

Notas de lançamento de Rivals de Ixalan

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

Última modificação em 24 de outubro de 2017

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

A coleção *Rivals de Ixalan* contém 196 cards (5 terrenos básicos, 70 comuns, 60 incomuns, 48 raros e 13 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 9 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker de *Rivals de Ixalan*.

Magic Open House: 6 e 7 de janeiro de 2018

Eventos de Pré-lançamento: 13 e 14 de janeiro de 2018

Fim de semana de Draft: 20 e 21 de janeiro de 2018

Liga de Magic: Início em 22 de janeiro de 2018

Standard Showdown: Início em 27 de janeiro de 2018

Campeonato em Loja: 7 e 8 de abril de 2018

A coleção *Rivals de Ixalan* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 19 de janeiro de 2018. Então, as seguintes coleções serão permitidas no formato Padrão: *Kaladesh*, *Revolta do Éter*, *Amonkhet*, *Hora da Devastação*, *Ixalan* e *Rivals de Ixalan*. O formato Padrão também permite o uso de cards do Decks de Boas Vindas (e de outros produtos auxiliares) com o código de identificação de coleção W17.

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

Acesse Wizards.com/Locator para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Cards dos destaques da história de Rivals de Ixalan

Há muitos momentos importantes na história de *Rivals de Ixalan*, mas alguns dos mais cruciais, chamados "destaques da história", são mostrados em cards. Você pode ler mais a respeito desses eventos na página de história oficial de **Magic** em mtgstory.com.

1º destaque da história: Enxurrada de Recordações

2º destaque da história: Amnésia Induzida

3º destaque da história: Aquisição do Mentor

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

Nova palavra-chave: Ascender

Na abertura da história de *Rivals de Ixalan*, todas as quatro facções que competiam na coleção *Ixalan* alcançaram a fabulosa Cidade Dourada, e sua luta pela conquista do Sol Imortal se acirra. Se você conseguir chegar ao Sacrário do Sol no mais alto templo de Orazca, poderá tocar esse poder e virar a batalha a seu favor.

Espadachim da Frota da Tormenta

{1}{R}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

Espadachim da Frota da Tormenta terá golpe duplo enquanto você tiver a bênção da cidade.

Orgulho dos Conquistadores

{1}{W}

Mágica Instantânea

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

As criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno. Se você tiver a bênção da cidade, em vez disso, aquelas criaturas recebem +2/+2 até o final do turno.

As regras oficiais para a habilidade ascender são as seguintes:

702.130 Ascender

702.130a Ascender em uma mágica instantânea ou feitiço representa uma habilidade de mágica. Ela significa “Se você controla dez ou mais permanentes e não tem a bênção da cidade, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.”

702.130b Ascender em uma permanente representa uma habilidade estática. Ela significa “A qualquer momento em que você controlar dez ou mais permanentes e não tiver a bênção da cidade, você receberá a bênção da cidade pelo restante do jogo.”

702.130c Ter a bênção da cidade é uma designação que não tem significado em termos de regras além de agir como marcador que outras regras e efeitos podem identificar. Qualquer número de jogadores pode ter a bênção da cidade ao mesmo tempo.

702.130d Depois que um jogador recebe a bênção da cidade, efeitos contínuos são reaplicados antes que o jogo verifique se o estado do jogo ou os eventos precedentes satisfizeram quaisquer condições de desencadeamentos.

* Uma vez que tenha a bênção da cidade, você a terá pelo restante do jogo, mesmo que perca o controle de algumas ou todas as suas permanentes. A bênção da cidade não é uma permanente em si, e não pode ser removida por nenhum efeito.

* Uma permanente é um objeto no campo de batalha, incluindo fichas e terrenos. Mágicas e emblemas não são permanentes.

* Se conjurar uma mágica com ascender, você não receberá a bênção da cidade até que ela seja resolvida. Os jogadores podem responder à mágica tentando fazer com que você não receba a bênção da cidade.

* Ascender em uma permanente não é uma habilidade desencadeada e não usa a pilha. Os jogadores podem responder à mágica que lhe dará sua décima permanente, mas não podem responder à bênção da cidade uma vez que você controle aquela décima permanente. Isso significa que se sua décima permanente for um terreno que você jogar, os jogadores não podem responder antes que você receba a bênção da cidade.

* Se você controlar dez permanentes, mas não controlar uma permanente nem uma mágica com ascender que seja resolvida, você não receberá a bênção da cidade. Por exemplo, se você controlar dez permanentes, perder o controle de uma e depois conjurar Perecimento Dourado, você não terá a bênção da cidade e a mágica afetará as criaturas que você controla.

* Se sua décima permanente entrar no campo de batalha e uma permanente deixar o campo de batalha imediatamente depois (provavelmente devido à “Regra das Lendas” ou por ser uma criatura com resistência 0), você receberá a bênção da cidade antes que ela deixe o campo de batalha.

* Alguns cards têm habilidades desencadeadas com uma oração condicional "se" que verifica se você tem a bênção da cidade. Elas são escritas na forma “[Condição de desencadeamento], se você tiver a bênção da cidade, [efeito].” Você precisa já ter a bênção da cidade para que essas habilidades sejam desencadeadas; caso contrário, nada acontecerá. Em outras palavras, não há como fazer com que a habilidade seja desencadeada se você não tiver a bênção da cidade, mesmo que você pretenda obtê-la em resposta à habilidade desencadeada.

* Alguns cards têm habilidades desencadeadas que verificam se você tem a bênção da cidade, mas não usam nenhuma oração condicional "se". Essas habilidades são desencadeadas independentemente de você ter ou não a bênção da cidade, e só verificam se você a tem conforme são resolvidas.

* Alguns cards recebem poder, resistência e/ou habilidades uma vez que você tenha a bênção da cidade. Se outro card tiver uma habilidade que seja desencadeada quando criaturas com certas características entram no campo de batalha (como Mentor dos Humildes ou Elo Elemental), use as características alteradas da permanente que entra, depois que você tiver a bênção da cidade, para determinar se essas habilidades são desencadeadas. Isso vale mesmo que a permanente que entra seja sua décima permanente.

Retorno de temas e mecânicas de *Ixalan*

A coleção *Rivals de Ixalan* traz algumas mecânicas que retornam da coleção *Ixalan*. Para obter mais informações sobre bônus “tribais”, cards dupla face, explorar, enfurecer e raide, consulte as [Notas de Lançamento de Ixalan](#).

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abordador da Frota Abissal

{2} {B}

Criatura — Orc Pirata

3/3

Quando Abordador da Frota Abissal entra no campo de batalha, você perde 2 pontos de vida, a menos que você controle outro Pirata.

* A habilidade de Abordador da Frota Abissal é desencadeada independentemente de você controlar outro Pirata. O fato de você controlar ou não outro Pirata é verificado somente conforme a habilidade é resolvida.

Adentrar o Desconhecido

{G}

Feitiço

A criatura alvo que você controla explora. *(Revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 na criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

Você pode jogar um terreno adicional neste turno.

* O efeito de Adentrar o Desconhecido permite que você jogue um terreno adicional durante sua fase principal. Isso deve ser feito seguindo as regras normais de tempo para jogar terrenos.

* Os efeitos de múltiplos Adentrar o Desconhecido no mesmo turno são cumulativos. Eles também são cumulativos com outros efeitos que permitem que você jogue terrenos adicionais, como o de Gladiodonte Descontrolado.

* Se de alguma forma você conseguir conjurar Adentrar o Desconhecido quando não for o seu turno, a criatura alvo vai explorar quando ele for resolvido, mas você não será capaz de jogar um terreno naquele turno.

* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Adentrar o Desconhecido tentar ser resolvido, a mágica será anulada. Ela não vai explorar e você não estará apto a jogar um terreno adicional.

Altissauro do Templo

{4}{W}

Criatura — Dinossauro

3/4

Se uma fonte causaria dano a outro Dinossauro que você controla, previna todo aquele dano, exceto 1 ponto.

* O dano de combate pode ser atribuído normalmente a outros Dinossauros que você controla, mas a maior parte dele será prevenida. Por exemplo, se um Dinossauro 3/3 que você controla bloquear uma criatura 5/5 com atropelar, o jogador atacante poderá atribuir 2 pontos do dano de combate daquela criatura ao jogador ou planeswalker que ela está atacando, e Altissauro do Templo prevenirá 2 dos 3 pontos do dano atribuídos ao Dinossauro defensor.

* Caso diversas fontes causem dano a outro Dinossauro que você controla, todo o dano exceto 1 ponto de cada uma dessas fontes será prevenido.

* Os efeitos de dois Altissauros do Tempo não reduzirão o dano de nenhuma fonte a menos que 1.

* Se múltiplos efeitos de substituição e/ou prevenção puderem se aplicar a um Dinossauro que você controla, você escolhe a ordem em que aplicá-los. Por exemplo, se outro efeito prevenirá 1 ponto de dano que seria causado a um Dinossauro, você pode aplicar o efeito de Altissauro do Templo para prevenir todo o dano, exceto 1 ponto, e então aplicar o outro efeito para prevenir aquele 1 ponto de dano.

Amálgama Acordado

{4}

Criatura Artefato — Golem

/

O poder e a resistência de Amálgama Acordado são ambos iguais ao número de terrenos de nome diferente que você controla.

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

Para determinar o número de terrenos com nomes diferentes que você controla, conte cada terreno que você controla uma vez, mas somente se o nome em inglês não for exatamente o mesmo que o de outro terreno que você já tenha contado desta forma. Por exemplo, se você controla quatro terrenos com o nome Planície, dois com o nome Ilha e um com o nome Catacumba Submersa, Amálgama Acordado é uma criatura 3/3.

Amnésia Induzida

{2}{U}

Encantamento

Quando Amnésia Induzida entra no campo de batalha, o jogador alvo exila todos os cards da própria mão com a face voltada para baixo e, em seguida, compra aquela quantidade de cards.

Quando Amnésia Induzida for colocada em um cemitério a partir do campo de batalha, devolva os cards exilados para a mão de seu dono.

* Nenhum jogador pode olhar os cards exilados.

* Se Amnésia Induzida deixar o campo de batalha, mas não for colocada em um cemitério, os cards exilados serão perdidos para sempre. Eles não serão devolvidos se outra Amnésia Induzida for colocada em um cemitério, mesmo que aquela Amnésia Induzida seja representada pelo mesmo card.

* Se Amnésia Induzida deixar o campo de batalha antes que sua primeira habilidade seja resolvida, sua segunda habilidade será desencadeada (se for adequado) e não fará nada. Em seguida, a primeira habilidade será resolvida e os cards exilados serão exilados indefinidamente.

Angrath das Correntes Flamejantes

{3}{B}{R}

Planeswalker Lendário — Angrath

4

+1: Cada oponente descarta um card e perde 2 pontos de vida.

−3: Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire-a. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

Sacrifique-a no início da próxima etapa final se ela tiver custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

−8: Cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards no próprio cemitério.

* A primeira habilidade de Angrath faz com que cada oponente perca 2 pontos de vida, mesmo que algum ou nenhum daqueles jogadores esteja apto a descartar um card.

* A segunda habilidade de Angrath permite que você escolha como alvo e ganhe o controle de uma criatura desvirada. Você também pode desvirar uma criatura que você já controla e lhe dar ímpeto.

* O fato de o custo de mana convertido da criatura alvo ser igual ou inferior a 3 só é verificado conforme a habilidade desencadeada retardada da segunda habilidade de Angrath é resolvida durante a etapa final.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Angrath faz com que a equipe adversária perca 4 pontos de vida e cada jogador daquela equipe descarte um card. Sua última habilidade faz com que a equipe oponente perca uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards em ambos os cemitérios.

Angrath, Pirata Minotauro (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{B}{R}

Planeswalker Lendário — Angrath

5

+2: Angrath, Pirata Minotauro, causa 1 ponto de dano ao oponente alvo e a cada criatura que aquele jogador controla.

−3: Devolva o card de Pirata alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

−11: Destrua todas as criaturas que o oponente alvo controla. Angrath, Pirata Minotauro, causa àquele jogador dano igual ao total de poder delas.

* A primeira e a última habilidades de Angrath têm apenas o jogador como alvo. As criaturas com resistência a magia que aquele jogador controle serão afetadas.

* A última habilidade de Angrath usa o poder daquelas criaturas em sua última existência no campo de batalha para determinar o total de poder delas. Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, subtraia-o do total de poder das outras criaturas. Se o total de poder daquelas criaturas for igual ou inferior a 0, Angrath não causará dano.

* Se uma criatura controlada pelo oponente alvo não for destruída conforme a última habilidade de Angrath for resolvida (provavelmente por ter indestrutível), seu poder ainda contribuirá para a quantidade de dano causada. Use seu poder em sua existência atual no campo de batalha para determinar o total de poder das criaturas.

* Quaisquer habilidades desencadeadas quando criaturas morrem enquanto a última habilidade de Angrath está sendo resolvida não serão colocadas na pilha até depois que o jogador tenha sofrido dano. Se o total de pontos de vida do jogador se tornar igual ou inferior a 0, aqueles desencadeamentos não serão resolvidos a tempo de salvar o jogador.

* Quaisquer habilidades das criaturas destruídas que sejam desencadeadas quando o jogador sofre dano não serão desencadeadas.

Aquisição do Mentor

{2}{B}{B}

Feitiço

Escolha um —

- Procure um card em seu grimório, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório.
- Escolha um card seu que esteja fora do jogo e coloque-o em sua mão.

* Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.

Arreio de Andarilho

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem ímpeto.

Equipar {1} ({1}: *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

* Se uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle e ganhar ímpeto, mas depois perder ímpeto antes de atacar, ela não será capaz de atacar naquele turno. Isso significa que você não pode usar um Arreio de Andarilho para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.

Atraíçoar

{2}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica de criatura alvo. Você cria uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com “{oT}”, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Atraíçoar pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada, como Nezahal, Maré Primordial. Quando Atraíçoar for resolvido, aquela mágica não será anulada, mas você ainda receberá um Tesouro.

Áugure Fluviossábio

{3}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Quando Áugure Fluviossábio entrar no campo de batalha, compre três cards e depois coloque dois cards de sua mão no topo de seu grimório em qualquer ordem.

* Você compra três cards e coloca dois de volta enquanto a habilidade de Áugure Fluviossábio está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Azor, o Legislador
{2}{W}{W}{U}{U}
Criatura Lendária — Esfinge
6/6
Voar

Quando Azor, o Legislador, entra no campo de batalha, cada oponente não pode conjurar mágicas instantâneas ou feitiços durante o próximo turno daquele jogador.

Toda vez que Azor ataca, você pode pagar {X}{W}{U}{U}. Se fizer isso, você ganha X pontos de vida e compra X cards.

* Se múltiplos efeitos disserem que um oponente não pode conjurar mágicas instantâneas ou feitiços durante o próximo turno daquele jogador, todos se aplicam ao mesmo turno.

Baú do Morto
{1}{B}
Encantamento — Aura

Encantar criatura que um oponente controla

Quando a criatura encantada morrer, exile do topo do grimório de seu dono uma quantidade de cards igual a seu poder. Você pode conjurar cards que não sejam terrenos dentre eles enquanto eles permanecerem exilados, e você pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquelas mágicas.

* Se você ganhar o controle da criatura encantada, Baú do Morto será colocado em seu cemitério.

* Se Baú do Morto e a criatura encantada forem colocados em cemitérios ao mesmo tempo, a última habilidade de Baú do Morto ainda será desencadeada.

* Para determinar quantos cards exilar, use o poder da criatura encantada em sua última existência no campo de batalha.

* 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. Se Baú do Morto encantar uma criatura de que você seja dono, mas que um oponente controle, você exilará cards de seu grimório.

* O efeito de Baú do Morto não altera quando você pode conjurar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de criatura sem lampejo, você só pode conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha está vazia.

* Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui também deixam o jogo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controle pela habilidade de Baú do Morto serão exiladas.

Bispo do Aprisionamento
{3}{W}
Criatura — Vampiro Clérigo
1/1

Quando Bispo do Aprisionamento entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Bispo do Aprisionamento deixe o campo de batalha.

Toda vez que Bispo do Aprisionamento ataca, o Vampiro alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder do card exilado.

* Se Bispo do Aprisionamento deixar o campo de batalha antes que a sua primeira habilidade desencadeada tente ser resolvida, a criatura alvo não será exilada.

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

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

* O valor de X só é determinado conforme a segunda habilidade de Bispo do Aprisionamento é resolvida. Ele não será alterado se o card deixar o exílio posteriormente no turno.

* Se não há cards exilados conforme a última habilidade de Bispo do Aprisionamento é resolvida, provavelmente por Bispo do Aprisionamento ter deixado o campo de batalha enquanto a habilidade estava na pilha, X é 0. O mesmo vale se o card exilado não tiver poder, provavelmente por ser um card que não era de criatura e que se tornara uma criatura.

* Se um Veículo for exilado com Bispo do Aprisionamento, use seu poder impresso para determinar o valor de X.

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 for resolvido, nenhuma das criaturas causará nem 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 outra criatura não for, você ainda colocará o marcador na criatura que você controla.

Caminho da Bravura

{R}{W}

Encantamento Lendário

Quando Caminho da Bravura entra no campo de batalha, ele causa 1 ponto de dano a cada criatura que não tenha iniciativa, golpe duplo, vigilância ou ímpeto.

Toda vez que você atacar com pelo menos duas criaturas que tenham iniciativa, golpe duplo, vigilância e/ou ímpeto, transforme Caminho da Bravura.

////

Metzali, Torre do Triunfo

Terreno Lendário

(Transformação de Caminho da Bravura.)

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

{1}{R}, {T}: Metzali, Torre do Triunfo, causa 2 pontos de dano a cada oponente.

{2}{W}, {T}: Escolha aleatoriamente uma criatura que atacou neste turno. Destrua aquela criatura.

* A primeira habilidade de Caminho da Bravura causa 1 ponto de dano a cada criatura que não tenha nenhuma das quatro habilidades listadas. Ela não causa 1 ponto de dano a cada criatura para cada habilidade que a criatura não tenha.

* Para que a última habilidade de Caminho da Bravura seja desencadeada, quaisquer duas criaturas atacantes que você controla precisam ter qualquer uma das quatro habilidades listadas. Elas não precisam compartilhar uma daquelas habilidades. Por exemplo, atacar com Sentinela Solar (uma criatura com vigilância) e Instigador Fanático

(uma criatura com ímpeto) fará com que a habilidade de Caminho da Bravura seja desencadeada, assim como atacar com duas Sentinelas Solares.

* A última habilidade de Metzali pode ser ativada antes que os bloqueadores sejam escolhidos.

* A última habilidade de Metzali pode ser ativada depois que o dano de combate tenha sido causado. Você escolherá aleatoriamente uma criatura que tenha atacado neste turno e sobrevivido ao dano de combate.

* Você pode escolher aleatoriamente uma criatura com indestrutível. Ela não será destruída.

* Você pode escolher aleatoriamente uma criatura com resistência a magia. Ela será destruída.

* Uma criatura que tenha sido colocada no campo de batalha atacando não atacou (não foi declarada como atacante na etapa de declaração de atacantes); portanto, não pode ser escolhida aleatoriamente.

* Uma criatura que tenha atacado e sido removida do combate (como pelo efeito de Espigões de Orazca) ainda atacou, e pode ser escolhida aleatoriamente.

* Os jogadores não podem realizar ações entre a escolha aleatória da criatura e sua destruição.

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

Caminho da Descoberta

{3}{G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, ela explora. *(Revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 na criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

* A habilidade desencadeada de Caminho da Descoberta é desencadeada junto com quaisquer outras habilidades que digam que a criatura explora quando entra no campo de batalha, incluindo habilidades que venham da própria criatura ou de múltiplos Caminhos da Descoberta. Você pode realizar ações entre as resoluções de cada habilidade explorar.

Campeã da Aurora Eterna

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Soldado

2/2

Previna todo dano de combate que seria causado a Campeã da Aurora Eterna.

* O dano de combate pode ser atribuído normalmente a Campeã da Aurora Eterna, mesmo que vá ser prevenido. Por exemplo, se Campeã da Aurora Eterna bloqueia uma criatura 4/4 com atropelar, o jogador atacante pode atribuir 2 pontos do dano de combate daquela criatura ao jogador ou planeswalker que está sendo atacado.

Campeão do Crepúsculo

{3}{B}{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

4/4

Quando Campeão do Crepúsculo entra no campo de batalha, você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de Vampiros que você controla.

* O número de Vampiros que você controla só é contado conforme a habilidade de Campeão do Crepúsculo é resolvida. Se Campeão do Crepúsculo ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Canalha Ardilosa

{2}{U}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

Enquanto você tiver a bênção da cidade, Canalha Ardilosa terá resistência a magia e não poderá ser bloqueada.

* Uma vez que Canalha Ardilosa tenha se tornado bloqueada, receber a bênção da cidade não fará com que ela se torne não bloqueada.

Caçador de Dinossauros

{1}{B}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Toda vez que Caçador de Dinossauros causar dano a um Dinossauro, destrua aquela criatura.

* Se um Dinossauro de um oponente tem uma habilidade enfurecer e seu Caçador de Dinossauros causa dano a ele durante seu turno, aquela habilidade é resolvida antes que a habilidade de Caçador de Dinossauros destrua o Dinossauro. Se for o turno daquele oponente, o Dinossauro será destruído primeiro, mas sua habilidade enfurecer ainda será resolvida posteriormente.

Cavaleiro do Estouro

{3}{G}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/4

As mágicas de Dinossauro que você conjura custam {2} a menos para serem conjuradas.

* Para determinar o custo total de uma mágica de Dinossauro, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da criatura permanece igual, não importa quanto foi o custo total para conjurá-la.

Cerátoto Imperial

{4}{W}

Criatura — Dinossauro

3/5

Enfurecer — Toda vez que Cerátoto Imperial sofre dano, você ganha 2 pontos de vida.

* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Cerátoto Imperial sofre dano, você perde o jogo antes de sua habilidade enfurecer ser resolvida.

Corsário do Aeroveleiro

{1}{U}

Criatura — Humano Pirata

2/1

Corsário do Aeroveleiro terá voar enquanto estiver atacando.

* Corsário do Aeroveleiro tem voar imediatamente depois de atacar. Isso significa que restrições de combate a criaturas com voar (como a de Convergência dos Vormes-da-areia) não se aplicam, mas habilidades desencadeadas quando criaturas com voar atacam (como a de Esfinge Leitora de Ventos) são desencadeadas.

Cospe-morte Franjado

{2}{R}

Criatura — Dinossauro

3/2

Enfurecer — *Toda vez que Cospe-morte Franjado sofre dano, ele causa 2 pontos de dano ao oponente alvo.*

* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que Cospe-morte Franjado sofre dano letal, você perde o jogo antes da habilidade enfurecer ser resolvida.

Cristocórneo Desembestado

{4}{R}

Criatura — Dinossauro

4/4

Cristocórneo Desembestado terá ímpeto enquanto você controlar outro Dinossauro.

* Se for o turno em que Cristocórneo Desembestado passou ao seu controle e ele perder ímpeto após ter sido declarado como atacante, ele continuará a atacar. Ele não será removido do combate. Por outro lado, se perder ímpeto antes de sua etapa de declaração de atacantes, ele não estará apto a atacar.

Decreto da Esfinge

{1}{W}

Feitiço

Cada oponente não poderá conjurar mágicas instantâneas ou feitiços durante o próximo turno daquele jogador.

* Se múltiplos efeitos disserem que um oponente não pode conjurar mágicas instantâneas ou feitiços durante o próximo turno daquele jogador, todos se aplicam ao mesmo turno.

Destemida da Frota Macabra

{1}{R}

Criatura — Humano Pirata

2/1

Iniciativa

Quando Destemida da Frota Macabra entrar no campo de batalha, exile a mágica instantânea ou o feitiço alvo do cemitério de um oponente. Você pode conjurar aquele card neste turno e gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquela mágica. Se aquele card seria colocado num cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

* O efeito de Destemida da Frota Macabra não altera quando você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.

* Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

Destino Horripilante

{2}{B}

Feitiço

Cada oponente perde 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Destino Horripilante faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida para cada criatura que você controla.

Destino Radiante

{2}{W}

Encantamento

Ascender *(Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)*

Conforme Destino Radiante entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido recebem +1/+1. Enquanto você tiver a bênção da cidade, elas também terão vigilância.

* Ganhar vigilância em qualquer momento após você escolher atacar com uma criatura não fará com que aquela criatura se torne desvirada, e perder vigilância depois daquele momento não fará com que ela se torne virada.

Devoção da Escudeira

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem vínculo com a vida.

Quando Devoção da Escudeira entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Vampiro com vínculo com a vida.

* Você precisa de uma criatura como alvo de Devoção da Escudeira conforme a conjura. Não há como fazer com que ela entre no campo de batalha anexada à ficha de Vampiro que ela criará.

* Se a criatura que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Devoção da Escudeira for resolvida, a magia de Aura será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, portanto sua habilidade não será desencadeada.

Dríade Germinadora

{4}{G}

Criatura — Dríade

2/2

Ascender *(Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)*

No início de cada manutenção, crie uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Saprófita.

As Saprófitas que você controla recebem +2/+2 enquanto você tiver a bênção da cidade.

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a outra Saprófita que você controla pode se tornar letal caso Dríade Germinadora deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Elenda, a Rosa do Crepúsculo

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

1/1

Vínculo com a vida

Toda vez que outra criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 em Elenda, a Rosa do Crepúsculo.

Quando Elenda morrer, crie X fichas de criatura branca 1/1 do tipo Vampiro com vínculo com a vida, sendo X o poder de Elenda.

* Se Elenda morrer ao mesmo tempo que outra criatura, suas duas atividades desencadeadas serão desencadeadas. No entanto, a primeira não fará nada, uma vez que você não pode colocar um marcador +1/+1 em Elenda.

* Para determinar quantas fichas de Vampiro são criadas, use o poder de Elenda em sua última existência no campo de batalha.

* Se Elenda morreria sendo sua comandante na variante Commander, você pode, em vez disso, colocá-la na zona de comando. No entanto, se você salvar Elenda dessa forma, ela não morrerá e você não criará nenhuma ficha de Vampiro.

Elite de Raiz Profunda

{1}{G}

Criatura — Tritão Guerreiro

1/1

Toda vez que outro Tritão entrar no campo de batalha sob o seu controle, coloque um marcador +1/+1 no Tritão alvo que você controla.

* A habilidade de Elite de Raiz Profunda pode ter como alvo o Tritão que fez com que ela fosse desencadeada. Ela também pode ter Elite de Raiz Profunda como alvo.

Espadachim da Frota da Tormenta

{1}{R}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Ascender *(Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)*

Espadachim da Frota da Tormenta terá golpe duplo enquanto você tiver a bênção da cidade.

* Se Espadachim da Frota da Tormenta ganhar golpe duplo depois de ter causado dano de combate regular, ele não retrocederá para causar dano de iniciativa. Por outro lado, se de alguma forma ele ganhar iniciativa e depois ganhar golpe duplo após causar dano de iniciativa, ele também causará dano de combate regular.

Espreitadora do Bosque D'ouro

{1}{G}

Criatura — Tritão Guerreiro

2/1

Espreitadora do Bosque D'ouro não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou inferior a 2.

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

Etali, Tormenta Primordial

{4}{R}{R}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

6/6

Toda vez que Etali, Tormenta Primordial, atacar, exile o card do topo do grimório de cada jogador. Em seguida, você pode conjurar qualquer número de cards que não sejam terrenos exilados dessa forma sem pagar seus custos de mana.

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

* Se conjurar qualquer dos cards exilados, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-los posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, e as mágicas são resolvidas antes que os bloqueadores sejam declarados.

* Se conjurar mais de um dos cards exilados, você escolhe a ordem na qual conjurá-los. Uma mágica que você conjure dessa forma pode ser alvo de uma mágica posterior que você conjure dessa forma. No entanto, mágicas de permanentes conjuradas dessa forma não serão resolvidas até que você termine de conjurar as mágicas, de modo que as permanentes que elas se tornam não podem ser alvo de mágicas conjuradas dessa forma. Por exemplo, se exilar Conjuração Dupla e Golpe Relampejante, você pode conjurar Golpe Relampejante e em seguida conjurar Conjuração Dupla tendo-o como alvo; porém, se exilar um card de criatura e um card de Aura, você não pode conjurar aquela Aura tendo aquela criatura como alvo.

* Se conjurar um card "sem pagar seu custo de mana", você não poderá pagar custos alternativos. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, como o de Adepto Prateobrânquio, eles precisam ser pagos para que o card seja conjurado.

* Quaisquer cards não conjurados, incluindo cards de terreno, permanecem no exílio. Eles não podem ser conjurados em turnos posteriores, mesmo que Etali ataque novamente.

* Como todas as criaturas atacantes são escolhidas simultaneamente, uma criatura conjurada dessa forma não pode atacar durante o mesmo combate que Etali, mesmo que tenha ímpeto.

* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui também deixam o jogo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas ou permanentes que você controle pela habilidade de Etali serão exiladas.

Expelir de Orazca

{1} {U}

Mágica Instantânea

Ascender *(Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)*

Devolva a permanente alvo que não seja terreno para a mão de seu dono. Se você tiver a bênção da cidade, você pode, em vez disso, colocar aquela permanente no topo do grimório de seu dono.

* Se você tiver a bênção da cidade e escolher não colocar a permanente que não seja um terreno no topo do grimório de seu dono, ela será devolvida para a mão de seu dono.

Fênix Reavivante

{2} {R} {R}

Criatura — Fênix

4/3

Voar

Quando Fênix Reavivante morrer, crie uma ficha de criatura vermelha 0/1 do tipo Elemental com “No início de sua manutenção, sacrifique esta criatura e devolva o card alvo com o nome Fênix Reavivante de seu cemitério para o campo de batalha. Ela ganha ímpeto até o final do turno.”

* Se você não tiver um card com o nome Fênix Reavivante em seu cemitério, a habilidade da ficha de Elemental será imediatamente removida da pilha depois de ser desencadeada e você não sacrificará a ficha. Se aquele alvo deixar de ser válido depois que a habilidade for desencadeada, mas antes que ela seja resolvida, você também não sacrificará a ficha de Elemental. Em ambos os casos a habilidade será desencadeada novamente durante sua próxima manutenção.

* Se outro card copiar Fênix Reavivante (como Saqueadora Multiforme pode fazer), a habilidade desencadeada da ficha de Elemental procurará um card com o nome Fênix Reavivante, e não um com o nome do outro card. Isso vale mesmo que o card que esteja copiando Fênix Reavivante mantenha o próprio nome enquanto copia Fênix Reavivante (como faz Lazav, Mentor dos Dimir).

Ferocidentes de Armadura Argêntea

{5}{R}{R}

Criatura — Dinossauro

8/5

Enfurecer — Toda vez que Ferocidentes de Armadura Argêntea sofre dano, cada oponente sacrifica uma permanente.

* Se as criaturas que um oponente controla sofrerem dano letal ao mesmo tempo em que Ferocidentes de Armadura Argêntea sofre dano, aquelas criaturas serão destruídas antes que aquele jogador escolha uma permanente para sacrificar.

* Quando a habilidade desencadeada de Ferocidentes de Armadura Argêntea é resolvida, primeiro o jogador controlador do turno (se for um oponente) escolhe qual permanente sacrificará, e em seguida cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Os jogadores saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem as próprias escolhas.

Filhote Querido

{1}{G}

Criatura — Dinossauro

2/1

Quando Filhote Querido morre, você pode conjurar mágicas de Dinossauro neste turno como se elas tivessem lampejo, e toda vez que você conjura uma mágica de Dinossauro neste turno, ela ganha “Quando esta criatura entra no campo de batalha, você pode fazê-la lutar com outra criatura alvo.”

* Durante o turno em que Filhote Querido morre, você pode conjurar qualquer número de dinossauros como se tivessem lampejo.

* Você precisa pagar os custos das mágicas conjuradas dessa forma. Se houver um custo alternativo que você possa pagar em vez do custo de mana de uma mágica de Dinossauro, você pode pagá-lo.

* Em relação à habilidade desencadeada que o Dinossauro que entra no campo de batalha ganha, se o alvo não for válido quando esta tentar ser resolvida ou se o Dinossauro que entrou no campo de batalha tiver deixado o campo de batalha, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

* Em relação à habilidade desencadeada que o Dinossauro que entra no campo de batalha ganha, você escolhe um alvo quando a habilidade vai para a pilha, mas não escolhe se aquelas criaturas lutam até que a habilidade seja resolvida.

Fim Desconcertante

{1}{W}

Encantamento

Quando Fim Desconcertante entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

Quando Fim Desconcertante deixa o campo de batalha, o oponente alvo cria uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Dinossauro com atropelar.

* Conquanto as duas habilidades de Fim Desconcertante tenham temática semelhante, elas são independentes. Se a primeira habilidade não for resolvida (pelo alvo ter ganho resistência a magia, por exemplo), a segunda ainda criará uma ficha de Dinossauro quando Fim Desconcertante deixar o campo de batalha.

* Em um jogo com vários participantes, o oponente alvo que cria uma ficha de Dinossauro não precisa ser o mesmo cuja criatura foi exilada.

Fluxo Arterial

{1} {B} {B}

Feitiço

Cada oponente descarta dois cards. Se você controla um Vampiro, cada oponente perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

* Somente quando Fluxo Arterial for resolvido é que se verificará se você controla um Vampiro.

* Fluxo Arterial faz com que cada oponente perca 2 pontos de vida se você controlar um Vampiro, mesmo que nenhum daqueles jogadores esteja apto a descartar cards.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Fluxo Arterial faz com que a equipe adversária perca um total de 4 pontos de vida, e cada jogador naquela equipe descarta dois cards. Você ganha 2 pontos de vida.

Fome de Vona

{2} {B}

Mágica Instantânea

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

Cada oponente sacrifica uma criatura. Se você tiver a bênção da cidade, em vez disso, cada oponente sacrifica metade das criaturas que ele controla, arredondando para cima.

* Quando Fome de Vona for resolvida, o jogador que estiver jogando seu turno (caso seja um oponente) escolhe qual(is) criatura(s) sacrificar. Depois, todos os jogadores, na ordem dos turnos, fazem o mesmo, e todas as criaturas escolhidas são sacrificadas simultaneamente. Os jogadores saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem as próprias escolhas.

Forma do Dinossauro

{4} {R} {R}

Encantamento

Quando Forma do Dinossauro entra no campo de batalha, seu total de pontos de vida torna-se 15.

No início de sua manutenção, Forma do Dinossauro causa 15 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla e aquela criatura causa dano igual a seu poder a você.

* Para que seu total de pontos de vida se torne 15, você ganha ou perde a quantidade adequada de pontos de vida. Por exemplo, se seu total de pontos de vida for 4 quando a primeira habilidade de Forma do Dinossauro for resolvida, ela fará com que você ganhe 11 pontos de vida; contudo, se seu total de pontos de vida for 40 conforme ela for resolvida, ela fará com que você perca 25 pontos de vida. Os outros cards que interagem com ganho ou perda de pontos de vida também vão interagir com este efeito de acordo.

* A última habilidade de Forma do Dinossauro não é opcional. Você precisa lutar contra uma criatura de um oponente se houver alvos válidos. Se aquela criatura deixar o campo de batalha depois de se tornar alvo da habilidade de Forma do Dinossauro, mas antes de esta ser resolvida, você não sofrerá dano.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Forma do Dinossauro faz com que o total de pontos de vida de sua equipe se torne 15. Só você ganha ou perde pontos de vida dessa forma.

Fúria de Angrath *(somente no Deck de Planeswalker)*

{3} {B} {R}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Fúria de Angrath causa 3 pontos de dano ao jogador alvo. Você pode procurar um card com o nome Angrath, Pirata Minotauro, em seu grímório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grímório desta maneira, embaralhe-o.

* Você não pode conjurar Fúria de Angrath a menos que escolha tanto uma criatura alvo quanto um jogador alvo.

* Se qualquer dos alvos deixar de ser válido depois que você conjurar Fúria de Angrath, mas depois de você resolvê-la, o outro ainda será afetado conforme apropriado e você procurará Angrath. Contudo, se ambos os alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada e você não procurará.

Fúria Temerária

{R}

Mágica Instantânea

Fúria Temerária causa 4 pontos de dano à criatura alvo que você não controla e 2 pontos de dano à criatura alvo que você controla.

* Você não pode conjurar Fúria Temerária a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.

* Se qualquer dos alvos não for válido conforme Fúria Temerária for resolvida, o outro ainda sofrerá dano.

Gancho do Capitão

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0, tem ameaçar e é um Pirata além de seus outros tipos de criatura.

Toda vez que Gancho do Capitão for solto de uma permanente, destrua aquela permanente.

Equipar {1}

* Gancho do Capitão é solto de uma criatura que ele esteja equipando se você anexá-lo a uma nova criatura, se Gancho do Capitão deixar o campo de batalha, se a criatura equipada deixar de ser uma criatura ou se Gancho do Capitão deixar de ser um Equipamento. (Ele também é solto se a criatura equipada deixa o campo de batalha, mas a habilidade desencadeada não faz nada nesse caso.)

Ghalta, Fome Primordial

{10} {G} {G}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

12/12

Ghalta, Fome Primordial, custa {X} a menos para ser conjurado, sendo X o total de poder das criaturas que você controla.

Atropelar

* Para determinar o custo total de Ghalta, comece com o custo de mana (ou custo alternativo se o efeito de outro card permitir que você o pague), adicione quaisquer aumentos de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido de Ghalta permanece inalterado, independentemente do custo total para conjurá-lo.

* O custo total para conjurar Ghalta é determinado antes que você o pague. Por exemplo, se você controlar três criaturas 2/2, incluindo uma que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Ghalta será {4} {G} {G}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.

* Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele será subtraído do total de poder de suas outras criaturas. Se o total de poder de suas criaturas for igual ou inferior a 0, o custo de Ghalta permanece {10} {G} {G}.

* A primeira habilidade de Ghalta não pode reduzir seu custo a menos de {G} {G}.

Gladiodonte Descontrolado

{2}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

Ascender (*Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.*)

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

Gladiodonte Descontrolado não pode atacar nem bloquear, a menos que você tenha a bênção da cidade.

* A segunda habilidade de Gladiodonte Descontrolado é cumulativa se você controlar mais de um Gladiodonte Descontrolado. Ela também é cumulativa com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Adentrar o Desconhecido.

Guardião Áureo

{4}

Criatura Artefato — Golem

4/4

Defensor

{2}: Guardião Áureo luta com outra criatura alvo que você controla. Quando Guardião Áureo morrer neste turno, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o seu controle.

////

Guarnição da Forja do Ouro

Terreno

(*Transformação de Guardião Áureo.*)

{T}: Adicione dois manas de qualquer cor à sua reserva de mana.

{4}, {T}: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 4/4 do tipo Golem.

* Se o alvo da habilidade ativada de Guardião Áureo não for um alvo válido conforme a habilidade for resolvida ou Guardião Áureo tiver deixado o campo de batalha, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

* Uma vez que a habilidade ativada de Guardião Áureo tenha sido resolvida, ele retornará ao campo de batalha transformado se morrer por qualquer motivo naquele turno.

* Se Guardião Áureo deixar o campo de batalha antes que sua habilidade ativada seja resolvida, ele não será devolvido ao campo de batalha quando a habilidade for resolvida.

Harpia do Mausoléu

{4}{B}

Criatura — Harpia

3/3

Voar

Ascender (*Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.*)

Toda vez que outra criatura que você controla morrer, se você tiver a bênção da cidade, coloque um marcador +1/+1 em Harpia do Mausoléu.

* Se outra criatura que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo que Harpia do Mausoléu sofre dano letal, Harpia do Mausoléu não será salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.

Huatli, Campeã Radiante

{2}{G}{W}

Planeswalker Lendário — Huatli

3

+1: Coloque um marcador de lealdade em Huatli, Campeã Radiante, para cada criatura que você controla.

-1: A criatura alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o número de criaturas que você controla.

-8: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card”.

* Se você ativar a primeira habilidade de Huatli enquanto não controla nenhuma criatura, ela receberá um marcador de lealdade do custo de ativação da habilidade, mas nenhum outro conforme esta for resolvida.

* O número de criaturas que você controla só é contado conforme a primeira ou segunda habilidade de Huatli é resolvida. Uma vez que sua segunda habilidade tenha sido resolvida, o bônus não será alterado, mesmo que o número de criaturas que você controla mude posteriormente no turno.

Ímpeto Agressivo

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno.

Compre um card.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Ímpeto Agressivo tentar ser resolvido, a mágica será anulada. Você não comprará um card.

Incursão Aquática

{3}{U}

Encantamento

Quando Incursão Aquática entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura azuis 1/1 do tipo Tritão com resistência a magia. *(Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

{3}{U}: O Tritão alvo não pode ser bloqueado neste turno.

* Ativar a última habilidade de Incursão Aquática depois que um Tritão tiver sido bloqueado não fará com que ele deixe de ser bloqueado.

Invadir a Câmara

{2}{U}{R}

Encantamento Lendário

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador, crie uma ficha de artefato incolor chamado Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

No início de sua etapa final, se você controlar cinco ou mais artefatos, transforme Invadir a Câmara.

////

Câmara de Catlacan

Terreno Lendário

(Transformação de Invadir a Câmara.)

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

{T}: Adicione {U} à sua reserva de mana para cada artefato que você controla.

* A primeira habilidade de Invadir a Câmara pode ser desencadeada mais de uma vez por turno se criaturas que você controla causarem dano de combate em momentos diferentes do turno (provavelmente por uma ou mais terem iniciativa) ou se criaturas que você controla causarem dano de combate a mais de um jogador ao mesmo tempo.

* A última habilidade de Invadir a Câmara não será desencadeada se você não controlar cinco ou mais artefatos conforme sua etapa final começar. Se ela for desencadeada, mas você não controlar cinco ou mais artefatos conforme ela for resolvida, ela não fará nada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se você controlar mais de uma criatura atacante, poderá fazer com que suas criaturas causem dano a oponentes diferentes para que a primeira habilidade de Invadir a Câmara seja desencadeada duas vezes.

Invocadora de Tilonalli

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

1/1

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

Toda vez que Invocadora de Tilonalli ataca, você pode pagar {X}{R}. Se fizer isso, crie X fichas de criatura vermelhas 1/1 do tipo Elemental que estão viradas e atacando. No início da próxima etapa final, exile aquelas fichas, a menos que você tenha a bênção da cidade.

* Conforme cada ficha de Elemental entra no campo de batalha, você escolhe qual oponente ou planeswalker inimigo ela ataca. Não precisa ser o mesmo jogador ou planeswalker que Invocadora de Tilonalli está atacando.

* O fato de você ter ou não a bênção da cidade só é verificado conforme a habilidade desencadeada retardada é resolvida durante a etapa final. As fichas que você cria podem ajudar você a ascender.

Jornada para a Eternidade

{1}{B}{G}

Encantamento Lendário — Aura

Encantar criatura que você controla

Quando a criatura encantada morrer, devolva-a para o campo de batalha sob o seu controle. Em seguida, devolva Jornada para a Eternidade ao campo de batalha transformada sob seu controle.

////

Atzal, Caverna da Eternidade

Terreno Lendário

(Transformação de Jornada para a Eternidade.)

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

{3}{B}{G}, {T}: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se outro jogador ganhar o controle da criatura encantada, Jornada para a Eternidade será colocada em seu cemitério.

* Se Jornada para a Eternidade e a criatura encantada forem colocadas em cemitérios ao mesmo tempo, a habilidade de Jornada para a Eternidade devolverá ambos ao campo de batalha.

* Se Jornada para a Eternidade encantar uma criatura que você controla, mas da qual não é dono, a criatura retornará ao campo de batalha sob o seu controle a partir do cemitério de seu dono quando morrer. Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer criaturas que você controle devido ao efeito de Jornada para a Eternidade serão exiladas.

Kumena, Tirano de Orazca

{1}{G}{U}

Criatura Lendária — Tritão Xamã

2/4

Vire outro Tritão desvirado que você controla: Kumena, Tirano de Orazca, não pode ser bloqueado neste turno.

Vire três Tritões desvirados que você controla: Compre um card.

Vire cinco Tritões desvirados que você controla: Coloque um marcador +1/+1 em cada Tritão que você controla.

* Para ativar as habilidades de Kumena você pode virar qualquer Tritão desvirado que você controla, incluindo um sobre o qual não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar].) Para a segunda e a terceira habilidades de Kumena, isso inclui o próprio Kumena.

* Ativar a primeira habilidade de Kumena depois que ele tiver se tornado bloqueado não fará com que ele se torne não bloqueado.

Ladra Astuta

{3}{U}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Lampejo

Quando Ladra Astuta entra no campo de batalha, cada ficha que seria criada sob o controle de um oponente neste turno é, em vez disso, criada sob o seu controle.

* O efeito de substituição de Ladra Astuta é aplicado antes de quaisquer outros efeitos de substituição que também modificariam como a ficha entra no campo de batalha. Por exemplo, se um oponente controlar Procissão dos Ungidos, o efeito de sua Ladra Astuta será aplicado antes do de Procissão dos Ungidos e você não receberá o dobro de fichas.

* Ladra Astuta não alterará retroativamente o controle de fichas que já tenham entrado no campo de batalha.

* Se uma ficha seria criada virada e atacando, mas o controlador da ficha não é um jogador atacante, aquela ficha será criada virada, mas não atacando. Se uma ficha seria criada bloqueando uma criatura, mas o controlador da ficha não é um jogador defensor, a ficha é criada, mas não bloqueando.

* Se o efeito que cria uma ficha também criar uma habilidade desencadeada retardada, Ladra Astuta não altera quem controla aquela habilidade. Por exemplo, se seu oponente ativar a habilidade de Kiki-Jiki, o Estilhaçador de Espelhos, aquele jogador controla a habilidade desencadeada retardada. Quando a habilidade é desencadeada, aquele jogador não pode sacrificar a ficha, de modo que ela permanece no campo de batalha.

* Por outro lado, se o efeito que cria a ficha conceder a ela uma habilidade desencadeada, o jogador que controlar a ficha no momento em que a habilidade for desencadeada será o jogador a controlar aquela habilidade. Por exemplo, se seu oponente ativar a segunda habilidade de Jace, Náufrago Astuto, a ficha terá aquela habilidade. Se a habilidade for desencadeada, você a controlará e terá de sacrificar a ficha.

* Se dois ou mais jogadores tiverem resolvido cada uma habilidade desencadeada de Ladra Astuta e uma ficha for criada, o jogador que seria o controlador da ficha escolhe um dos efeitos aplicáveis de Ladra Astuta para aplicar. Em seguida, o novo controlador repete o processo entre os efeitos de Ladra Astuta restantes e assim por diante, até que não haja mais efeitos idênticos para aplicar. Cada efeito só pode ser aplicado dessa forma à ficha uma vez.

* O procedimento acima significa que se cada jogador em um jogo com dois jogadores tiver resolvido a habilidade desencadeada de Ladra Astuta e um deles criar uma ficha, ela realmente entrará no campo de batalha sob o controle daquele jogador. A ficha entraria no campo de batalha sob o controle do jogador A, de modo que o efeito do jogador B a afeta. Então, aquela ficha entraria no campo de batalha sob o controle do jogador B, de modo que o efeito do jogador A a afeta. Cada efeito de substituição terá sido usado, de modo que a ficha entrará no campo de batalha sob o controle do jogador A.

Lápide Silenciosa

{1}

Artefato

Os cards nos cemitérios não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades.

{4}, {T}: Exile Lápide Silenciosa e todos os cards de todos os cemitérios. Compre um card.

* Somente mágicas e habilidades que tenham como alvo cards no cemitério serão afetadas. Mágicas e habilidades que afetem os cards nos cemitérios sem tê-los como alvo (como Extract from Darkness [Extrair das Trevas]) ainda afetarão aqueles cards.

* Lápide Silenciosa não será exilada até que sua habilidade ativada seja resolvida.

Maré Esmagadora

{2}{U}

Feitiço

Maré Esmagadora terá lampejo enquanto você controlar um Tritão.

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

Compre um card.

* Uma vez que você anuncie que está conjurando Maré Esmagadora, os jogadores não podem tentar remover seu Tritão para fazer com que ela perca lampejo até que você tenha terminado de conjurá-la. Se perder lampejo depois que for conjurada, ela ainda será resolvida se estiver apta.

* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Maré Esmagadora tentar ser resolvida, a mágica será anulada. Você não comprará um card.

Matar os Fortes

{1}{W}{W}

Feitiço

Cada jogador escolhe qualquer número de criaturas que ele controle com total de poder igual ou inferior a 4 e, em seguida, sacrifica todas as outras criaturas que ele controla.

* Matar os Fortes faz com que cada jogador escolha qualquer número de criaturas e em seguida verifica se o total de poder das criaturas escolhidas dessa forma por cada jogador é igual ou inferior a 4. Por exemplo, você poderia salvar duas criaturas 2/2 ou uma 1/1 e uma 3/3, mas não poderia salvar todas as quatro.

* Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele é subtraído do total de poder das outras criaturas escolhidas por seu controlador. Isso pode fazer com que criaturas com poder igual ou superior a 5 sobrevivam.

* Começando pelo jogador controlador do turno, cada jogador na ordem dos turnos escolhe o número adequado de criaturas. Depois, as criaturas restantes são sacrificadas simultaneamente. Os jogadores saberão das escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando fizerem as próprias escolhas.

Momento de Avidez

{1}{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno. Você ganha 2 pontos de vida.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Momento de Avidez tentar ser resolvido, a mágica será anulada. Você não ganhará 2 pontos de vida.

* A criatura alvo ainda estará no campo de batalha quando você ganhar pontos de vida, mesmo que sua resistência tenha sido reduzida a 0 ou menos. Quaisquer habilidades que interajam com o ganho de pontos de vida terão seus efeitos conforme apropriado. Se quaisquer habilidades forem desencadeadas por seu ganho de pontos de vida, a criatura será colocada no cemitério de seu dono depois de a habilidade ter sido desencadeada, mas antes de ela ser resolvida.

Momento do Triunfo

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Você ganha 2 pontos de vida.

* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Momento do Triunfo for resolvido, a mágica será anulada. Você não ganhará 2 pontos de vida.

Motim

{R}

Feitiço

A criatura alvo que um oponente controla causa dano igual ao seu poder a outra criatura alvo que aquele jogador controla.

* Se um ou ambos os alvos não forem válidos quando Motim for resolvido, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Nezahal, Maré Primordial

{5} {U} {U}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

7/7

Nezahal, Maré Primordial, não pode ser anulado.

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

Toda vez que um oponente conjurar uma mágica que não seja de criatura, compre um card.

Descarte três cards: Exile Nezahal. Devolva-o ao campo de batalha virado sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final.

* O número máximo de cards em sua mão só é verificado durante a etapa de limpeza de seu turno. Se a última habilidade de Nezahal for ativada antes da etapa final de seu turno, ele retornará antes de sua próxima etapa de limpeza e você não terá um número máximo de cards na mão.

* A habilidade desencadeada de Nezahal é resolvida antes da mágica que não é de criatura que fez com que ela fosse desencadeada.

* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois de a habilidade desencadeada de Nezahal ser resolvida, mas antes da resolução da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, o card que você compra pode ser capaz de anular aquela mágica ou pode ser descartado para ativar a última habilidade de Nezahal.

* Depois que Nezahal retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto sem conexão nenhuma com a criatura que foi exilada. Ele não estará em combate nem terá qualquer habilidade adicional que pudesse ter quando foi exilado. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ele são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

Obsessão Curiosa

{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+1 e tem “Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.”

No início de sua etapa final, se você não atacou com uma criatura neste turno, sacrifique Obsessão Curiosa.

* A última habilidade de Obsessão Curiosa é satisfeita se qualquer criatura tiver atacado, de modo similar a habilidades de raide. A criatura que ela encanta não precisa ter atacado.

Oráculo do Fundo do Mar

{2}{U}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/3

Toda vez que um Tritão que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

* Se Oráculo do Fundo do Mar sofrer dano letal ao mesmo tempo em que um Tritão que você controla causar dano de combate a um jogador, você comprará um card.

Orgulho dos Conquistadores

{1}{W}

Mágica Instantânea

Ascender (*Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.*)

As criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno. Se você tiver a bênção da cidade, em vez disso, aquelas criaturas recebem +2/+2 até o final do turno.

* Orgulho dos Conquistadores afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvido. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão um bônus.

* A forma como Orgulho dos Conquistadores afeta suas criaturas é determinada no momento em que ele é resolvido. Se você não receber a bênção da cidade até sua resolução, suas criaturas receberão apenas +1/+1.

O Sol Imortal

{6}

Artefato Lendário

Os jogadores não podem ativar habilidades de lealdade de planeswalkers.

No início da sua etapa de compra, compre um card adicional.

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

As criaturas que você controla recebem +1/+1.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Paladino da Expição

{1}{W}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

1/1

No início de cada manutenção, se você perdeu pontos de vida no último turno, coloque um marcador +1/+1 em Paladino da Expição.

Quando Paladino da Expição morre, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a sua resistência.

* A primeira habilidade de Paladino da Expição só verifica se você perdeu pontos de vida no último turno, mesmo que Paladino da Expição não tenha estado no campo de batalha quando isso aconteceu. Ela não verifica o quanto você perdeu, se você também ganhou, e nem mesmo se você ganhou mais pontos de vida do que perdeu.

* Para determinar quantos pontos de vida você ganha com a última habilidade, use a resistência de Paladino da Expição em sua última existência no campo de batalha. Se sua resistência era inferior a 0, você não ganhará pontos de vida. (Você também não perderá pontos de vida.)

Patrulheira Jadeluzente

{1}{G}{G}

Criatura — Tritão Batedor

2/1

Quando Patrulheira Jadeluzente entra no campo de batalha, ela explora e, em seguida, explora de novo. *(Revele o card do topo de seu grimório. Coloque aquele card em sua mão se ele for um terreno. Caso contrário, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério. Em seguida, repita o processo.)*

* Se você revelar um card que não seja um terreno na primeira vez em que Patrulheira Jadeluzente explorar e deixá-lo no topo de seu grimório, você revelará o mesmo card na segunda vez em que ela explorar. Se você não fingir surpresa, a Patrulheira Jadeluzente ficará magoada.

Perecimento Dourado

{1}{B}{B}

Feitiço

Ascender *(Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)*

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Se você tiver a bênção da cidade, em vez disso, somente as criaturas que seus oponentes controlam recebem -2/-2 até o final do turno.

* Perecimento Dourado só afeta criaturas que estão no campo de batalha no momento em que ele é resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não receberão -2/-2. Da mesma forma, se você tiver a bênção da cidade, as criaturas que passarem ao controle de seus oponentes posteriormente no turno não receberão -2/-2.

Pioneira da Coalizão

{2}{B}

Criatura — Humano Pirata

2/2

Quando Pioneira da Coalizão entra no campo de batalha, você pode procurar em seu grimório um card de Pirata, revelá-lo e depois embaralhar seu grimório e colocar aquele card no topo.

Toda vez que outro Pirata entra no campo de batalha sob o seu controle, cada oponente perde 1 ponto de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Pioneira da Coalizão faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida.

Polirraptor

{6}{G}{G}

Criatura — Dinossauro

5/5

Enfurecer — Toda vez que Polirraptor sofrer dano, crie uma ficha que seja uma cópia de Polirraptor.

* A ficha terá a habilidade de Polirraptor. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.

* A ficha não copiará marcadores nem o dano marcado em Polirraptor, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor, e assim por diante. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente um Polirraptor. Entretanto, se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado aquele Polirraptor, eles serão levados em conta.

* Se Polirraptor deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, provavelmente por ter sofrido dano letal, a ficha ainda entrará no campo de batalha como cópia de Polirraptor, usando os valores copiáveis de Polirraptor na última vez em que ele esteve no campo de batalha.

Portal de Azor

{2}

Artefato Lendário

{1}, {T}: Compre um card e depois exile um card de sua mão. Se cards com cinco ou mais custos de mana convertido diferentes forem exilados por Portal de Azor, você ganha 5 pontos de vida, desvira Portal de Azor e o transforma.

////

Sacrário do Sol

Terreno Lendário

(*Transformação de Portal de Azor.*)

{T}: Adicione X manas de qualquer cor à sua reserva de mana, sendo X o seu total de pontos de vida.

* Os cards que você exila da sua mão são exilados com a face voltada para cima.

* O custo de mana convertido de um card duplo, como um card com consequências do bloco *Amonkhet*, é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades. Um card duplo não tem dois custos de mana convertido.

* Se um card no exílio tem X em seu custo de mana, {X} é considerado como sendo 0.

* Se um objeto não tem custo de mana, seu custo de mana convertido é 0. Um custo de mana convertido de 0 ainda pode ajudar a desbloquear Portal de Azor.

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

Presodonte Atacante

{3}{R}{R}

Criatura — Dinossauro

4/4

Atropelar

Se Presodonte Atacante causaria dano de combate a um jogador, em vez disso, ele causa o dobro daquele dano àquele jogador.

* Se Presodonte Atacante tiver dano de atropelar a ser atribuído a um jogador, aquele dano será atribuído com base no poder real e só é dobrado conforme é causado. Por exemplo, se Presodonte Atacante for bloqueado por uma criatura 3/3, o jogador atacante pode atribuir 1 ponto de dano ao jogador defensor e, então, Presodonte Atacante causará 2 pontos de dano àquele jogador.

* O dano dobrado que Presodonte Atacante causa ainda é dano de combate.

Procissão Profana

{1}{W}{B}

Encantamento Lendário

{3}{W}{B}: Exile a criatura alvo. Em seguida, se houver três ou mais cards exilados com Procissão Profana, transforme-a.

////

Tumba da Rosa do Crepúsculo

Terreno Lendário

(*Transformação de Procissão Profana.*)

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

{2}{W}{B}, {T}: Coloque um card de criatura exilado com esta permanente no campo de batalha sob o seu controle.

* A habilidade de Procissão Profana pode exilar fichas de criatura. Elas não contarão para o número de cards exilados com ela.

* Se Procissão Profana ou Tumba da Rosa do Crepúsculo tiverem, de alguma forma, exilado cards por outros meios que não a habilidade de Procissão Profana, aqueles cards não estão vinculados à segunda habilidade de Tumba da Rosa do Crepúsculo. Eles não podem ser colocados no campo de batalha com aquela habilidade.

* Se tiver mana suficiente, você pode ativar a habilidade de Procissão Profana múltiplas vezes antes que qualquer ativação seja resolvida. Ela será transformada se uma ativação exilar o terceiro card. Ativações adicionais que estejam esperando para ser resolvidas não farão com que Tumba da Rosa do Crepúsculo se transforme novamente em Procissão Profana, mas exilarão criaturas que Tumba da Rosa do Crepúsculo pode trazer de volta.

* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui também deixam o jogo. Se você deixar o jogo, quaisquer permanentes que você controle por meio da habilidade de Tumba da Rosa do Crepúsculo serão exiladas.

Profeta do Crepúsculo

{2}{B}{B}

Criatura — Vampiro Clérigo

2/4

Voar

Ascender (Se você controla dez ou mais permanentes, você recebe a bênção da cidade pelo restante do jogo.)

No início de sua manutenção, se você tiver a bênção da cidade, revele o card do topo de seu grimório e coloque-o em sua mão. Cada oponente perde X pontos de vida e você ganha X pontos de vida, sendo X o custo de mana convertido daquele card.

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

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

* O custo de mana convertido de um card duplo, como cards com consequências do bloco de *Amonkhet*, é determinado pelo custo de mana combinado das duas metades.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a última habilidade de Profeta do Crepúsculo faz com que a equipe adversária perca X pontos de vida duas vezes e você ganhe X pontos de vida.

Pterodonte Crista-solar

{4}{W}

Criatura — Dinossauro

2/5

Voar

Pterodonte Crista-solar terá vigilância enquanto você controlar outro Dinossauro.

* Ganhar vigilância em qualquer momento após você escolher atacar com Pterodonte Crista-solar não fará com que ele se torne desvirado, e perder vigilância depois daquele momento não fará com que ele se torne virado.

Sol Sangrento

{2}{R}

Encantamento

Quando Sol Sangrento entrar no campo de batalha, compre um card.

Todos os terrenos perdem todas as habilidades, exceto as habilidades de mana.

* Uma habilidade de mana é uma habilidade que produz mana, não uma que custa mana.

* Cards de terreno fora do campo de batalha não são afetados.

* Se um terreno tem uma habilidade que é desencadeada “quando” ele entra no campo de batalha, ele perde aquela habilidade antes que ela seja desencadeada.

* Se um terreno tem uma habilidade que faz com que ele entre no campo de batalha virado, ele perderá aquela habilidade antes que ela se aplique. O mesmo vale para quaisquer outras habilidades de um terreno que modifiquem a forma como ele entra no campo de batalha ou se apliquem “conforme” ele entra no campo de batalha, como a primeira habilidade de Território Não Reivindicado.

* Se um terreno ganhar uma habilidade depois que Sol Sangrento tiver entrado no campo de batalha, ele manterá aquela habilidade.

* Se um terreno tiver uma habilidade que altera continuamente os tipos de outros terrenos (como faz Urborg, Tumba de Yawgmoth), aquela habilidade será aplicada antes que Sol Sangrento remova as habilidades daquele terreno. Se um terreno tiver uma habilidade que conceda habilidades a outros objetos, Sol Sangrento o impedirá de fazê-lo.

Tenente da Legião

{W} {B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

2/2

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

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outro Vampiro que você controla pode se tornar letal se Tenente da Legião deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Tetzimoc, Morte Primordial

{4} {B} {B}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

6/6

Toque mortífero

{B}, Revele Tetzimoc, Morte Primordial, de sua mão: Coloque um marcador de presa na criatura alvo. Ative esta habilidade apenas durante o seu próprio turno.

Quando Tetzimoc entrar no campo de batalha, destrua cada criatura que seus oponentes controlam com um marcador de presa.

* Você pode ativar a habilidade ativada de Tetzimoc mais de uma vez durante seu turno.

* A habilidade desencadeada de Tetzimoc não se importa como um marcador de presa foi parar em uma criatura que um oponente controla, nem com a quem pertencia o Tetzimoc que colocou aquele marcador na criatura. Tetzimoc fica muito feliz em comer toda e qualquer presa oponente que aparecer.

Tirano Armandíbula

{3} {W} {W}

Criatura — Dinossauro

5/5

Enfurecer — Toda vez que Tirano Armandíbula sofrer dano, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Tirano Armandíbula deixe o campo de batalha.

* Se Tirano Armandíbula deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida (provavelmente por ter sofrido dano letal), a criatura alvo não será exilada.

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

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

Tritã das Névoas

{G}{U}

Criatura — Tritão Xamã

2/2

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

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a outro Tritão que você controla pode se tornar letal caso Tritã das Névoas deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Ver Vermelho

{1}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+1 e tem iniciativa.

No início de sua etapa final, se você não atacou com uma criatura neste turno, sacrifique Ver Vermelho.

* A última habilidade de Ver Vermelho é satisfeita se qualquer criatura tiver atacado, de modo similar a habilidades de raide. A criatura que ela encanta não precisa ter atacado.

Veterana Calejada

{1}{G}

Criatura — Humano Guerreiro

2/2

Enquanto for o seu turno, Veterana Calejada receberá +0/+2.

* Veterana Calejada recebe +0/+2 pelo turno inteiro. Se ela sofrer dano ou receber -X/-X até o final do turno, o dano e o efeito se esvairão antes que seu turno acabe.

Vidente de Atzocan

{1}{G}{W}

Criatura — Humano Druida

2/3

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

Sacrifique Vidente de Atzocan: Devolva o card de Dinossauro alvo de seu cemitério para a sua mão.

* A segunda habilidade de Vidente de Atzocan não inclui o símbolo {T}. Você pode ativar a habilidade mesmo que ele já esteja virado, por exemplo, por ter ativado sua primeira habilidade.

Vraska, Górgona Ardilosa (*somente no Deck de Planeswalker*)

{4}{B}{B}

Planeswalker Lendário — Vraska

5

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

-3: Destrua a criatura alvo.

-10: Até o final do turno, as criaturas que você controla ganham toque mortífero e "Toda vez que esta criatura causa dano a um oponente, aquele jogador perde o jogo."

* A primeira habilidade de Vraska afeta somente criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+0 nem ganharão habilidades.

* A habilidade desencadeada que Vraska concede a criaturas com sua terceira habilidade é desencadeada por qualquer dano que aquelas criaturas causem, incluindo dano que não seja de combate. Se múltiplos jogadores sofrerem simultaneamente dano de criaturas afetadas, você escolhe a ordem em que aqueles desencadeamentos são resolvidos. Se todos os seus oponentes tiverem perdido o jogo, você vencerá o jogo antes da resolução de quaisquer outros desencadeamentos.

Zacama, Calamidade Primordial

{6}{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

9/9

Vigilância, alcance, atropelar

Quando Zacama, Calamidade Primordial, entrar no campo de batalha, se você a conjurou, desvire todos os terrenos que você controla.

{2}{R}: Zacama causa 3 pontos de dano à criatura alvo.

{2}{G}: Destrua o artefato ou o encantamento alvo.

{2}{W}: Você ganha 3 pontos de vida.

* A habilidade desencadeada de Zacama é desencadeada se você o conjurar de qualquer zona. Ela não é desencadeada se você coloca Zacama no campo de batalha sem conjurá-lo.

* A habilidade causadora de dano de Zacama pode ser ativada durante o combate, , por exemplo, tendo como alvo a criatura que o estiver bloqueando. Se todas as criaturas bloqueadoras de Zacama forem destruídas, seu dano de combate será atribuído ao jogador ou planeswalker que ele esteja atacando por causa de atropelar. Se as criaturas bloqueadoras sofrerem dano não letal, aquele dano será considerado na atribuição do dano de atropelar.

Zetalpa, Aurora Primordial

{6}{W}{W}

Criatura Lendária — Dinossauro Ancião

4/8

Voar, golpe duplo, vigilância, atropelar, indestrutível

* Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.

Magic: The Gathering, Magic, Rivals de Ixalan, Kaladesh, Revolta do Éter, Amonkhet, Hora da Devastação, Ixalan e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2018 Wizards.