrua a exilar o card (Transgressão Temporal, por exemplo) não irá para a sua mão, pois não vai para o seu cemitério conforme é resolvido.

Guardião da Primeira Árvore

{G}

Criatura — Humano

1/1

{1} {W/B}: Guardião da Primeira Árvore torna-se um Humano Guerreiro com poder e resistência básicos 3/3.

{2} {W/B} {W/B}: Se Guardião da Primeira Árvore for um Guerreiro, ele se tornará um Humano Espírito Guerreiro com atropelar e vínculo com a vida.

{3} {W/B} {W/B} {W/B}: Se Guardião da Primeira Árvore for um Espírito, coloque cinco marcadores +1/+1 nele.

* Nem a primeira nem a segunda habilidade têm duração. Se uma delas for resolvida, ela permanecerá em efeito até Guardião da Primeira Árvore deixar o campo de batalha ou algum efeito subsequente mudar suas características.

* A primeira e a segunda habilidades ativadas fazem com que Guardião da Primeira Árvore perca quaisquer outros tipos de criatura anteriores. Ele conserva quaisquer outros tipos ou supertipos que possa ter.

* A primeira habilidade substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois da primeira habilidade ser resolvida substituem esse efeito.

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência de Guardião da Primeira Árvore, como os efeitos provocados por Crescimento Titânico, serão aplicados a Guardião da Primeira Árvore não importa quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com quaisquer marcadores +1/+1 em Guardião da Primeira Árvore e efeitos que permutam seu poder pela sua resistência.

Guinchador Relampejante

{4} {R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar, atropelar, ímpeto

No início da etapa final, o dono de Guinchador Relampejante o embaralha em seu próprio grimório.

* O dono de Guinchador Relampejante só o embaralha no seu próprio grimório se ele estiver no campo de batalha conforme sua habilidade é resolvida.

Infiltradora Jeskai

{2} {U}

Criatura — Humano Monge

2/3

Infiltradora Jeskai não poderá ser bloqueada enquanto você não controlar outras criaturas.

Quando Infiltradora Jeskai causar dano de combate a um jogador, exile-a junto com o card do topo de seu grimório em um monte voltado para baixo, embaralhe o monte e manifeste os dois cards. *(Para manifestar um card, coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

* o monte é embaralhado para que seus oponentes não possam distinguir as criaturas manifestadas. Você poderá olhar os cards após manifestá-los.

* Se Infiltradora Jeskai não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, você manifestará apenas o card no topo do seu grimório.

* A informação sobre quem é o dono do card é pública em todas as ocasiões. Se os donos dos dois cards que você exilar forem jogadores diferentes (digamos que você ganhou o controle de uma Infiltradora Jeskai que era do seu oponente), a identidade dos cards não é mais uma informação oculta para seu oponente. O jogador saberá qual das criaturas com a face voltada para baixo pertence a ele.

* Se você manifestar um card de um oponente e deixar o jogo, o card será exilado.

Instintos Impiedosos

{2} {G}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- A criatura alvo que não esteja atacando ganha alcance e toque mortífero até o final do turno. Desvire-a.
- A criatura alvo atacante recebe +2/+2 e ganha atropelar até o final do turno.

* Se você escolher o primeiro modo, a criatura alvo não pode estar atacando. No entanto, ela poderá atacar depois no mesmo turno.

Ira Dragônica

{2} {R}

Mágica Instantânea

Adicione {R} à sua reserva de mana para cada criatura atacante que você controla. Até o final do turno, as criaturas atacantes que você controla ganham “{R}: Esta criatura recebe +1/+0 até o final do turno.”

* Apesar de gerar mana, Ira Dragônica não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

* Somente as criaturas que estiverem atacando conforme Ira Dragônica é resolvida vão contar na geração de mana, e somente essas criaturas vão ganhar a habilidade ativada “hálito de fogo”. Em outras palavras, conjurar Ira Dragônica antes de declarar os atacantes normalmente não surte efeito algum.

* Lembre-se que os manas não usados desaparecem das reservas de mana dos jogadores ao final de cada etapa e de cada fase. Por exemplo, se você conjura Ira Dragônica na etapa de declaração de atacantes, o mana gerado não dura até a etapa de declaração de bloqueadores ou até a fase principal pós-combate, exceto em raros casos.

Krotiq Emboscador

{5}{G}

Criatura — Inseto

5/5

Atropelar

Quando Krotiq Emboscador entrar no campo de batalha, devolva outra criatura que você controla para a mão de seu dono.

* Se você não controlar nenhuma outra criatura conforme a habilidade desencadeada de Krotiq Emboscador é resolvida, não acontecerá nada. Krotiq Emboscador permanece no campo de batalha.

* 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.

Krushok da Frente de Batalha

{4}{G}

Criatura — Besta

3/4

Krushok da Frente de Batalha não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 não pode ser bloqueada por mais de uma criatura.

* A segunda habilidade se aplica apenas conforme os bloqueadores são declarados. Se uma criatura que você controla sem nenhum marcador +1/+1 for bloqueada por mais de uma criatura, colocar um marcador +1/+1 nela não altera nem desfaz o bloqueio.

Lâmina do Herói

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+2.

Toda vez que uma criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, você pode anexar Lâmina do Herói a ela.

Equipar {4}

* A habilidade desencadeada só será desencadeada quando um dos Deuses do bloco *Theros* entrar no campo de batalha se sua devoção for grande o bastante para que o card seja uma criatura ao entrar. Se Lâmina do Herói for anexada a um Deus que deixe de ser uma criatura (ou a qualquer criatura que deixe de ser uma criatura), ela será solta.

Lealdades Mutáveis

{5} {U}

Feitiço

Permute o controle de duas permanentes alvo que compartilhem um tipo de card. (*Artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker são tipos de card.*)

* Se uma das permanentes alvo não for um alvo válido quando Lealdades Mutáveis for resolvida, a permuta não ocorrerá. Se as duas permanentes continuarem não sendo alvos válidos (digamos que não compartilhem mais nenhum tipo de card), Lealdades Mutáveis será anulada.

* Os dois alvos podem ser de tipos que o outro não é, contanto que compartilhem ao menos um tipo de card. Por exemplo, você pode ter como alvo uma criatura e uma criatura artefato.

* Você não precisa controlar nenhuma das permanentes alvo.

* Se o mesmo jogador controlar as duas permanentes conforme Lealdades Mutáveis for resolvida, nada acontecerá.

* Ganhar o controle de uma Aura ou Equipamento não faz com que ele se mova, mas ganhar o controle de um Equipamento permite a ativação da sua habilidade equipar para anexá-lo a uma criatura que você controle.

* Se outra mágica ou habilidade permitir que você mude os alvos de Lealdades Mutáveis (ou que a copie e possa escolher novos alvos para a cópia), você poderá mudar os alvos somente se o novo grupo de alvos ainda for válido. Por exemplo, se Lealdades Mutáveis tem como alvo uma criatura controlada por você e uma criatura controlada por um oponente, você não poderá mudar somente o segundo alvo para uma permanente que não seja criatura controlada pelo oponente. Você poderia, contudo, mudar apenas o segundo alvo para uma criatura controlada por outro oponente. Os dois novos alvos podem compartilhar um tipo de card diferente do compartilhado pelos originais.

Mastodonte da Fronteira

{2} {G}

Criatura — Elefante

3/2

Feroz — Mastodonte da Fronteira entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4.

* A habilidade feroz do Mastodonte da Fronteira verifica se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme Mastodonte da Fronteira entra no campo de batalha. Uma vez que o próprio Mastodonte da Fronteira não se encontra no campo de batalha, ele não conta.

Mentor do Monastério

{2} {W}

Criatura — Humano Monge

2/2

Destreza (Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Monge com destreza.

* Conjurar uma mágica que não seja de criatura desencadeará destreza e a outra habilidade de Mentor do Monastério. Você pode colocar as habilidades na pilha em qualquer ordem. A habilidade que for colocada na pilha por último se resolverá primeiro.

* A mágica que desencadeia a segunda habilidade de Mentor do Monastério não fará com que a habilidade destreza da ficha do tipo Monge criada seja desencadeada.

Mestre das Feras Abzan

{2} {G}

Criatura — Sabujo Xamã

2/1

No início de sua manutenção, compre um card se você controlar a criatura com maior resistência ou uma das que tem a maior resistência.

* A habilidade verifica as criaturas no campo de batalha conforme é resolvida para determinar se você vai comprar um card.

* Você comprará no máximo um card, ainda que controle múltiplas criaturas empatadas no valor mais alto de resistência.

Negócio Escuso

{2} {B}

Feitiço

Cada jogador descarta todos os cards de sua mão e compra o mesmo número de cards menos um.

* Se um jogador tiver apenas um ou nenhum card na mão, ele não comprará card nenhum.

Ojutai, Alma do Inverno

{5} {W} {U}

Criatura Lendária — Dragão

5/6

Voar, vigilância

Toda vez que um Dragão que você controla atacar, vire a permanente alvo que não seja um terreno que um oponente controla. Aquela permanente não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade desencadeada pode ter como alvo uma permanente que não seja terreno que já esteja virada. A permanente não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade segue a permanente, mas não seu controlador. Se a permanente mudar de controlador antes da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

* A habilidade só se aplica durante a próxima etapa de desvirar do seu controlador, ainda que a permanente tenha sido alvo da habilidade desencadeada de Ojutai mais de uma vez. A permanente não continuará virada por múltiplas etapas de desvirar.

Orc Tiro-certo

{3}{B}

Criatura — Orc Arqueiro

4/2

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo que um oponente controla recebe -1/-1 até o final do turno.

* Se Orc Tiro-certo entrar no campo de batalha sob seu controle ao mesmo tempo que outra criatura, sua habilidade será desencadeada para aquela criatura.

Pirotécnica

{4}{R}

Feitiço

Pirotécnica causa 4 pontos de dano, distribuídos da maneira que você quiser entre um número qualquer de criaturas e/ou jogadores alvo.

* O número de alvos escolhidos para Pirotécnica deve ser no mínimo um e no máximo quatro. Você escolhe como o dano será dividido ao conjurar a mágica, e não conforme ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.

* Se alguns mas não todos os alvos de Pirotécnica deixarem de ser válidos, você não poderá alterar a divisão do dano. O dano que seria causado aos alvos não válidos simplesmente não será causado.

* Você não pode causar dano a um jogador e a um planeswalker que este jogador controla usando Pirotécnica. Você também não pode causar dano a mais de um planeswalker controlado pelo mesmo jogador. Se você escolher redirecionar o dano que está sendo causado a um jogador para um planeswalker, você deve redirecionar todo o dano a um único planeswalker.

* Se um efeito cria uma cópia de Pirotécnica, o número de alvos e a divisão do dano não podem ser alterados. No entanto, o efeito que cria a cópia pode permitir que você altere os alvos.

Pergaminho dos Mestres

{2}

Artefato

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque um marcador de conhecimento em Pergaminho dos Mestres.

{3}, {T}: A criatura alvo que você controla recebe +1/+1 até o final do turno para cada marcador de conhecimento em Pergaminho dos Mestres.

* Conte o número de marcadores de conhecimento sobre Pergaminho dos Mestres conforme a habilidade ativada é resolvida para determinar o tamanho do bônus que a criatura alvo receberá. Se Pergaminho dos Mestres não estiver no campo de batalha naquele momento, use o número de marcadores de conhecimento que estavam no card quando ele deixou o campo de batalha.

* Uma vez resolvida a habilidade ativada, mudanças no número de marcadores de conhecimento em Pergaminho dos Mestres não afetarão o bônus concedido pela ativação.

Propagação Elétrica

{2} {R}

Mágica Instantânea

Escolha uma criatura alvo. Toda vez que aquela criatura sofre dano neste turno, ela causa uma quantidade equivalente de dano a cada outra criatura e a cada jogador.

* A criatura é a fonte do novo dano. Se estiver controlando a criatura conforme ela causa dano, você poderá redirecionar o dano de um oponente para um planeswalker controlado por ele.

* A habilidade desencadeada retardada criada por Propagação Elétrica será desencadeada ainda que a criatura alvo sofra dano letal. Por exemplo, se uma criatura 3/3 for alvo de Propagação Elétrica e, posteriormente no turno, ela bloquear uma criatura 7/7, a criatura 3/3 causará 7 pontos de dano a cada outra criatura e a cada jogador.

* O dano causado pela criatura graças à habilidade criada por Propagação Elétrica não é dano de combate, mesmo que o dano que a desencadeou tenha sido de combate.

* Se duas Propagação Elétrica tiverem sido resolvidas tendo como alvo criaturas diferentes, e uma delas tiver sofrido dano, a habilidade desencadeada retardada fará com que aquela criatura cause dano a cada outra criatura e a cada jogador. Isto desencadeará a habilidade desencadeada retardada da outra Propagação Elétrica. Depois, a segunda criatura causará dano a cada outra criatura e jogador. Isto continuará até que uma das criaturas, ou as duas, morram; ou até que o jogo termine. Se isso não acontecer (digamos que ambas as criaturas tenham indestrutível e o dano causado aos jogadores seja prevenido) e nenhum jogador quebrar o loop, a partida será um empate.

Provação Cruel

{1}{B}{G}

Mágica Instantânea

Escolha a criatura alvo que você controla e a criatura alvo que um oponente controla. Cada uma daquelas criaturas causa dano igual a sua resistência à outra.

* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Provação Cruel tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará ou sofrerá dano.

Reivindicação Súbita

{3}{G}

Mágica Instantânea

Coloque os quatro cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, devolva um card de criatura e um card de terreno do seu cemitério para a sua mão.

* Você escolhe quais cards de criatura e terreno voltarão para a sua mão conforme Reivindicação Súbita é resolvida. Nenhum dos cards é usado como alvo.

* Se não houver cards de terreno no seu cemitério, você poderá devolver um card de criatura e vice-versa.

Romper as Fileiras

{1}{R}

Encantamento

{R}: A criatura alvo com poder igual ou inferior a 2 ganha ímpeto até o final do turno e não pode ser bloqueada neste turno.

* Se o poder da criatura for maior do que 2 conforme a habilidade ativada tentar ser resolvida, a habilidade será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. No entanto, se o poder da criatura ficar maior do que 2 após a resolução da habilidade, ela continuará tendo ímpeto e não poderá ser bloqueada naquele turno.

Rufião de Batalha

{1}{B}

Criatura — Orc Guerreiro

2/2

Enquanto você controlar uma permanente vermelha ou branca, Rufião de Batalha receberá +1/+0 e terá iniciativa.

* Se Rufião de Batalha atribuir dano de combate na primeira etapa de dano de combate, e perder iniciativa antes da segunda etapa de dano de combate (digamos que você não esteja mais controlando nenhuma permanente vermelha ou branca), ele não atribuirá dano de combate de novo na segunda etapa de dano de combate.

Saqueador Flamígero

{4} {R}

Criatura — Humano Guerreiro

3/3

Toda vez que Saqueador Flamígero atacar, coloque no campo de batalha uma ficha virada e atacando que seja uma cópia de outra criatura alvo atacante. Exile a ficha no final do combate.

Investida {2} {R} {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 escolhe qual oponente ou planeswalker oponente a ficha vai atacar conforme a coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador, nem o mesmo planeswalker que Saqueador Flamígero está atacando.

* Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

* 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). Ela não copia informações como se a criatura tem ou não marcadores, se tem Auras e/ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Observe que ela não copia nenhum efeito que possa ter transformado uma permanente que não era criatura em uma criatura. Se a ficha não for uma criatura conforme entra no campo de batalha, ela não atacará.

* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura estivesse copiando.

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

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

* Se outra criatura tornar-se ou entrar no campo de batalha como uma cópia da ficha, você não exilará aquela criatura no final do combate. No entanto, se Saqueador Flamígero criar múltiplas fichas devido a um efeito de substituição (como o criado por Temporada da Multiplicação), você deverá exilar cada uma dessas fichas.

Silumgar, a Morte Flutuante

{4} {U} {B}

Criatura Lendária — Dragão

3/7

Voar, resistência a magia

Toda vez que um Dragão que você controla ataca, as criaturas que o jogador defensor controla recebem -1/-1 até o final do turno.

* A criatura afetada pela habilidade desencadeada de Silumgar é determinada pelo Dragão que atacar. Por exemplo, se Silumgar tiver atacado um oponente e dois outros Dragões tiverem atacado outro oponente, as criaturas controladas pelo primeiro oponente recebem -1/-1 até o final do turno e as criaturas controladas pelo segundo oponente recebem -2/-2 até o final do turno. Em partidas do tipo “Gigante de Duas Cabeças”, escolha um membro da equipe adversária conforme cada habilidade é resolvida.

Substituir Forma

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Você coloca uma ficha no campo de batalha que seja uma cópia daquela criatura.

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

* Se você devolver uma criatura com a face voltada para baixo para a mão de seu dono, a ficha será uma criatura incolor 2/2 sem nome, sem habilidades, sem tipos de criatura e com a face voltada para cima. (O card de criatura com a face voltada para baixo será revelado a todos os jogadores conforme deixa o campo de batalha.)

* Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura estivesse copiando.

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

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

Talho Selvagem

{R}

Mágica Instantânea

Feroz — Se você controla uma criatura com poder igual ou superior a 4, não é possível prevenir dano neste turno.

Talho Selvagem causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* A habilidade feroz de Talho Selvagem se aplica a todo o dano que será causado no turno, incluindo o dano causado por Talho Selvagem.

* Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme Talho Selvagem for resolvida, a habilidade feroz será aplicada. O dano causado nesse turno não pode ser prevenido, mesmo que você não controle mais nenhuma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme o dano for causado.

Tasigur, a Presa de Ouro

{5} {B}

Criatura Lendária — Humano Xamã

4/5

Esquadrinhar (*Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.*)

{2} {G/U} {G/U}: Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, devolva um card que não seja terreno à escolha de um oponente do seu cemitério para a sua mão.

* A última habilidade não tem nenhum card ou jogador como alvo. Você escolhe um oponente conforme a habilidade é resolvida e este jogador escolhe um card que não seja de terreno.

* O oponente escolhido pode escolher qualquer card que não seja de terreno no seu cemitério, e não só os cards que acabaram de ir para lá. O jogador deve escolher um card que não seja de terreno, se houver algum no seu cemitério.

Ugin, o Dragão Espírito

{8}

Planeswalker — Ugin

7

+2: Ugin, o Dragão Espírito, causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

−X: Exile cada permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a X que seja colorida.

−10: Você ganha 7 pontos de vida, compra sete cards e coloca até sete cards de permanente da sua mão no campo de batalha.

* Se você escolher colocar no campo de batalha cards de permanente com metamorfose com a terceira habilidade, deverá colocá-los no campo de batalha voltados para cima.

* Ugin, o Dragão Espírito, não é um card do tipo Dragão, ou seja, ele não tem o tipo de criatura Dragão. Mágicas e habilidades relacionadas a cards do tipo Dragão não afetam Ugin.

Vantagem Abzan

{1} {W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica um encantamento. Revigorar 1. *(Escolha uma criatura com a menor resistência entre as que você controla e coloque um marcador +1/+1 nela.)*

* Você pode escolher qualquer jogador como alvo de Vantagem Abzan, ainda que ele não controle nenhum encantamento.

* O encantamento já terá deixado o campo de batalha quando você revigorar 1.

Ventos de Qal Sisma

{1} {G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno.

Feroz — Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4, em vez disso, previna todo o dano de combate que seria causado neste turno por criaturas que seus oponentes controlam.

* Se você controlar uma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme Ventos de Qal Sisma for resolvido, a habilidade feroz será aplicada. O dano de combate causado por criaturas que seus oponentes controlam será prevenido, mesmo que você não controle mais nenhuma criatura com poder igual ou superior a 4 conforme o dano for causado.

Vingança Ancestral

{B} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Vingança Ancestral entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla.

A criatura encantada recebe -1/-1.

* Se a criatura alvo da habilidade de encantar criatura de Vingança Ancestral não for um alvo válido conforme Vingança Ancestral é resolvida, ela será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.

* Se Vingança Ancestral baixar a resistência da criatura encantada para 0, aquela criatura e Vingança Ancestral serão colocadas nos cemitérios de seus donos. A habilidade de entrada no campo de batalha se aplicará mesmo assim.

Vontade do Naga

{4} {U} {U}

Mágica Instantânea

Esquadrinhar *(Cada card que você exila de seu cemitério quando conjura esta mágica paga por {1}.)*

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

* Vontade do Naga pode ter como alvo criaturas que já estejam viradas. Essas criaturas não serão desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores.

* Vontade do Naga segue as criaturas, mas não seus controladores. Se alguma criatura mudar de controlador antes da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

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

Yeti Faminto

{4} {R}

Criatura — Yeti

4/4

Enquanto você controlar uma permanente verde ou azul, você poderá conjurar Yeti Faminto como se ele tivesse lampejo. *(Você poderá conjurá-lo a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea.)*

* Yeti Faminto verifica se você controla uma permanente verde ou azul somente conforme você começa a conjurá-lo. Uma vez começada a conjuração de Yeti Faminto como se ele tivesse lampejo, não importa o que acontece com a permanente verde ou azul que você controla.

Yasova Garra de Dragão

{2} {G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

4/2

Atropelar

No começo do combate no seu turno, você pode pagar {1} {U/R} {U/R}. Se fizer isso, ganhe o controle da criatura alvo que um oponente controla com o poder menor do que o de Yasova Garra de Dragão até o final do turno, desvire aquela criatura e ela ganha ímpeto até o final do turno.

* Os poderes da criatura alvo e de Yasova Garra de Dragão são verificados conforme você coloca a habilidade na pilha e novamente conforme a habilidade é resolvida. Depois que a habilidade é resolvida, não importa o que acontece ao poder das criaturas.

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

Magic: The Gathering, Magic, 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.