

Notas de Lançamento de *Viagem para Nyx*

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

Última modificação em 10 de fevereiro 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 Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Viagem para Nyx* contém 165 cards (60 comuns, 60 incomuns, 35 raros e 10 míticos raros).

Eventos de Pré-lançamento: 26 e 27 de abril de 2014

Fim de Semana de Lançamento: 2 a 4 de maio de 2014

Game Day: 24 e 25 de maio de 2014

A coleção *Viagem para Nyx* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 2 de maio de 2014. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados*, *Labirinto do Dragão*, **Magic 2014**, *Theros*, *Nascidos dos Deuses* e *Viagem para Nyx*.

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

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

Nova palavra de habilidade: Constelação

O povo de Theros venera o reino estrelado de Nyx, cujos grupos de estrelas representam os deuses. Constelação é uma palavra de habilidade que aparece em itálico no início de habilidades que são desencadeadas toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Humilhador de Mortais

{4} {G} {G}

Criatura Encantamento — Elemental

5/5

Constelação — Toda vez que Humilhador de Mortais ou outro encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla ganham atropelar até o final do turno.

* Uma habilidade constelação é desencadeada toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob o seu controle por qualquer motivo. Encantamentos com outros tipos de card, como criatura encantamento, também desencadearão as habilidades constelação.

* Uma mágica de Aura sem agraciar com um alvo não válido quando tenta ser resolvida é anulada e posta no cemitério de seu dono. Ela não entrará no campo de batalha, nem desencadeará habilidades constelação. Uma mágica de Aura com agraciar não será anulada desta forma. Ela voltará a ser uma criatura encantamento e será resolvida, entrando no campo de batalha e desencadeando habilidades constelação.

* Quando um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, todas as habilidades constelações das permanentes que você controla serão desencadeadas. Você pode colocar as habilidades na pilha em qualquer ordem. A última habilidade que você colocar na pilha será a primeira a ser resolvida.

Nova palavra de habilidade: Esforço

Os desafios de Theros requerem um esforço extraordinário para serem superados. Algumas mágicas instantâneas e feitiços desta coleção podem ter como alvo qualquer número de criaturas. Esforço é uma palavra de habilidade, que aparece em *itálico* no início destas mágicas instantâneas e feitiços, que aumenta o custo para cada alvo além do primeiro. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Resistência Desesperada

{R} {W}

Feitiço

Esforço — Resistência Desesperada custa {R} {W} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro. Qualquer número de criaturas alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa e vigilância até o final do turno.

* Você escolhe quais e quantos são os alvos das mágicas com esforço ao conjurá-las. É possível conjurar a mágica sem ter nenhum alvo, mas, provavelmente, será uma péssima ideia. Não é possível escolher o mesmo alvo mais de uma vez para uma mesma mágica com esforço.

* O custo de mana e o custo de mana convertido das mágicas com esforço não mudam, independentemente da quantidade de alvos. As habilidades esforço só afetam aquilo que você pagar. Por exemplo, o custo de mana convertido de Resistência Desesperada sempre será 2.

* Se todos os alvos da mágica não forem mais alvos válidos quando ela tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Se um ou mais dos alvos forem válidos quando ela tentar ser resolvida, ela só afetará os alvos válidos. Alvos não válidos não sofrerão nenhum efeito.

* Se a mágica for copiada e o efeito que a copiou permitir escolher novos alvos para a cópia, o número de alvos não poderá ser alterado. O jogador pode alterar quaisquer alvos, incluindo-se todos ou nenhum deles. Se o jogador não puder escolher um novo alvo válido para um dos alvos, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

* Se uma mágica ou habilidade permite conjurar uma mágica com esforço sem pagar o custo de mana, você terá que pagar o custo extra para cada alvo além do primeiro.

Mecânica que retorna, mas com um toque perverso: Agraciar e criaturas do oponente

Apresentada em *Theros*, a habilidade agraciar permite que você conjure um card tanto como criatura encantamento, quanto como Aura. Em *Theros* e em *Nascidos dos Deuses*, quando conjurados como Auras, os cards com agraciar beneficiavam as criaturas encantadas. Embora fosse possível encantar uma criaturas controlada por um oponente desta maneira, isso não era nem um pouco aconselhável. Nesta coleção, alguns cards com agraciar causam penalidades à criatura encantada, e é mais provável que sejam usadas para encantar criaturas controladas pelo oponente.

Mutilado das Cicatrizes

{B}

Criatura Encantamento — Minotauro

2/1

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

Mutilado das Cicatrizes não pode bloquear.

A criatura encantada recebe +2/+1 e não pode bloquear.

* Você continua controlando a Aura, mesmo que ela esteja encantando uma criatura controlada por outro jogador.

* Se a criatura encantada deixa o campo de batalha, a Aura deixa de ser Aura, mas permanece no campo de batalha. O controle da permanente não se altera. Você controlará a criatura encantamento resultante.

* Se você conjurar uma mágica de Aura com agraciar tendo como alvo uma criatura controlada por outro jogador e a criatura não for um alvo válido quando a mágica tentar se resolver, ela vai se resolver como uma mágica de criatura encantamento. Ela entrará no campo de batalha sob seu controle.

Mecânica que retorna: Deuses e devoção a duas cores

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

Fárica, Deusa do Padecimento

{1}{B}{G}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/5

Indestrutível

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

{B}{G}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Seu dono coloca no campo de batalha uma ficha de criatura encantamento preta e verde 1/1 do tipo Cobra com toque mortífero.

* Sua devoção a duas cores é igual ao número de símbolos de mana que são da primeira cor, a segunda cor ou ambas as cores entre os custos de mana de permanentes que você controla. Especificamente, um símbolo de mana híbrido conta apenas uma vez para sua devoção às duas cores dele. Por exemplo, se as únicas permanentes que você controla são Fárica, Deusa do Padecimento, e Mago da Guilda Golgari (cujo custo de mana é {B/G}{B/G}), sua devoção ao preto e ao verde é quatro.

Outros temas e mecânicas que retornam de *Theros* e *Nascidos dos Deuses*

A coleção *Viagem para Nyx* traz muitas mecânicas, palavras-chave e regras introduzidas na coleção *Theros*. Para obter mais informações sobre criaturas encantamento, o céu estrelado de "Nyx" como moldura, agraciar, heroico, criaturas monstruosas e monstruosidade, devoção, vidência e Deuses, consulte as Notas de Lançamento de *Theros*. Para mais informações sobre inspirado, consulte as Notas de Lançamento de *Nascidos dos Deuses*. As Notas de Lançamento de todas as coleções podem ser encontradas em

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

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

Duas mudanças de regras introduzidas com a coleção básica *Magic 2014* afetam a maneira como os cards na coleção *Viagem para Nyx* funcionam.

Nas regras anteriores, se duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome estivessem no campo de batalha, ou dois ou mais planeswalkers com o mesmo subtipo (como, por exemplo, "Jace") estivessem no campo de batalha,

eles seriam colocados no cemitério de seus donos como uma ação baseada no estado. Essas regras foram alteradas. As novas regras são as seguintes:

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

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

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Égide dos Deuses

{1}{W}

Criatura Encantamento — Humano Soldado

2/1

Você tem resistência à magia. (*Você não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.*)

* Seu oponente não pode ter você como alvo de mágicas que causam dano, ou habilidades que fazem com que suas fontes causem dano, mesmo que queira redirecionar o dano a um planeswalker que você controla.

Agente de Érebo

{3}{B}

Criatura Encantamento — Zumbi

2/2

Constelação — Toda vez que Agente de Érebo ou outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, exile todos os cards do cemitério do jogador alvo.

* A habilidade constelação é obrigatória. Se você for o único alvo válido (digamos que seu oponente tenha resistência a magia), você deve escolher a si mesmo como alvo e exilar todos os cards do seu cemitério.

Ajani, Mentor dos Heróis

{3}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Distribua três marcadores +1/+1 entre uma, duas ou três criaturas alvo que você controla.

+1: Olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Aura, criatura ou planeswalker dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

-8: Você ganha 100 pontos de vida.

* Você anuncia quantos marcadores serão colocados em cada criatura alvo ao ativar a primeira habilidade de Ajani. Cada alvo precisa receber pelo menos um marcador.

* Se um ou mais (mas não todos) alvos da primeira habilidade não forem válidos quando ela tentar se resolver, nenhum marcador será colocado nos alvos não válidos. Não é possível alterar a distribuição anunciada ao ativar a habilidade. Os marcadores excedentes serão perdidos.

Armamento de Nyx

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada terá golpe duplo enquanto for um encantamento. Do contrário, previna todo o dano que seria causado pela criatura encantada. *(Uma criatura com golpe duplo causa tanto o dano de iniciativa quanto o de combate normal.)*

* Armamento de Nyx sempre verifica se a criatura que está encantando é um encantamento ou não. Se a criatura não for um encantamento e se tornar um, ou se for e deixar de ser, o efeito será alterado.

Arsenal de Iroas

{2}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada atacar, coloque um marcador +1/+1 nela.

Equipar {2}

* O marcador +1/+1 é colocado na criatura equipada antes do dano de combate ser causado.

* Se você mudar Arsenal de Iroas de uma criatura para outra, todos os marcadores +1/+1 da primeira criatura ficarão onde estavam.

Atreos, Deus da Passagem

{1}{W}{B}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/4

Indestrutível

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

Toda vez que outra criatura que você possui morrer, devolva-a para a sua mão, a menos que o oponente alvo pague 3 pontos de vida.

* Você é o dono de uma criatura se o card que a representa tiver começado o jogo no seu deck, ou se for uma ficha que entrou no campo de batalha sob seu controle.

* A última habilidade de Atreos é desencadeada quando uma ficha de criatura sua morre. O oponente alvo tem a opção de pagar 3 pontos de vida, mas a ficha não pode voltar para a sua mão.

* Não importa quem controlava a criatura quando ela morreu. A última habilidade de Atreos será ativada contanto que a criatura pertença a você.

* O oponente alvo pode escolher pagar 3 pontos de vida quando a última habilidade de Atreos se resolver. O card não voltará para a sua mão se o jogador pagar 3 pontos de vida, ou se o card sair do cemitério antes da habilidade se resolver.

* Se não houver alvos válidos para a última habilidade de Atreos (suponhamos que seus oponentes tenham resistência a magia), ela será removida da pilha sem causar efeito algum. Ninguém paga 3 pontos de vida e o card não volta para a sua mão.

Luz Banidora

{2}{W}

Encantamento

Quando Luz Banidora entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo que não seja terreno que um oponente controla até que Luz Banidora deixe o campo de batalha. *(Aquele permanente retorna sob o controle de seu dono.)*

* A habilidade de Luz Banidora causa uma alteração de zona com uma duração, um novo estilo de habilidade que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Luz Banidora possuem uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a permanente quando

a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Luz Banidora deixar o campo de batalha.

* Se Luz Banidora deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a permanente alvo que não seja terreno não será exilada.

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

* Se uma ficha 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 Luz Banidora deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado. Luz Banidora e o card devolvido não estarão no campo de batalha ao mesmo tempo.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Luz Banidora 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.

Taumaturgo da Batalha

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

2/1

Cada mágica instantânea e feitiço que você conjura custa {1} a menos para ser conjurado para cada criatura que tiver como alvo.

Heroico — Toda vez que você conjura uma mágica cujo alvo é Taumaturgo da Batalha, Taumaturgo da Batalha ganha resistência a magia até o final do turno.

* A primeira habilidade do Taumaturgo da Batalha não altera o custo de mana, nem o custo de mana convertido da mágica. Altera apenas a quantidade que você paga (o "custo total" da mágica).

* Para calcular o custo total de uma mágica instantânea ou feitiço que estiver conjurando, pegue o custo de mana (ou custo alternativo, se aplicável), acrescente todos os aumentos de custos (inclusive os custos adicionais de habilidades como esforço), e subtraia todas as reduções de custo (como a criada pela primeira habilidade do Taumaturgo da Batalha).

* A redução de custo causada pela primeira habilidade do Taumaturgo da Batalha só reduz a porção básica do custo total da mágica. Requisitos de mana colorido não são afetados.

* A redução de custo é de {1} por criatura alvo, ainda que a mágica tenha como alvo uma criatura mais de uma vez.

Sustentáculo do Firmamento

{7}{R}

Criatura — Gigante

10/10

Quando Sustentáculo do Firmamento morrer, destrua todas as permanentes no início da próxima etapa final.

* O efeito da habilidade destrói todas as permanentes no campo de batalha ao se resolver. Não importa se as permanentes estavam ou não no campo de batalha quando Sustentáculo do Firmamento morreu.

* Se Sustentáculo do Firmamento morrer durante a etapa final, a habilidade desencadeada retardada será adiada para o início da etapa final do próximo turno.

Clarão Cegante

{R}

Feitiço

Esforço — Clarão Cegante custa {R} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Qualquer número de criaturas alvo não pode bloquear neste turno.

* Clarão Cegante pode ter como alvo qualquer criatura, inclusive as que estão sob seu controle.

Hoplita Sanguinário

{1}{B}

Criatura — Humano Soldado

2/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma magia cujo alvo seja Hoplita Sanguinário, coloque um marcador +1/+1 nele.

Toda vez que um marcador +1/+1 for colocado em Hoplita Sanguinário, remova um marcador +1/+1 de uma criatura alvo controlada por um oponente.

* A última habilidade de Hoplita Sanguinário será desencadeada toda vez que qualquer marcador +1/+1 for colocado nele, e não apenas os resultantes da habilidade heroico.

* Se múltiplos marcadores +1/+1 forem colocados em Hoplita Sanguinário simultaneamente, sua última habilidade será desencadeada uma vez para cada um desses marcadores.

* Se Hoplita Sanguinário entrar no campo de batalha com marcadores +1/+1, sua última habilidade será desencadeada uma vez para cada marcador que tiver.

Verme Cerebral

{1}{B}

Criatura Encantamento — Inseto

1/1

Quando Verme Cerebral entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão e você escolhe um card dela que não seja um terreno. Exile o card até Verme Cerebral deixar o campo de batalha.

* A habilidade de Verme Cerebral causa uma alteração de zona com uma duração, um novo estilo de habilidade que lembra cards antigos como Remador da Grota das Marés. No entanto, diferentemente de Remador da Grota das Marés, Verme Cerebral possui uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila um card que não seja terreno quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado à mão do seu dono imediatamente após Verme Cerebral deixar o campo de batalha.

* Se o Verme Cerebral deixa o campo de batalha antes da habilidade de entrada no campo de batalha ser resolvida, o oponente revela sua mão, mas nenhum card é exilado.

* O card exilado retorna à mão do seu dono imediatamente após o Verme Cerebral 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 Verme Cerebral deixar o jogo, o card exilado será devolvido à mão de seu dono. 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 magias e habilidades deste jogador na pilha.

Heróis Colossais

{2}{G}

Mágica Instantânea

Esforço — Heróis Colossais custa {1}{G} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro. Qualquer número de criaturas alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Desvire aquelas criaturas.

* Heróis Colossais podem ter como alvo qualquer criatura, e não só as viradas.

Contra-ordem

{2}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Seu controlador coloca os quatro cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* Se a mágica alvo não for um alvo válido quando Contra-ordem tentar ser resolvida, Contra-ordem será anulada e não surtirá efeito algum. O controlador do alvo não colocará nenhum card do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* Você pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada por Contra-ordem. Se o fizer, quando Contra-ordem for resolvida, a mágica alvo não será afetada, mas o controlador ainda colocará os quatro cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

Náutilo Cristalino

{2}{U}

Criatura Encantamento — Náutilo

4/4

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

Quando Náutilo Cristalino se tornar alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique-o.

A criatura encantada recebe +4/+4 e tem “Quando esta criatura for alvo de uma mágica ou habilidade, sacrifique-a.”

* A habilidade do meio do Náutilo Cristalino funciona enquanto o Náutilo Cristalino estiver no campo de batalha, seja como criatura ou como Aura.

Ciclope da Fúria Eterna

{4}{R}{R}

Criatura Encantamento — Ciclope

5/3

As criaturas que você controla têm ímpeto.

* A habilidade do Ciclope da Fúria Eterna dá ímpeto ao próprio Ciclope.

Místico de Dakra

{U}

Criatura — Tritão Mago

1/1

{U}, {T}: Todos os jogadores revelam o card do topo do próprio grimório. Você pode colocar os cards revelados nos cemitérios dos donos. Se não fizer isso, cada jogador comprará um card.

* Você toma a decisão depois que todos os cards forem revelados. Se você decidir não pôr os cards nos cemitérios de seus respectivos donos, o card que cada jogador comprar passará a ser o card revelado.

Ladrão Ousado

{2}{U}

Criatura — Humano Ladino

Inspirado — Toda vez que Ladrão Ousado é desvirado, você pode permutar o controle de uma permanente alvo que não seja terreno sob seu controle por uma permanente alvo sob o controle de um oponente que tenha o mesmo tipo de card.

* A permuta de controle dura indefinidamente. Ela não expira quando Ladrão Ousado deixa o campo de batalha.

* 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 sob seu controle posteriormente.

* Os tipos de card relevantes (isto é, os que uma permanente pode ter) são artefato, criatura, encantamento, planeswalker e tribal.

* Se a permuta não puder ocorrer, por exemplo, por um dos alvos não ser válido no momento em que a habilidade tentar se resolver, nada acontecerá. Nenhuma permanente mudará de controlador.

* Se outra mágica ou habilidade permitir que você mude os alvos da habilidade (ou que a copie e possa escolher novos alvos para a cópia), você poderá mudar os alvos somente se o novo grupo de alvos for válido. Por exemplo, se a habilidade tem como alvo uma criatura controlada por você e uma criatura controlada pelo oponente, você não pode 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.

* A permanente controlada por você não pode ser um terreno, mas a do oponente pode, contanto que compartilhe do mesmo tipo de card do primeiro. Por exemplo, você pode escolher como alvo um artefato controlado por você e um terreno artefato controlado por um oponente.

Deicídio

{1} {W}

Mágica Instantânea

Exile o encantamento alvo. Se o card exilado for um Deus, procure no cemitério, mão e grimório do seu controlador qualquer número de cards com o mesmo nome daquele card e exile-os. Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

* Deicídio examina o card exilado, e não a permanente exilada, para determinar se é ou não um Deus. Para os Deuses do bloco *Theros*, não importa o valor da sua devoção à(s) sua(s) cor(es). O card é um card do tipo Deus quando não está no campo de batalha.

* Ao procurar no cemitério, mão e grimório do controlador alvo, você pode deixar todos os cards com esse nome nas zonas em que estiverem. Não é necessário exilá-los.

Alojamento do Desertor

{2}

Artefato

Você pode escolher não desvirar Alojamento do Desertor durante sua etapa de desvirar.

{6}, {T}: Vire a criatura alvo. Ela não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto Alojamento do Desertor permanecer virado.

* A habilidade ativada pode ter como alvo qualquer criatura, e não só as que estiverem desviradas.

* Enquanto o Alojamento do Desertor permanecer virado, o efeito que impede a criatura de desvirar se prolongará, mesmo que a criatura seja desvirada de outro modo (por exemplo, com Heróis Colossais).

Decreto de Érebo

{3}{B}{B}

Encantamento

Lampejo

Toda vez que uma criatura que você controla morre, cada oponente sacrifica uma criatura.

* Quando a habilidade desencadeada for resolvida, o jogador que estiver jogando seu turno (caso seja um oponente) escolhe qual criatura sacrificar. Depois, todos os jogadores, por ordem de turno, fazem o mesmo, e todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.

* Nenhum dos oponentes é alvo da habilidade. Oponentes com resistência a magia têm que sacrificar uma criatura do mesmo jeito.

* Se várias criaturas controladas por você morrerem ao mesmo tempo, a habilidade desencadeada de Decreto de Érebo será desencadeada em número equivalente ao de criaturas mortas.

* Se você controla mais de um Decreto de Érebo e uma criatura que você controla morrer, todas as habilidades desencadeadas vão desencadear. Cada oponente sacrificará uma criatura todas as vezes que uma dessas habilidades for resolvida.

* Se você e um oponente controlam um Decreto de Érebo e uma criatura morre, ocorre uma reação em cadeia. Primeiro, a habilidade do Decreto de Érebo de um dos jogadores vai desencadear, fazendo com que cada oponente sacrifique uma criatura. O sacrifício faz com que a habilidade do Decreto de Érebo de outro jogador seja desencadeada, e assim por diante.

Decreto dos Deuses Gêmeos

{3}{R}{R}

Encantamento

Lampejo

Se uma fonte for causar dano a uma permanente ou a um jogador, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquela permanente ou jogador.

* Decreto dos Deuses Gêmeos se aplica a qualquer tipo de dano, e não só dano de combate. Também não importa quem controla a fonte do dano causado.

* A fonte do dano não se altera. Uma mágica que causa dano especifica a fonte do dano, geralmente a própria mágica. Uma habilidade que causa dano também especifica a fonte do dano, embora a fonte jamais seja a própria habilidade. Geralmente, a fonte da habilidade também é a fonte do dano.

* Se houver mais de um Decreto dos Deuses Gêmeos no campo de batalha, o dano causado será duplicado para cada um (dois multiplicam o dano por quatro, três multiplicam o dano por oito, e quatro multiplicam o dano por dezesseis).

* Se múltiplos efeitos modificarem a forma como o dano seria causado, o jogador que sofre o dano, ou o controlador da permanente que sofre o dano, escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Por exemplo, a habilidade do Grifo Condecorado diz "Previna o próximo 1 ponto de dano de combate que seria causado a você neste turno." Suponhamos que você fosse receber 3 pontos de dano de combate e ativasse a habilidade de Grifo Condecorado. Você pode (a) prevenir 1 ponto de dano primeiro e, depois, deixar que o efeito de Decreto dos Deuses Gêmeos dobre os 2 pontos de dano restantes, resultando em 4 pontos de dano, ou (b) dobrar o dano para 6 e, depois, prevenir 1 ponto de dano, resultando em 5 pontos de dano.

Discípulo da Enganação

{U}{B}

Criatura — Humano Ladino

1/3

Inspirado — Toda vez que Discípulo da Enganação é desvirado, você pode descartar um card que não seja terreno. Se fizer isso, procure em seu grimório um card com o mesmo custo de mana convertido daquele card, revele-o e coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe o seu grimório.

* Se houver um {X} no custo de mana do card que você descartou ou no card que você procura, X é igual a 0.

* Se descartar um card duplo dessa forma, você poderá encontrar um card com o mesmo custo de mana convertido de uma das metades (mas não de sua soma). Você pode encontrar um card duplo se as duas metades possuírem o mesmo custo de mana convertido que o card descartado.

Eidolon da Retórica

{2} {W}

Criatura Encantamento — Espírito

1/4

Cada jogador não pode conjurar mais de uma mágica a cada turno.

* O Eidolon da Retórica verificará todo o turno para conferir se algum jogador conjurou uma mágica naquele turno, mesmo se Eidolon da Retórica não estava no campo de batalha quando aquela mágica foi conjurada. Você não pode conjurar Eidolon da Retórica e depois conjurar outra mágica no mesmo turno.

Eidolon da Grande Festa

{R} {R}

Criatura Encantamento — Espírito

2/2

Toda vez que um jogador conjura uma mágica com custo de mana convertido de 3 ou menos, Eidolon da Grande Festa causa 2 pontos de dano àquele jogador.

* Conjurando Eidolon da Grande Festa não desencadeia a sua própria habilidade. Ele deve estar no campo de batalha quando a mágica é conjurada para desencadear a habilidade.

* Conjurando uma mágica por um custo alternativo, como o custo de agradecer, não altera o custo de mana convertido. Igualmente, conjurar uma mágica com custo adicional, como uma mágica com habilidade esforço, não altera o custo de mana convertido. Por exemplo, conjurar Mutilado das Cicatrizes (um card com custo de mana {B} e custo de agradecer {3} {B}) pelo custo de agradecer desencadeará a habilidade de Eidolon da Grande Festa.

Vontade do Flamividente

{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

A criatura encantada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura encantada causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificar Vontade do Flamividente. Se fizer isso, destrua o artefato alvo.

* Você decide se quer sacrificar Vontade do Flamividente no momento em que a habilidade desencadeada é resolvida. Se o card não estiver no campo de batalha neste instante, você não poderá sacrificá-lo nem destruir o artefato alvo.

* Se outro jogador passar a controlar a criatura encantada, Vontade do Flamividente será colocada no cemitério do seu dono.

Polvo Caçador de Deuses

{5}{U}

Criatura — Polvo

5/5

Polvo Caçador de Deuses não pode atacar a menos que o jogador defensor controle um encantamento ou uma permanente encantada.

* Só se verifica se o jogador defensor está controlando um encantamento ou uma permanente encantada quando os atacantes são declarados. Uma vez que Polvo Caçador de Deuses for declarado como atacante, ele continuará atacando mesmo que o jogador defensor perca todos os encantamentos ou permanentes encantadas que controle.

Mensageira dos Deuses

{1}{W}{W}

Artefato Lendário — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+3.

Toda vez que a criatura equipada bloquear ou for bloqueada por uma ou mais criaturas, você poderá exilar uma daquelas criaturas.

Os oponentes não podem conjurar cards com o mesmo nome de cards exilados por Mensageira dos Deuses.

Equipar {3}

* A habilidade desencadeada de Mensageira dos Deuses só é desencadeada uma vez, independentemente de quantas criaturas a criatura equipada bloquear ou por quantas for bloqueada.

* A habilidade desencadeada de Mensageira dos Deuses não tem nenhuma criatura como alvo. Você pode exilar uma criatura com proteção contra o branco, por exemplo. Você escolhe qual criatura exilar quando a habilidade é resolvida.

* Se Mensageira dos Deuses deixar o campo de batalha e, mais tarde, outra Mensageira dos Deuses entrar no campo de batalha, ela será um novo objeto (mesmo que os dois sejam representados pelo mesmo card). A nova Mensageira dos Deuses não impedirá os oponentes de conjurar cards com o mesmo nome de cards exilados pela primeira.

* Se Mensageira dos Deuses exilar um card de terreno (talvez por ter se tornado uma criatura e bloqueado ou ter sido bloqueado pela criatura equipada), os oponentes continuam podendo jogar cards de terreno com o mesmo nome do card exilado. Mensageira dos Deuses só impede o conjuramento de mágicas.

Boi do Couro Dourado

{5}{G}

Criatura Encantamento — Boi

5/4

Constelação — Toda vez que Boi do Couro Dourado ou outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo deverá ser bloqueada neste turno se estiver apta.

* O jogador defensor deverá atribuir ao menos um bloqueador à criatura alvo durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la.

* A habilidade constelação não força nenhuma criatura especificamente a bloquear a criatura alvo.

* Se for necessário bloquear várias criaturas atacantes, o jogador defensor deve atribuir ao menos um bloqueador para cada uma delas se possível. Por exemplo, se houver duas criaturas atacando e dois bloqueadores em potencial, eles não podem bloquear o mesmo atacante.

Dominar à Força

{1}{R}{R}

Feitiço

Esforço — Dominar à Força custa {2}{R} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Ganhe o controle de qualquer número de criaturas alvo até o final do turno. Desvire aquelas criaturas. Elas ganham ímpeto até o final do turno.

* Dominar à Força pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de quaisquer Auras ou Equipamentos anexados a ela.

Perdição dos Heróis

{3}{G}{G}

Criatura — Hidra

0/0

Perdição dos Heróis entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

{2}{G}{G}: Coloque X marcadores +1/+1 em Perdição dos Heróis, sendo X seu poder.

* O valor de X é determinado usando o poder de Perdição dos Heróis no momento em que a habilidade é resolvida.

* Se o poder de Perdição dos Heróis for menor do que 0 no momento em que a segunda habilidade é resolvida, X será considerado 0.

Hora da Necessidade

{2}{U}

Mágica Instantânea

Esforço — Hora da Necessidade custa {1}{U} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Exile qualquer número de criaturas alvo. Para cada criatura exilada desta forma, seu controlador coloca no campo de batalha uma ficha de criatura 4/4 azul do tipo Esfinge com voar.

Em um jogo do tipo Commander, se um comandante for colocado na zona de comando em vez de ser exilado por Hora da Necessidade, seu controlador ainda ganhará uma ficha do tipo Esfinge.

Hidra Criadeira

{4}{G}{G}

Criatura — Hidra

7/7

{X}{X}{G}: Monstruosidade X. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque X marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Hidra Criadeira se tornar monstruosa, coloque no campo de batalha X fichas de criatura verde X/X do tipo Hidra.

* O valor de cada X na última habilidade de Hidra Criadeira é igual ao valor de X escolhido quando a habilidade monstruosidade foi ativada.

Sirena Hipnótica

{U}

Criatura Encantamento — Sirena

1/1

Agraciar {5}{U}{U} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

Voar

Você controla a criatura encantada.

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem voar.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de quaisquer Auras ou Equipamentos anexados a ela.

Interpretar os Sinais

{5} {U}

Feitiço

Use vidência 3 e depois revele o card do topo do seu grimório. Compre um número de cards equivalente ao custo de mana convertido daquele card. *(Para usar vidência 3, olhe os três cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

* Se revelar um card com custo de mana convertido 0, como um card de terreno, você não comprará nenhum card. Do contrário, o card revelado será o primeiro card comprado.

Iroas, Deus da Vitória

{2} {R} {W}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

7/4

Indestrutível

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

As criaturas que você controla só podem ser bloqueadas por duas ou mais criaturas.

Previna todo o dano que seria causado às criaturas atacantes que você controla.

A última habilidade de Iroas previne todo o dano causado a criaturas atacantes que você controla, e não só dano de combate.

Macar, Rei do Toque Maldito

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano

2/3

Inspirado — Toda vez que Macar, Rei do Toque Maldito, é desvirado, você pode exilar a criatura alvo. Se fizer isso, coloque uma ficha de artefato incolor com o nome Ouro no campo de batalha. Ela tem: "Sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

* O jogador que controlava Macar quando a habilidade foi desencadeada é que vai controlar a ficha de artefato, e não o jogador que controlava a criatura exilada.

Conhecimento e Poder

{4} {R}

Encantamento

Toda vez que você usar vidência, você poderá pagar {2}. Se fizer isso, Conhecimento e Poder causará 2 pontos de dano à criatura ou jogador alvo.

* A habilidade de Conhecimento e Poder desencadeia apenas uma vez sempre que você usa vidência, independentemente de quantos cards você olha.

* Você escolhe o alvo da habilidade quando ele é colocado na pilha. Você decide pagar ou não {2} quando a habilidade é resolvida. Você só pode pagar {2} uma vez a cada uso de vidência.

Crufix, Deus dos Horizontes

{3}{G}{U}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

4/7

Indestrutível

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

Não há limite para o número máximo de cards em sua mão.

Se o mana não usado for ser esvaziado da sua reserva de mana, em vez disso, aquele mana se tornará incolor.

* Enquanto Crufix estiver no campo de batalha, o mana não usado permanecerá na reserva de mana até o fim de todas as etapas e fases (embora se torne incolor). Isto significa que você pode acrescentar mana à reserva de mana e gastá-lo em uma etapa, fase ou turno posterior. Depois que Crufix deixa o campo de batalha, você tem até o fim da etapa ou fase para usar o mana antes que ele desapareça.

* Se o mana não usado da reserva de mana possuir quaisquer restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido produzido por Caverna das Almas), as restrições e condições permanecerão associadas ao mana depois que ele se tornar incolor.

Lançar a Frota

{W}

Feitiço

Esforço — Lançar a Frota custa {1} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Até o final do turno, qualquer número de criaturas alvo ganha “Toda vez que esta criatura atacar, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura 1/1 branca do tipo Soldado virada e atacando.”

* Você declara qual jogador ou planeswalker cada ficha está atacando conforme as coloca no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador, nem o mesmo planeswalker que a criatura original está atacando.

* Embora as fichas estejam atacando, elas nunca foram declaradas como criaturas atacantes (isso é importante para habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Diadema de Raios

{5}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Diadema de Raios entra no campo de batalha, ele causa 2 pontos de dano à criatura ou jogador alvo.

A criatura encantada recebe +2/+2.

* Se o alvo de Diadema de Raios não for um alvo válido quando ele tentar ser resolvido, ele será anulado e não entrará no campo de batalha. Sua habilidade desencadeada não vai desencadear.

Esguicho de Magma

{R}

Mágica Instantânea

Esguicho de Magma causa 2 pontos de dano à criatura alvo. Se aquela criatura for morrer neste turno, em vez disso, exila-a.

* A segunda frase exila a criatura alvo caso ela possa morrer no turno corrente por quaisquer motivos, não só por dano letal. Ela se aplica à criatura alvo mesmo se Esguicho de Magma não lhe causar dano (devido a um efeito de prevenção) ou se Esguicho de Magma causar dano a outra criatura (devido a um efeito de redirecionamento).

Cão de Guerra de Mogis

{1}{R}

Criatura Encantamento — Sabujo

2/2

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

Cão de Guerra de Mogis ataca a cada turno se estiver apto.

A criatura encantada recebe +2/+2 e ataca a cada turno se estiver apta.

* O controlador de Cão de Guerra de Mogis ou da criatura que está sendo encantada escolhe qual jogador ou planeswalker atacar.

* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Cão de Guerra de Mogis (ou a criatura encantada) for virado, afetado por uma magia ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob controle do seu controlador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Obstinação dos Mortais

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

A criatura encantada recebe +1/+1.

Toda vez que a criatura encantada causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificar Obstinação dos Mortais. Se fizer isso, destrua o encantamento alvo.

* Você decide se quer sacrificar Obstinação dos Mortais no momento em que a habilidade desencadeada é resolvida. Se o card não estiver no campo de batalha neste instante, você não pode sacrificá-lo nem destruir o encantamento alvo.

* Se outro jogador passar a controlar a criatura encantada, Obstinação dos Mortais será colocada no cemitério do seu dono.

Protetor da Fauna Nessiana

{3}{G}{G}

Criatura — Besta

4/5

Quando Protetor da Fauna Nessiana entrar no campo de batalha, olhe os X cards do topo do seu grimório, sendo X o número de Florestas que você controla. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

* O valor de X é calculado quando a habilidade é resolvida.

Fim Aterrador

{2}{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de cards na sua mão.

* O valor de X é calculado quando a habilidade é resolvida. O efeito não se altera ao longo do turno, mesmo que o número de cards na sua mão se altere.

Infusão de Nyx

{2}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 enquanto for um encantamento. Do contrário, ela recebe -2/-2.

* Infusão de Nyx verifica constantemente se a criatura que está encantando é um encantamento ou não. Se a criatura não for um encantamento e se tornar um, ou se for e deixar de ser, o efeito será alterado.

Raios Opressores

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada não pode atacar ou bloquear a menos que seu controlador pague {3}.

As habilidades ativadas da criatura encantada custam {3} a mais para serem ativadas.

* O controlador da criatura encantada pode escolher não atacar (ou bloquear) com a criatura, mesmo que ela seja obrigada a atacar (ou bloquear) se estiver apta. O jogador não pode ser forçado a pagar um custo para atacar.

* As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". As habilidades que não têm custo e efeito separados por dois pontos não são afetadas.

Corrida Polimórfica

{2}{U}

Mágica Instantânea

Esforço — Corrida Polimórfica custa {1}{U} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Escolha uma criatura no campo de batalha. Qualquer número de criaturas alvo que você controla se torna uma cópia daquela criatura até o final do turno.

* A criatura copiada não é alvo de Corrida Polimórfica. Você escolhe a criatura conforme a mágica é resolvida. É possível escolher entre as criaturas escolhidas como alvo. A criatura pode se tornar uma cópia de si mesma, mas geralmente isso não produzirá nenhum efeito.

* As criaturas alvo copiam os valores impressos da criatura escolhida e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ela não copia os marcadores da outra criatura, nem os efeitos que modificam o seu poder, resistência, tipo, cor, etc.

* Se a criatura copiar uma criatura que está copiando outra criatura, ela se transformará na coisa que a criatura escolhida está copiando.

* Este efeito pode fazer com que os alvos deixem de ser criaturas. Por exemplo, se elas se tornarem uma cópia de um terreno que se tornou uma criatura, o efeito que transformou o terreno em criatura não será copiado. Os alvos se tornarão terrenos que não sejam criaturas.

* Efeitos que já tenham sido aplicados às criaturas alvo continuaram afetando-as. Por exemplo, se, anteriormente no turno, uma das criaturas tivesse recebido +3/+3 de Crescimento Desenfreado e, depois, fosse transformada por Corrida Polimórfica numa cópia de Minotauro Pensativo (uma criatura 2/3), ela se tornaria um Minotauro Pensativo 5/6.

Flamividente Profético

{1}{R}{R}

Criatura — Humano Xamã

1/3

Golpe duplo, atropelar

Toda vez que Flamividente Profético causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

* Se Flamividente Profético causar dano de combate várias vezes no mesmo turno a um mesmo jogador (se não for bloqueado, por exemplo), sua habilidade desencadeada será desencadeada todas as vezes.

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

* Se você exilar um card de terreno, você poderá jogar o terreno apenas se você ainda puder jogar um terreno. Normalmente, isso significa que você pode jogar o terreno apenas se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.

Colosso da Pedreira

{5}{W}{W}

Criatura — Gigante

5/6

Quando Colosso da Pedreira entrar no campo de batalha, coloque a criatura alvo no grimório de seu dono sob X cards, sendo X o número de Planícies que você controla.

* A habilidade de Colosso da Pedreira é obrigatória. Se você controlar as únicas criaturas quando a habilidade for desencadeada, deverá escolher uma criatura que controla (pode ser o próprio Colosso da Pedreira) como alvo.

* O valor de X é determinado quando a habilidade é resolvida. Se você não controlar nenhuma Planície no momento, ponha a criatura no topo do grimório.

* Se houver menos de X cards no grimório do jogador, coloque a criatura no fundo do grimório.

Tecedora Renomada

{G}

Criatura — Humano Xamã

1/1

{1}{G}, Sacrifique Tecedora Renomada: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura encantamento Aranha 1/3 verde com alcance. *(Ela pode bloquear criaturas com voar.)*

* Se Tecedora Renomada estiver atacando ou bloqueando e você ativar sua habilidade antes do dano de combate ser atribuído e causado, ela não causará dano de combate. Se estiver bloqueando uma criatura, a criatura continuará sendo bloqueada. Se você não ativar a habilidade antes da etapa de dano de combate, ela terá que sobreviver ao combate para que a habilidade seja ativada depois.

Melodia Restauradora

{2}{G}

Feitiço

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

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

* Se você escolher ambos os modos e só um dos cards for um alvo válido quando Melodia Restauradora tentar ser resolvida, só este card retornará à sua mão.

Quimera da Rebentação

{2}{U}

Criatura Encantamento — Quimera

3/4

Voar

No início da sua manutenção, devolva um encantamento que você controla para a mão de seu dono.

Se Quimera da Rebentação for o único encantamento que você controla quando a habilidade for resolvida, você precisará devolvê-lo para a mão de seu dono.

* Se você não controlar nenhum encantamento quando a habilidade da Quimera da Rebentação for resolvida (se por qualquer motivo Quimera da Rebentação deixar de ser um encantamento), não ocorrerá nada.

Ritual dos Ressurgidos

{3}{B}

Mágica Instantânea

Exile o card de criatura alvo do seu cemitério. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta do tipo Zumbi. Seu poder é igual ao poder daquele card e sua resistência é igual à resistência daquele card.

* Se o card de criatura deixar o cemitério em resposta a Ritual dos Ressurgidos, Ritual dos Ressurgidos será anulado e não surtirá nenhum efeito. Você não receberá uma ficha do tipo Zumbi.

* Use o poder e a resistência do card de criatura, conforme constavam no cemitério, para determinar o poder e resistência da ficha de Zumbi.

Sábio das Horas

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

1/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma mágica cujo alvo seja Sábio das Horas, coloque um marcador +1/+1 nele.

Remova todos os marcadores +1/+1 de Sábio das Horas: para cada cinco marcadores removidos desta forma, jogue um turno extra após este.

* Você deve remover todos os marcadores +1/+1 de Sábio das Horas para ativar sua habilidade, mesmo se o número de marcadores não for múltiplo de cinco. Por exemplo, se remover doze marcadores para ativar a habilidade, receberá dois turnos extra. Se remover três marcadores, você não receberá nenhum turno extra.

Flagelo das Frotas

{5}{U}{U}

Criatura — Kraken

6/6

Quando Flagelo das Frotas entrar no campo de batalha, devolva cada criatura controlada pelos seus oponentes com resistência X ou menos para a mão de seu dono, sendo X o número de Ilhas que você controla.

* O valor de X é determinado quando a habilidade é resolvida.

Táticas Setessanas

{1}{G}

Mágica Instantânea

Esforço — Táticas Setessanas custa {G} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Até o final do turno, qualquer número de criaturas alvo recebe +1/+1 e ganha "{T}": Esta criatura luta contra outra criatura alvo."

* As duas criaturas lutando causam dano igual ao seu poder uma à outra. Se nenhuma das criaturas estiver no campo de batalha quando a habilidade que as instrui a lutar for resolvida, não será causado dano algum.

Rufião Cego

{1}{W}

Criatura Encantamento — Humano Guerreiro

3/2

Agraciar {4}{W} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

Rufião Cego não pode atacar sozinho.

A criatura encantada recebe +3/+2 e não pode atacar sozinha.

* Rufião Cego ou a criatura que ele encanta podem ser declarados atacantes somente se outra criatura for declarada atacante simultaneamente.

* Se você controlar mais de uma criatura que não pode atacar sozinha, elas podem atacar juntas, mesmo se nenhuma outra criatura atacar.

* Embora Rufião Cego ou a criatura que ele encanta não possam atacar sozinhos, outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Rufião Cego pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar o planeswalker que o oponente controla.

* Se uma criatura que não pode atacar sozinha for obrigada a atacar se apta, seu controlador deve atacar com ela e com outra criatura se possível.

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

Silenciar os Crentes

{2}{B}{B}

Mágica Instantânea

Esforço — Silêncio dos Crentes custa {2}{B} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Exile qualquer número de criaturas alvo e todas as Auras anexadas a elas.

* As criaturas e Auras são exiladas ao mesmo tempo. Se uma Aura for uma permanente com agraciar, ela será exilada. Ela não deixará de ser Aura nem permanecerá no campo de batalha.

Solidariedade dos Heróis

{1}{G}

Mágica Instantânea

Esforço — Solidariedade dos Heróis custa {1}{G} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Escolha qualquer número de criaturas alvo. Dobre o número de marcadores +1/+1 em cada uma delas.

* Solidariedade dos Heróis pode ter como alvo qualquer criatura, e não só as com marcadores +1/+1. As habilidades heroico de quaisquer criaturas alvo que coloquem marcadores +1/+1 na criatura serão resolvidas antes de Solidariedade dos Heróis.

Prole de Traxes

{5} {R} {R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

Quando Prole de Traxes entra no campo de batalha, ele causa ao jogador ou à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de Montanhas que você controla.

* Conte o número de Montanhas que você controla quando a última habilidade for resolvida para determinar quantos pontos de dano serão causados. Isto inclui todos os terrenos com o subtipo Montanha, e não só os terrenos com nome Montanha.

Rancor de Mogis

{R}

Feitiço

Rancor de Mogis causa à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards de magia instantânea e feitiço no seu cemitério. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Rancor de Mogis não conta no número de mágicas instantâneas e feitiços do seu cemitério. Ele só é colocado lá depois de causar dano e você usar vidência 1.

Golpe Malévolo

{4} {B} {B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo e o terreno alvo.

* Você não pode conjurar Golpe Malévolo sem uma criatura e terreno válidos como alvo. Se um dos alvos não for válido quando Golpe Malévolo tentar se resolver, o outro será destruído.

Sanguessugas Famintas

{2} {B} {B}

Criatura — Sanguessuga

/

O poder e a resistência de Sanguessugas Famintas são iguais ao número de Pântanos que você controla.

* O poder e a resistência de Sanguessugas Famintas mudarão conforme o número de Pântanos que você controla mudar. Sua habilidade conta qualquer terreno que você controla com o subtipo Pântano, e não somente os terrenos com o nome Pântano.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Sanguessugas Famintas funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

Força dos Caídos

{1} {G}

Encantamento

Constelação — Toda vez que Força dos Caídos ou outro encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cards de criatura no seu cemitério.

* O valor de X é determinado quando a habilidade é resolvida.

Pensamentos Atormentados

{2} {B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Pensamentos Atormentados, sacrifique uma criatura.

O jogador alvo descarta um número de cards igual ao poder da criatura sacrificada.

* O jogador alvo descarta um número de cards igual ao poder da criatura sacrificada, conforme constava quando ela saiu do campo de batalha.

* 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 depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Gêmeo Incandescente

{1} {R}

Feitiço

Esforço — Gêmeo Incandescente custa {2} {R} a mais para ser conjurado para cada alvo além do primeiro.

Escolha qualquer número de criaturas alvo que você controla. Para cada uma delas, coloque no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. As fichas têm ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

* As fichas copiam 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 0.

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

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

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

* As fichas veem as outras fichas entrarem no campo de batalha. Se alguma delas tiver uma habilidade desencadeada que é desencadeada toda vez que uma criatura entra no campo de batalha, elas vão desencadear a habilidade uma da outra.

* Se outra criatura se tornar ou entrar no campo de batalha como cópia da ficha, aquela criatura terá ímpeto, mas você não a exilará. Contudo, se Gêmeo Incandescente cria várias fichas copiando uma única criatura devido a um efeito de substituição (como o efeito criado por Temporada da Multiplicação), você exilará todas elas.

Piores Medos

{7} {B}

Feitiço

Você controla o jogador alvo durante o próximo turno dele. Exile Piores Medos. *(Você vê todos os cards que aquele jogador poderia ver e toma todas as decisões pelo jogador.)*

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você pode ver todos os cards que este jogador pode ver. Isto inclui cards na mão do jogador, cards com a face voltada para baixo que o jogador controla, sua reserva e tudo o que ele olhar no seu grímório.

* O jogador que você controla continua sendo o jogador ativo no turno corrente.

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você continuará a fazer suas próprias escolhas e decisões.

* Enquanto estiver controlando outro jogador, você fará todas as escolhas e decisões que couberem a este jogador durante o turno corrente. Isto inclui escolhas relativas a qual mágica conjurar ou qual habilidade ativar, assim como decisões relativas a habilidades desencadeadas ou outros motivos diversos.

* Você não pode fazer o jogador afetado conceder. O jogador pode conceder a qualquer momento, mesmo que você o esteja controlando.

* Você não pode fazer escolhas e decisões não válidas, nem nada que o próprio jogador não possa fazer. Você não pode fazer escolhas e decisões não previstas pelas regras do jogo, ou pelos cards, permanentes, mágicas, habilidades etc. Se um efeito faz com que outro jogador tome decisões que o jogador afetado tomaria normalmente (como Plano de Guerra Magistral), este efeito tem precedência. Em outras palavras, se o jogador afetado não tomar uma decisão, você não pode tomar a decisão no lugar dele.

* Você também não pode fazer escolhas e decisões pelo jogador que estejam relacionadas às regras de torneio (tais como pedir empate intencional ou pedir um juiz).

* Você só pode usar os recursos do jogador afetado (cards, mana etc.) para pagar os custos dele. Você não pode usar os seus recursos para isso. Você só pode usar os recursos do jogador afetado para pagar pelos custos dele, e não pode usá-los para pagar os seus custos.

* Você só controla o jogador. Você não controla as permanentes, mágicas ou habilidades dele.

* Se o jogador alvo pula o próximo turno, você controlará o turno seguinte em que ele jogar.

* Se vários efeitos de controle de jogador afetarem o mesmo jogador, eles sobrescrevem uns aos outros. O último a ser criado é o que surtirá efeito.

* Você pode ganhar controle sobre si mesmo usando Piores Medos, mas, a menos que o faça para sobrescrever um efeito de controle de jogador de outro jogador, isto não terá efeito algum.

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