

Notas de Lançamento de *Theros*

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

Última modificação em sábado, 19 de julho de 2013

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 *Theros* contém 249 cards (101 comuns, 60 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 20 terrenos básicos).

Eventos de pré-lançamento: 21 e 22 de setembro de 2013

Fim de semana de lançamento: De 27 a 29 de setembro de 2013

Game Day: 19 e 20 de outubro de 2013

A coleção *Theros* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 27 de setembro de 2013. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Retorno a Ravnica*, *Portões Violados*, *Labirinto do Dragão*, **Magic 2014** e *Theros*.

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.

Tema: A Magia dos Deuses

Todas as coleções de **Magic** possuem cards de encantamentos poderosos, e a coleção *Theros* apresenta muitas Auras e outros encantamentos dos tipos que nós estamos acostumados a jogar. Mas a coleção *Theros* também dá aos jogadores encantamentos diferentes de qualquer coisa já vista anteriormente. Esses novos cards combinam o tipo de card encantamento com outros tipos de card para representar como os deuses de *Theros* e suas criações se manifestam no reino dos mortais.

Um tratamento gráfico único nos cards mostra o céu estrelado de Nyx, lar do panteão dos deuses de *Theros*, brilhando na metade superior da moldura do card. Este elemento na moldura facilita a identificação visual por parte dos jogadores das criaturas e artefatos no campo de batalha que também são encantamentos.

Vejam os três cards representativos antes de mergulharmos nos detalhes nas seções subsequentes deste documento.

Heliode, Deus do Sol

{3}{W}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/6

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao branco for menor que cinco, Heliode não será uma criatura. *(Cada {W} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao branco.)*

As outras criaturas que você controla têm vigilância.

{2}{W}{W}: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura encantamento branca 2/1 do tipo Clérigo.

Heliode, Deus do Sol faz parte de um ciclo de cinco cards de criaturas encantamento lendárias, um de cada cor. Consulte "Novo Termo: Devoção" e "Ciclo: Deuses" para obter mais informações.

Emissário de Heliode

{3}{W}

Criatura Encantamento — Alce

3/3

Agraciar {6}{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.)*

Toda vez que Emissário de Heliode ou a criatura encantada atacar, vire a criatura alvo que um oponente controla.

A criatura encantada recebe +3/+3.

Emissário de Heliode é uma das quinze outras criaturas encantamento na coleção. Nem todas essas criaturas estão conectadas aos cinco Deuses, mas todas elas têm a habilidade agraciar. Consulte "Nova palavra-chave: Agraciar" para obter mais informações.

Lança de Heliode

{1}{W}{W}

Artefato Encantamento Lendário

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

{1}{W}{W}, {T}: Destrua a criatura alvo que lhe causou dano neste turno.

Lança de Heliode é parte do ciclo de cinco cards de artefatos encantamento lendários, um de cada cor, que possuem uma conexão com os cinco Deuses.

* Uma permanente que é tanto um encantamento quanto outro tipo de permanente pode ser afetada por mágicas e habilidades que afetam qualquer um desses tipos. Por exemplo, uma mágica que tenha "Exile o encantamento alvo" vai exilar uma criatura encantamento ou um artefato encantamento.

* Se uma criatura encantamento se tornar uma criatura (usando Opalescência, por exemplo), seus valores impressos de poder e resistência serão sobrescritos pelos valores de poder e resistência definidos pelo efeito de animação. Ela vai manter quaisquer supertipos ou subtipos que possa ter, a menos que o efeito de animação os sobrescrevam especificamente.

Nova palavra-chave: Agraciar

Agraciar é uma nova palavra-chave que representa a habilidade de algumas criaturas encantamento, habitantes do reino divino de Nyx, para infundir suas essências nos outros. As criaturas com agraciar podem ser conjuradas como criaturas ou como Auras, tendo como alvo uma criatura.

Náiade do Nimbo

{2}{U}

Criatura Encantamento — Nínia

2/2

Agraciar {4}{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

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem voar.

As regras oficiais para a habilidade agraciar são as seguintes:

702.102. Agraciar

702.102a Agraciar representa duas habilidades estáticas, uma que funciona enquanto o card com agraciar está na pilha, e outra que funciona tanto quando o card está na pilha quanto quando está no campo de batalha. "Agraciar [custo]" significa "Você pode conjurar este card pagando [custo] em vez de seu custo de mana", e "Se você escolher pagar o custo de agraciar desta mágica, ela se tornará um encantamento Aura e ganhará encantar criatura. Esses efeitos duram até que uma de duas opções aconteça: o alvo da mágica não é mais válido quando ela é resolvida, ou a permanente que esta mágica se torna é solta. Pagar o custo de agraciar de um card segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.102b Se o controlador de uma mágica escolher pagar o custo de agraciar, aquele jogador escolhe um alvo válido para aquela mágica de Aura conforme definido pela sua habilidade encantar criatura e pela regra 601.2c. Consulte a regra 303.4.

702.102c O controlador de uma mágica não pode escolher pagar seu custo de agraciar a menos que aquele jogador possa escolher um alvo válido para a mágica após ela se tornar uma mágica de Aura.

702.102d Se o alvo de uma mágica de Aura com agraciar não for mais válido quando ela começar a ser resolvida, o efeito que a torna uma mágica de Aura terminará. Ela continuará a ser resolvida como uma mágica de criatura e será colocada no campo de batalha sob o controle do controlador da mágica. Esta é uma exceção à regra 608.3a.

* A escolha sobre fazer ou não com que aquela mágica seja uma mágica de Aura só é feita quando a mágica já está na pilha. As habilidades que afetam o momento em que você conjura uma mágica, como lampejo, aplicam-se ao card de criatura independentemente da zona da qual você a esteja conjurando. Por exemplo, um efeito que diga que você pode conjurar mágicas de criatura como se elas tivessem lampejo permitirá que você conjure um card de criatura com agraciar como uma mágica de Aura em qualquer momento que você puder conjurar uma mágica instantânea.

* Na pilha, uma mágica com agraciar é ou uma mágica de criatura, ou uma mágica de Aura. Nunca as duas.

* Diferentemente de outras mágicas de Aura, uma mágica de Aura com agraciar não será anulada se o seu alvo não for válido quando ela começar a ser resolvida. Em vez disso, o efeito que a torna uma mágica de Aura termina, ela perde encantar criatura, volta a ser uma mágica de criatura encantamento, é resolvida e entra no campo de batalha como uma criatura encantamento.

* Diferentemente de outras Auras, uma Aura com agraciar não é colocada no cemitério de seu dono caso seja solta. Em vez disso, o efeito que a torna uma Aura termina, ela perde encantar criatura, e permanece no campo de batalha como uma criatura encantamento. Ela poderá atacar (e suas habilidades {T} podem ser ativadas, se existirem) no turno em que for solta se estiver sob o seu controle de forma contínua, mesmo como uma Aura, desde o início do seu turno mais recente.

* Se uma permanente com agraciar entrar no campo de batalha de qualquer outra maneira que não seja sendo conjurada, ela será uma criatura encantamento. Você não pode escolher pagar o custo de agraciar e fazer com que ela se torne uma Aura.

* As Auras anexadas a uma criatura não são viradas quando a criatura é virada. Exceto em alguns casos raros, uma Aura com agraciar permanece desvirada quando é solta e se torna uma criatura.

Nova palavra de habilidade: Heroico

No mundo épico de Theros, atos excepcionais de heroísmo são algumas vezes necessários para sobreviver. Heroico é uma palavra de habilidade que aparece em itálico no começo das habilidades que são desencadeadas toda vez que

você conjura uma mágica que tenha como alvo uma criatura com a habilidade heroico. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.)

Sacerdote de Batalha Setessano

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/3

Heroico — Toda vez que você conjura uma mágica cujo alvo é Sacerdote de Batalha Setessano, você ganha 2 pontos de vida.

* As habilidades heroico serão resolvidas antes da mágica que a desencadeou.

* As habilidades heroico serão desencadeadas apenas uma vez por mágica, mesmo que essa mágica tenha a criatura com a habilidade heroico como alvo múltiplas vezes.

* As habilidades heroico não são desencadeadas quando uma cópia da mágica é criada na pilha ou quando os alvos da mágica são alterados para incluir uma criatura com a habilidade heroico.

Nova ação de palavra-chave: Monstruosidade

Monstros mitológicos espreitam o território de Theros, aterrorizando até mesmo os corações mais valentes. Monstruosidade é uma nova ação de palavra-chave que coloca marcadores +1/+1 em uma criatura e podem desencadear outras habilidades para conceder mais bônus.

Górgona das Recordações

{3}{B}{B}

Criatura — Górgona

2/5

Toque mortífero

{5}{B}{B}: Monstruosidade 1. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque um marcador +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Górgona das Recordações se tornar monstruosa, destrua a criatura alvo que não seja do tipo Górgona que um oponente controla.

As regras oficiais para a habilidade monstruosidade são as seguintes:

701.28. Monstruosidade

701.28a "Monstruosidade N" significa "Se esta permanente não for monstruosa, coloque N marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa." Monstruosa é uma condição daquela permanente que pode ser usada como referência por outras habilidades.

701.28b Se a habilidade de uma permanente instrui um jogador a usar "monstruosidade X", as outras habilidades desta permanente também podem usar X como referência. O valor de X nessas habilidades é igual ao valor de X quando a permanente se torna monstruosa.

* Uma vez que uma criatura se torna monstruosa, ela não pode se tornar monstruosa novamente. Se a criatura já for monstruosa quando a habilidade monstruosidade for resolvida, nada acontecerá.

* Monstruosa não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Se uma criatura deixa de ser uma criatura ou perde suas habilidades, ela continua sendo monstruosa.

* Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna monstruosa não será desencadeada se a criatura não estiver no campo de batalha quando sua habilidade monstruosidade for resolvida.

Novo termo: Devoção

O panteão dos deuses recompensa a lealdade dos mortais com maravilhas magníficas. Devoção é um novo termo de regras que conta os símbolos de mana colorido para determinar a magnitude dos efeitos.

Discípulo de Niléia

{2} {G} {G}

Criatura — Centauro Arqueiro

3/3

Quando Discípulo de Niléia entra no campo de batalha, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual a sua devoção ao verde. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

As regras oficiais para a habilidade devoção são as seguintes:

700.5. A *devoção ao [cor]* de um jogador é igual ao número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que aquele jogador controla.

* Os símbolos de mana numéricos ({0}, {1}, e assim por diante) nos custos de mana das permanentes que você controla não contam para a sua devoção à qualquer cor.

* Os símbolos de mana nas caixas de texto das permanentes que você controla não contam para a sua devoção à qualquer cor.

* Os símbolos de mana híbrido, símbolos de mana híbrido monocolor, e símbolos de mana phyrexianos contam para a sua devoção às suas cores.

* Se uma habilidade ativada ou uma habilidade desencadeada tem um efeito que depende da sua devoção a uma cor, conte o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla quando a habilidade é resolvida. A permanente com aquela habilidade será contada se ainda estiver no campo de batalha naquele momento.

Retorno de ação de palavra-chave: Vidência

Vidência é uma ação de palavra-chave que retorna e permite que você tenha uma visão do seu futuro e possa alterá-lo. Sua aparição mais recente foi na coleção básica ***Magic 2011***.

Golpe da Centelha

{R}

Mágica Instantânea

Golpe da Centelha causa 1 ponto de dano à criatura ou jogador alvo. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

As regras oficiais para a habilidade vidência são as seguintes:

701.18. Vidência

701.18a Usar "Vidência N" significa olhar os N cards no topo do seu grimório, colocar qualquer número deles no fundo do seu grimório em qualquer ordem, e colocar o resto no topo do seu grimório em qualquer ordem.

* Quando você usa vidência, você pode colocar todos os cards que olhou de volta no topo do seu grimório, colocar todos eles no fundo do seu grimório, ou colocar alguns desses cards no topo e o resto no fundo do seu grimório.

* Você escolhe como ordenar esses cards independentemente de onde você os coloque.

* Você realiza as ações descritas no card em sequência. Para algumas mágicas e habilidades, isso significa que você vai usar vidência por último. Para outras, significa que você vai usar vidência e então realizar outras ações.

* Vidência aparece em algumas mágicas e habilidades com um ou mais alvos. * Se todos os alvos da mágica ou habilidade não forem mais alvos válidos quando ela tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não usará vidência.

Ciclo: Deuses

Os deuses de Theros são seres etéreos que vivem entre as estrelas. Se a crença de um mortal neles é forte o suficiente, eles podem se manifestar e guerrear ao lado deles.

Niléia, Deusa da Caça

{3}{G}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

6/6

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao verde for menor que cinco, Niléia não será uma criatura. *(Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)*

As outras criaturas que você controla têm atropelar.

{3}{G}: A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno.

* A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que o Deus não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ela sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção à sua cor.

* Se um Deus entra no campo de batalha, a sua devoção à cor dele (incluindo os símbolos de mana no custo de mana do próprio Deus) vai determinar se uma criatura entrou ou não no campo de batalha, para as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha.

* Se um Deus deixa de ser uma criatura, ele perde o tipo criatura e todos os subtipos de criatura. Ele continua sendo um encantamento lendário.

* As habilidades dos Deuses funcionam enquanto eles estiverem no campo de batalha, independentemente de serem ou não criaturas.

* Se um Deus está atacando ou bloqueando e ele deixa de ser uma criatura, ele é removido do combate.

* Se um Deus sofrer dano, deixar de ser uma criatura, e depois se tornar uma criatura mais tarde novamente no mesmo turno, o dano ainda será marcado nele. Isso também é válido para qualquer efeito que estivesse afetando o Deus quando ele era uma criatura. (Observe que, na maioria dos casos, o dano marcado no Deus não importa, pois ele tem indestrutível.)

Ciclo: Provações dos Deuses

A coleção *Theros* inclui uma Aura de cada cor que representa um desafio de um dos deuses.

Provação de Érebo

{1}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Toda vez que a criatura encantada atacar, coloque um marcador +1/+1 nela. Depois, se ela tiver três ou mais marcadores +1/+1, sacrifique Provação de Érebo.

Quando você sacrifica Provação de Érebo, o jogador alvo descarta dois cards.

* O marcador +1/+1 é colocado na criatura antes da declaração dos bloqueadores e antes do dano de combate ser causado.

* A verificação de quando a criatura encantada possui três ou mais marcadores +1/+1 acontece como parte da resolução da habilidade desencadeada pelo ataque. Se o terceiro marcador +1/+1 for colocado na criatura encantada de alguma outra forma, você só sacrificará a Provação na próxima vez que a criatura atacar.

*Se você sacrificar a Provação de alguma outra forma, sua última habilidade será desencadeada.

Ciclo: Auras com habilidades do tipo "entra no campo de batalha"

Marca do Flagelo

{1}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Marca do Flagelo entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada recebe +1/+0.

* Cinco Auras na coleção *Theros* possuem a habilidade “Quando [esta Aura] entrar no campo de batalha, compre um card.” Se o alvo de uma dessas mágicas de Aura não for um alvo válido quando ela tentar ser resolvida, ela será anulada. A Aura não entrará no campo de batalha e você não comprará um card.

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 *Theros* 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

Acólito de Carametra

{3}{G}

Criatura — Humano Druida

1/4

{T}: Adicione à sua reserva de mana uma quantidade de {G} igual a sua devoção ao verde. (Cada {G} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao verde.)

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

Acorrentado às Rochas

{W}

Encantamento — Aura

Encantar Montanha que você controla

Quando Acorrentado às Rochas entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Acorrentado às Rochas deixe o campo de batalha. *(Aquele criatura retorna sob o controle de seu dono.)*

* Se o terreno que Acorrentado às Rochas está encantando deixar de ser uma Montanha ou se outro jogador ganhar o seu controle, Acorrentado às Rochas será colocado no cemitério de seu dono quando as ações baseadas no estado acontecerem.

* Acorrentado às Rochas causa uma alteração de zona com uma duração, um estilo de habilidade introduzido em *Magic 2014* que lembra cards antigos como Anel do Esquecimento. No entanto, diferentemente de Anel do Esquecimento, cards como Acorrentado às Rochas possuem uma única habilidade que cria dois efeitos simples: um que exila a criatura quando a habilidade é resolvida, e outro que devolve o card exilado ao campo de batalha imediatamente após Acorrentado às Rochas deixar o campo de batalha.

* Se Acorrentado às Rochas deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

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

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

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Acorrentado às Rochas 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 Acorrentado às Rochas 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.

Adepto Flamividente

{2} {R}

Criatura — Humano Xamã

2/3

Toda vez que você usa vidência, Adepto Flamividente recebe +2+0 e ganha iniciativa até o final do turno.

* A habilidade de Adepto Flamividente é desencadeada apenas uma vez para cada vidência, não importa quantos cards estão sendo revelados com vidência.

Agente dos Horizontes

{2} {G}

Criatura — Humano Ladino

3/2

{2} {U}: Agente dos Horizontes não pode ser bloqueado neste turno.

* Ativar a habilidade de Agente dos Horizontes após ele ter sido bloqueado não altera nem desfaz o bloqueio.

Anax e Ciméde

{1} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/2

Iniciativa, vigilância

Heroico — Toda vez que você conjura uma mágica cujo alvo é Anax e Ciméde, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham atropelar até o final do turno.

* Apenas as criaturas que você controla quando a habilidade heroico é resolvida ganham o bônus. As criaturas que passarem para o seu controle mais tarde no turno não ganharão nada.

Ancião do Bando de Lagonna

{2}{W}

Criatura — Centauro Conselheiro

3/2

Quando Ancião do Bando de Lagonna entrar no campo de batalha, se você controlar um encantamento, você ganhará 3 pontos de vida.

* Se você não controlar um encantamento quando Ancião do Bando de Lagonna entrar no campo de batalha, sua habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, mas você não controlar um encantamento quando a habilidade tentar ser resolvida, você não ganhará pontos de vida.

Antousa, Heroína Setessana

{3}{G}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

4/5

Heroico — Toda vez que você conjura uma mágica cujo alvo é Antousa, Heroína Setessana, até três terrenos alvo que você controla se tornam cada um uma criatura 2/2 do tipo Guerreiro até o final do turno. Elas ainda contam como terrenos.

* Se um terreno que não estava sob o seu controle de modo contínuo desde o início do seu último turno se tornar uma criatura, ele não poderá atacar e suas habilidades que incluem {T} não poderão ser ativadas. Observe que ele não pode ser virado para gerar mana neste turno.

Arco de Niléia

{1}{G}{G}

Artefato Encantamento Lendário

As criaturas atacantes que você controla têm toque mortífero.

{1}{G}, {T}: Escolha um — Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo; ou Arco de Niléia causa 2 pontos de dano à criatura alvo com voar; ou você ganha 3 pontos de vida; ou coloque até quatro cards alvo de seu cemitério no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

* Você escolhe o modo que está usando quando ativa a habilidade.

Artesão das Formas

{1}{U}

Criatura — Humano Mago

1/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma mágica cujo alvo seja Artesão das Formas, você poderá fazer com que Artesão das Formas se torne uma cópia da criatura alvo e ganhe esta habilidade.

* Você escolhe o alvo para a habilidade desencadeada quando a habilidade é colocada na pilha. Você decide se Artesão das Formas se torna ou não uma cópia daquela criatura quando a habilidade é resolvida.

* Artesão das Formas copia os valores impressos da criatura e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Qualquer outro efeito que tenha alterado o poder, a resistência, a cor da criatura e outros valores não será copiado. Artesão das Formas não copiará qualquer marcador na criatura, mas manterá qualquer marcador que já possua.

* Se Artesão das Formas se tornar uma cópia de uma ficha de criatura, ele copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Ele não se tornará uma ficha de criatura.

* O efeito de cópia tem duração indefinida. Normalmente, ele dura até ser substituído por outro efeito de cópia (por exemplo, se ele copiar outra criatura num turno futuro).

* Se a criatura não for um alvo válido quando a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade será anulada. Artesão das Formas não se tornará uma cópia dessa criatura. Ele permanece como cópia do que já estava copiando.

* Quando Artesão das Formas se torna uma cópia de uma criatura, ele não está entrando nem deixando o campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "entra no campo de batalha" ou "deixa o campo de batalha" não desencadeará.

Se outra criatura se tornar uma cópia de Artesão das Formas, ela se tornará uma cópia do que quer que Artesão das Formas esteja copiando (se estiver copiando algo), e também terá a habilidade desencadeada.

Ashiok, Tecedor de Pesadelos

{1}{U}{B}

Planeswalker — Ashiok

3

+2: Exile os três cards do topo do grimório do oponente alvo.

-X: Coloque no campo de batalha sob o seu controle um card de criatura com custo de mana convertido igual a X exilado com Ashiok, Tecedor de Pesadelos. Aquela criatura é um Pesadelo além de seus outros tipos.

-10: Exile todos os cards das mãos e cemitérios de todos os oponentes.

* A segunda habilidade de Ashiok refere-se a qualquer card de criatura exilado pela primeira ou terceira habilidade de Ashiok.

* A segunda habilidade de Ashiok, não possui nenhum card de criatura como alvo. Você escolhe qual card de criatura devolver quando a habilidade é resolvida, mas você deve escolher um card com custo de mana convertido igual ao valor que você escolheu para X quando ativou a habilidade.

* Se Ashiok deixar o campo de batalha e, mais tarde, outro Ashiok entrar no campo de batalha, ele será um novo objeto (mesmo que os dois sejam representados pelo mesmo card). Os cards de criatura exilados pelo Ashiok original não podem ser colocados no campo de batalha pela segunda habilidade do novo Ashiok.

* Se você colocar um card de criatura com agraciador no campo de batalha, ele será uma criatura no campo de batalha, e não uma Aura.

* Se você colocar um card de criatura com {X} em seu custo de mana no campo de batalha, o valor de X será 0.

Atleta da Arena

{1}{R}

Criatura — Humano

2/1

Heroico — Toda vez que você conjurar uma mágica cujo alvo seja Atleta da Arena, a criatura alvo que um oponente controla não poderá bloquear neste turno.

* A habilidade heroico não fará com que uma criatura que já esteja bloqueando pare de bloquear ou seja removida do combate.

Augúrio Vaporoso

{2}{U}{R}

Mágica Instantânea

Releve os cinco cards do topo de seu grimório e separe-os em dois montes. Um oponente escolhe um dos montes. Coloque o monte escolhido na sua mão e o outro no seu cemitério.

* Augúrio Vaporoso não tem nenhum oponente como alvo. Em uma partida com vários participantes, você escolhe o oponente conforme a mágica é resolvida.

* Se um dos montes estiver vazio, o oponente escolhe se deseja colocar os cards do outro monte na sua mão ou no seu cemitério.

Bidente de Tassa

{2}{U}{U}

Artefato Encantamento Lendário

Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.

{1}{U}, {T}: As criaturas que seus oponentes controlam atacam neste turno se estiverem aptas.

* O controlador de cada criatura atacante ainda escolhe qual jogador ou planeswalker aquela criatura ataca.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

Bênção de Érebo

{B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno. Regenere-a. Você perde 2 pontos de vida.

* A perda de pontos de vida é parte do efeito da mágica. Não é um custo adicional. Se Bênção de Érebo for anulada, você não perderá pontos de vida.

Caçar o Caçador

{G}

Feitiço

A criatura verde alvo que você controla recebe +2/+2 até o final do turno. Ela luta contra a criatura verde alvo que um oponente controla.

* Você deve ter como alvo uma criatura verde que você controla e uma criatura verde que o oponente controla para poder conjurar Caçar o Caçador.

* Se a criatura verde que o oponente controla não for um alvo válido quando Caçar o Caçador tentar ser resolvida, mas a criatura que você controla ainda for um alvo válido, a criatura que você controla ganhará +2/+2, mas as criaturas não lutarão. Nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Canção do Cisne

{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica instantânea, de encantamento ou de feitiço alvo. O controlador dela coloca no campo de batalha uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Ave com voar.

* Canção do Cisne pode ter como alvo uma mágica que não possa ser anulada. A mágica não será anulada quando Canção do Cisne for resolvida, mas seu controlador ganhará uma ficha de criatura do tipo Ave.

Capturar Pensamento

{B}

Feitiço

O jogador alvo revela sua própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card. Você perde 2 pontos de vida.

* A perda de pontos de vida é parte do efeito da mágica. Não é um custo adicional. Se Capturar Pensamento for anulada, você não perderá pontos de vida.

Catoblepas Repugnante

{5} {B}

Criatura — Besta

3/3

{2} {G}: Catoblepas Repugnante deve ser bloqueado neste turno se estiver apto.

Quando Catoblepas Repugnante morre, a criatura alvo que um oponente controla recebe -3/-3 até o final do turno.

* Se Catoblepas Repugnante estiver atacando e sua habilidade ativada tiver sido resolvida, o jogador defensor deverá atribuir pelo menos um bloqueador a ele durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que poderia bloqueá-lo.

* A habilidade ativada não tem nenhuma criatura como alvo nem faz com que nenhuma criatura específica tenha que bloqueá-la. Ativar a habilidade mais de uma vez por turno não dá nenhum benefício adicional.

Cavalo de Ácros

{4}

Criatura Artefato — Cavalo

0/4

Defensor

Quando Cavalo de Ácros entra no campo de batalha, um oponente ganha o controle dele.

No início de sua manutenção, cada oponente coloca no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.

* A habilidade do tipo "entra no campo de batalha" de Cavalo de Ácros não tem nenhum oponente como alvo. Em uma partida com vários participantes, você escolhe o oponente quando a habilidade é resolvida.

* Na última habilidade, "cada oponente" refere-se aos oponentes do controlador de Cavalo de Ácros. Na maioria das situações em jogos com dois jogadores, seu oponente controlará Cavalo de Ácros e você colocará uma ficha do tipo Soldado no campo de batalha.

Ceifador das Selvas

{2} {B} {G}

Criatura — Górgona

4/5

Toda vez que outra criatura morrer, use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

{B}: Ceifador das Selvas ganha toque mortífero até o final do turno.

{1}{G}: Ceifador das Selvas ganha resistência a magia até o final do turno.

* A primeira habilidade de Ceifador das Selvas é desencadeada separadamente para cada criatura. Por exemplo, se cinco criaturas morrerem ao mesmo tempo, você usará vidência 1 cinco vezes. Você não usará vidência 5.

* Se Ceifador das Selvas morrer ao mesmo tempo que outra criatura, sua habilidade será desencadeada para a outra criatura.

Cérbero do Submundo

{3}{B}{R}

Criatura — Sabujo

6/6

Cérbero do Submundo só pode ser bloqueado por três ou mais criaturas.

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

Quando Cérbero do Submundo morrer, exile-o, e cada jogador devolve todos os cards de criatura do próprio cemitério para a própria mão.

* Se você não puder exilar Cérbero do Submundo quando sua última habilidade for resolvida (por exemplo, por já ter sido exilado por outra mágica ou habilidade), cada jogador ainda devolverá todos os cards de criatura de seu cemitério para a própria mão.

* Se dois desses morrerem ao mesmo tempo, a última habilidade de cada um será desencadeada. Se cada jogador controlar um, a habilidade do jogador não ativo será resolvida primeiro. O Cérbero do Submundo controlado por este jogador será exilado, e depois todos os cards de criatura nos cemitérios (incluindo o Cérbero do Submundo controlado pelo jogador ativo) serão devolvidos para a mão de seus respectivos donos. Depois, a habilidade do jogador ativo será resolvida. Este Cérbero do Submundo não será exilado, mas quaisquer cards de criatura que estiverem no cemitério naquele momento (por exemplo, porque morreram em resposta a esta habilidade), serão devolvidos para a mão de seus donos.

Charlatão de Meletis

{2}{U}

Criatura — Humano Mago

2/3

{2}{U}, {T}: O controlador da mágica instantânea ou de feitiço alvo a copia. Aquele jogador pode escolher novos alvos para a cópia.

* A habilidade de Charlatão de Meletis pode ter como alvo qualquer mágica instantânea ou feitiço, e não apenas uma mágica instantânea ou feitiço que possua alvos ou que você controle.

* Quando a habilidade é resolvida, ela cria uma cópia da mágica. O controlador da mágica original controla a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma mágica normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.

* A cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que seu controlador escolha novos alvos. Esse jogador pode alterar qualquer número de alvos, incluindo-se todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, o jogador não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

* Se a mágica que está sendo copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Seu controlador não pode escolher um modo diferente.

* Se a magia que está sendo copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Maldição do Suíno), a cópia terá o mesmo valor de X.

Chicote de Érebo

{2} {B} {B}

Artefato Encantamento Lendário

As criaturas que você controla têm vínculo com a vida.

{2} {B} {B}, {T}: Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto.

Exile-a no início da próxima etapa final. Se ele for deixar o campo de batalha, em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar, exile-o. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* No começo da próxima etapa final, a criatura retornada ao campo de batalha com Chicote de Érebo é exilada. Esta é uma habilidade desencadeada retardada. Se a habilidade for anulada, a criatura permanecerá no campo de batalha e a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada novamente. No entanto, o efeito de substituição ainda exilará a criatura quando ela deixar o campo de batalha.

* Chicote de Érebo concede ímpeto a criatura que foi devolvida ao campo de batalha. No entanto, nenhuma das habilidades "exiladas" são concedidas àquela criatura. Se esta criatura perder todas as suas habilidades, ela ainda será exilada no início da etapa final, e se ela for deixar o campo de batalha, em vez disso, ela será exilada.

* Se uma criatura que foi devolvida ao campo de batalha com Chicote de Érebo for deixar o campo de batalha por algum motivo, em vez disso, ela será exilada. No entanto, se a criatura já estiver sendo exilada, o efeito de substituição não será aplicado. Se a magia ou habilidade que a exila devolvê-la ao campo de batalha mais tarde (por exemplo, como faria Acorrentado às Rochas), o card de criatura será devolvido ao campo de batalha como um novo objeto sem relação com sua existência anterior. Os efeitos de Chicote de Érebo não mais serão aplicados a ela.

* A criatura exilada nunca será colocada no cemitério. Qualquer habilidade da criatura que seja desencadeada quando ela morre não será desencadeada.

Colosso de Ácros

{8}

Criatura Artefato — Golem

10/10

Defensor, indestrutível

{10}: Monstruosidade 10. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque dez marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Enquanto Colosso de Ácros for monstruoso, ele terá atropelar e poderá atacar como se não tivesse defensor.

Colosso de Ácros não perde defensor quando se torna monstruosa. Ele apenas está apto a atacar.

Cronista de Heróis

{1} {G} {W}

Criatura — Centauro Mago

3/3

Quando Cronista de Heróis entrar no campo de batalha, compre um card se você controlar uma criatura com um marcador +1/+1.

* Só é verificado se você controla uma criatura com um marcador +1/+1 quando a habilidade é resolvida. Observe que se Cronista de Heróis desencadear uma habilidade com evoluir ao entrar no campo de batalha, você poderá resolver primeiro a habilidade evoluir e depois comprar um card.

Cura de Fária

{B} {B}

Mágica Instantânea

Cura de Fábrica causa 2 pontos de dano à criatura alvo e você ganha 2 pontos de vida.

* Se a criatura não for um alvo válido quando Cura de Fábrica tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não ganhará pontos de vida. Se, de outra forma, Cura de Fábrica for resolvida mas o dano for prevenido, você ainda ganhará pontos de vida.

Dádiva da Imortalidade

{2} {W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando a criatura encantada morrer, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Devolva Dádiva da Imortalidade ao campo de batalha anexada àquela criatura no início da próxima etapa final.

* Se a criatura não mais estiver no campo de batalha no início da próxima etapa final após ter retornado ao campo de batalha, Dádiva da Imortalidade permanecerá no cemitério de seu dono.

* Se a criatura encantada for uma ficha de criatura, nem ela nem Dádiva da Imortalidade retornarão ao campo de batalha.

Daxos de Meletis

{1} {W} {U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/2

Daxos de Meletis não pode ser bloqueado por criaturas de poder maior ou igual a 3.

Toda vez que Daxos de Meletis causar dano de combate a um jogador, exile o card do topo do grimório daquele jogador. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card. Até o final do turno, você pode conjurar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para fazê-lo.

* Se Daxos for bloqueado por uma criatura, aumentar o poder da criatura para 3 ou mais não altera nem desfaz o bloqueio.

* Se o card exilado for um card de terreno, você não ganhará pontos de vida e não poderá jogar o terreno.

* Você deverá pagar todos os custos para conjurar o card exilado. Você pode pagar custos alternativos ou adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você deverá pagá-los.

* Daxos não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se você exilar um card de criatura sem lampejo, você poderá apenas conjurá-lo durante a sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

Discípulo de Fenax

{2} {B} {B}

Criatura — Humano Clérigo

1/3

Quando Discípulo de Fenax entra no campo de batalha, o jogador alvo revela um número de cards da própria mão igual a sua devoção ao preto. Você escolhe um deles. Aquele jogador descarta aquele card. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

* Use sua devoção ao preto quando a habilidade desencadeada é resolvida para determinar quantos cards serão revelados. Se Discípulo de Fenax ainda estiver no campo de batalha naquele momento, seu custo de mana será contado para sua devoção ao preto.

Dragão Sopro de Tempestade

{3}{R}{R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, ímpeto, proteção contra o branco

{5}{R}{R}: Monstruosidade 3. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Dragão Sopro de Tempestade se torna monstruoso, ele causa a cada oponente uma quantidade de dano igual ao número de cards na mão daquele jogador.

* Para cada oponente, conte o número de cards na mão desse jogador quando a última habilidade for resolvida para determinar a quantidade de dano causado a ele por Dragão Sopro de Tempestade.

Engolidor de Bragas

{2}{R}{R}

Criatura — Elemental

4/5

{5}{R}{R}: Monstruosidade 3. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Engolidor de Bragas se torna monstruoso, cada jogador sacrifica três terrenos.

* Quando a última habilidade é resolvida, o jogador ativo escolhe três terrenos que ele controla e cada jogador na ordem do turno faz o mesmo. Depois, todos os terrenos são sacrificados ao mesmo tempo.

Erupção do Pico

{2}{R}

Feitiço

Destrua a Montanha alvo. Erupção do Pico causa 3 pontos de dano ao controlador daquele terreno.

* Erupção do Pico pode ter como alvo qualquer terreno com o subtipo Montanha, e não apenas um terreno com o nome Montanha. Ela não pode ter como alvo um terreno que não possui esse subtipo, mesmo que o terreno possa ser virado para gerar {R}.

* Se a Montanha alvo não for um alvo válido quando Erupção do Pico tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado. No entanto, se Erupção do Pico for resolvida e a Montanha não for destruída (por exemplo, por ter indestrutível), o dano será causado.

Esfinge Prognóstica

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

3/5

Voar

Descarte um card: Esfinge Prognóstica ganha resistência a magia até o final do turno. Vire-a.

Toda vez que Esfinge Prognóstica atacar, use vidência 3. *(Olhe os três cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

* Você pode ativar a habilidade de Esfinge Prognóstica mesmo que ela já esteja virada.

Esmagador de Pólis

{2}{R}{G}

Criatura — Ciclope

4/4

Atropelar, proteção contra encantamentos

{4}{R}{G}: Monstruosidade 3. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Toda vez que Esmagador de Pólis causar dano de combate a um jogador, se Esmagador de Pólis for monstruoso, destrua o encantamento alvo que aquele jogador controla.

* "Proteção contra encantamentos" significa que Esmagador de Pólis não pode ser encantando, não pode ser alvo de uma mágica de Aura ou de habilidades de encantamentos, todo o dano que seria causado a ele por encantamentos é prevenido e ele não pode ser bloqueado por criaturas encantamento. Observe que ele não tem proteção contra criaturas encantadas (a menos que essas criaturas também sejam encantamentos).

* Esmagador de Pólis deve ser monstruoso quando causa dano de combate a um jogador para que a sua última habilidade seja desencadeada. Quando a habilidade é desencadeada, ela é resolvida mesmo que Esmagador de Pólis não esteja no campo de batalha nesse momento.

Esperanças Frustradas

{1}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {1}. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se Esperanças Frustradas for resolvida, você usará vidência independentemente do controlador da mágica alvo pagar ou não {1}.

Fúria dos Deuses

{1}{R}{R}

Feitiço

Fúria dos Deuses causa 3 pontos de dano a cada criatura. Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* As criaturas não precisam necessariamente ter sofrido dano letal de Fúria dos Deuses para serem exiladas. Se elas morreriam por qualquer outra razão após sofrer o dano, em vez disso, elas serão exiladas.

Gigante Petrochoque

{3}{R}{R}

Criatura — Gigante

5/4

{6}{R}{R}: Monstruosidade 3. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Gigante Petrochoque se torna monstruoso, as criaturas sem voar que seus oponentes controlam não podem bloquear neste turno.

* Se os bloqueadores já tiverem sido declarados quando a última habilidade de Gigante Petrochoque for resolvida, esses bloqueios não serão alterados nem desfeitos.

* Seus oponentes não podem designar nenhuma criatura sem voar para bloquear neste turno, nem mesmo uma que tinha tvoar ou que não estava no campo de batalha sob o controle de um de seus oponentes quando a habilidade de Gigante Petrochoque foi resolvida.

Gole de Cicuta

{4}{B}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Seu controlador perde 2 pontos de vida.

* Se a criatura não for um alvo válido quando Gole de Cicuta tentar ser resolvida, Gole de Cicuta será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. O controlador da criatura não perderá 2 pontos de vida. No entanto, se Gole de Cicuta for resolvida e a criatura não for destruída (por exemplo, porque foi regenerada ou tem indestrutível), o controlador da criatura ainda perderá 2 pontos de vida.

Grifo Setessano

{4} {W}

Criatura — Grifo

3/2

Voar

{2} {G} {G}: Grifo Setessano recebe +2/+2 até o final do turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* Se a habilidade de Grifo Setessano for ativada por um jogador e depois outro jogador ganhar o seu controle durante o mesmo turno, o segundo jogador não poderá ativar a habilidade naquele turno.

Hidra Talha-bruma

{X} {G}

Criatura — Hidra

0/0

Hidra Talha-bruma não pode ser anulada.

Ímpeto, proteção contra o azul

Hidra Talha-bruma entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1 nela.

* Mágicas que não podem ser anuladas ainda podem ser escolhidas como alvo de mágicas ou habilidades que tentem anulá-las. Embora a mágica não seja anulada, a mágica ou habilidade que tenta anulá-la será resolvida, e quaisquer outros efeitos da mágica ou habilidade acontecerão.

Hoplita Acrosano

{R} {W}

Criatura — Humano Soldado

1/2

Toda vez que Hoplita Acrosano ataca, ele recebe +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de criaturas atacantes que você controla.

* Conte o número de criaturas atacantes que você controla quando a habilidade for resolvida para determinar o valor de X.

* Uma vez que a habilidade seja resolvida, o bônus não será alterado, mesmo que o número de criaturas atacantes que você controla seja alterado.

Hora da Refeição

{2} {G}

Feitiço

Escolha a criatura alvo que um oponente controla. Quando aquela criatura morre neste turno, você ganha 3 pontos de vida. A criatura alvo que você controla luta contra aquela criatura. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Hora da Refeição tem dois alvos: a criatura que o oponente controla e a criatura que você controla. Se apenas uma das criaturas for um alvo válido quando Hora da Refeição tentar ser resolvida, as criaturas não lutarão e nenhuma causará nem sofrerá dano. No entanto, você ainda ganhará 3 pontos de vida quando a criatura que você não controla morrer neste turno, mesmo se ela não for um alvo válido quando Hora da Refeição for resolvida.

* Se nenhuma das criaturas for um alvo válido quando Hora da Refeição tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

* Se a primeira criatura alvo morrer neste turno, você ganhará 3 pontos de vida, não importa o que causou a morte da criatura ou quem controlava a criatura naquele momento.

Ira de Púrforo

{4}{R}

Feitiço

Ira de Púrforo causa 4 pontos de dano à criatura alvo. Ela não pode ser regenerada neste turno. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se Ira de Púrforo for resolvida, mas o dano for direcionado para uma criatura ou jogador diferente, a criatura alvo ainda não poderá se regenerar nesse turno. Isso também é válido se o dano for prevenido.

Kraken Esmagador de Navios

{4}{U}{U}

Criatura — Kraken

6/6

{6}{U}{U}: Monstruosidade 4. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque quatro marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Kraken Esmagador de Navios se tornar monstruoso, vire até quatro criaturas alvo. Aquelas criaturas não serão desviradas durante a etapa de desvirar de seus controladores enquanto você controlar Kraken Esmagador de Navios.

* Se você perder o controle de Kraken Esmagador de Navios entre o momento em que sua última habilidade é desencadeada e o momento em que essa habilidade é resolvida, as criaturas alvo serão viradas. No entanto, elas não serão afetadas pelo outro efeito e serão desviradas normalmente durante as etapas de desvirar de seus controladores.

* Se outro jogador ganhar o controle de Kraken Esmagador de Navios, as criaturas não serão mais afetadas pela habilidade que as impedem de desvirar, mesmo que você retome o controle de Kraken Esmagador de Navios mais tarde.

* Se você ganhar o controle de uma criatura que está sendo impedida de desvirar, aquela criatura não será desvirada durante a sua etapa de desvirar enquanto você controlar Kraken Esmagador de Navios.

* A habilidade pode ter uma criatura virada como alvo. Se uma criatura alvo já estiver virada quando a habilidade for resolvida, a criatura permanecerá virada e não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Leia os Ossos

{2}{B}

Feitiço

Use vidência 2 e depois compre dois cards. Você perde 2 pontos de vida. *(Para usar vidência 2, olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

* A perda de pontos de vida é parte do efeito da magia. Não é um custo adicional. Se Leia os Ossos for anulada, você não perderá pontos de vida.

Maldição do Suíno

{X}{U}{U}

Feitiço

Exile X criaturas alvo. Para cada criatura exilada desta maneira, seu controlador coloca no campo de batalha uma ficha de criatura verde 2/2 do tipo Javali.

Em um jogo do tipo Commander, se um comandante for colocado na zona de comando em vez de ser exilado por Maldição do Suíno, seu controlador ainda ganhará uma ficha do tipo Javali.

Mestre das Ondas

{3}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/1

Proteção contra o vermelho

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

Quando Mestre das Ondas entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha um número de fichas de criatura azuis 1/0 do tipo Elemental igual a sua devoção ao azul. *(Cada {U} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao azul.)*

* Use sua devoção ao azul quando a habilidade desencadeada é resolvida para determinar quantas fichas serão colocadas no campo de batalha. Se Mestre das Ondas ainda estiver no campo de batalha nesse momento, seu custo de mana contará para sua devoção ao preto.

* Exceto por outros efeitos, as fichas de criatura do tipo Elemental entrarão no campo de batalha como criaturas 2/1.

* Se Mestre das Ondas deixar o campo de batalha, e nada mais estiver aumentando a resistências das fichas de criatura do tipo Elemental acima de 0, as fichas de criatura do tipo Elemental irão morrer e consequentemente deixarão de existir.

Medomai, o Atemporal

{4}{W}{U}

Criatura Lendária — Esfinge

4/4

Voar

Toda vez que Medomai, o Atemporal, causar dano de combate a um jogador, jogue um turno extra depois deste.

Medomai, o Atemporal, não pode atacar durante turnos extras.

* Um "turno extra" é qualquer turno criado por uma magia ou habilidade. Observe que isso não inclui qualquer turno adicional em torneios após o fim do tempo de uma rodada.

* Não importa de quem seja o turno. Em alguns casos raros, o oponente pode obter um turno extra e ganhar o controle de Medomai. Medomai não pode atacar durante este turno.

Monstro da Marmorra

{3}{U}{U}

Criatura — Polvo

5/5

Monstro da Marmorra não pode atacar a menos que o jogador defensor controle uma Ilha.

{5} {U} {U}: Monstruosidade 3. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque três marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Monstro da Marmorra se torna monstruoso, o terreno alvo se torna uma Ilha além de seus outros tipos.

* O efeito que torna o terreno uma Ilha não tem uma duração e tem duração indefinida. O terreno conserva quaisquer tipos de terreno e habilidades que tenha. Uma Ilha tem a habilidade "{T}: Adicione {U} à sua reserva de mana."

Nêmesis dos Mortais

{4} {G} {G}

Criatura — Cobra

5/5

Nêmesis dos Mortais custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de criatura no seu cemitério.

{7} {G} {G}: Monstruosidade 5. Esta habilidade custa {1} a menos para ser ativada para cada card de criatura no seu cemitério. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque cinco marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

* Nem a habilidade de redução de custo de Nêmesis dos Mortais nem a condição de sua habilidade monstruosidade podem reduzir o mana colorido exigido por esses custos.

* Uma vez que você declare que está conjurando Nêmesis dos Mortais ou ativando sua habilidade, será tarde demais para os jogadores tentarem alterar o número de cards de criaturas no seu cemitério para afetar o respectivo custo.

Nyktos, Santuário de Nyx

Terreno Lendário

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

{2}, {T}: Escolha uma cor. Adicione à sua reserva de mana uma quantidade de mana daquela cor igual à sua devoção àquela cor. *(Sua devoção àquela cor é o número de símbolos de mana daquela cor nos custos de mana das permanentes que você controla.)*

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

Orgia Destrutiva

{R} {G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Orgia Destrutiva causa 2 pontos de dano ao controlador daquela permanente.

* Você precisa ter como alvo um artefato ou encantamento para conjurar Orgia Destrutiva. * Se aquele artefato ou encantamento não for um alvo válido quando Orgia Destrutiva tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum dano será causado. No entanto, se Orgia Destrutiva for resolvida e o artefato ou encantamento não for destruído (talvez por ter indestrutível), o dano será causado.

Pégaso de Cavalaria

{1} {W}

Criatura — Pégaso

1/1

Voar

Toda vez que Pégaso de Cavalaria ataca, cada Humano atacante ganha voar até o final do turno.

* Uma vez que a habilidade seja resolvida, os Humanos atacantes continuarão a ter voar mesmo se Pégaso de Cavalaria deixar o campo de batalha.

* Os Humanos atacantes ganham voar antes da declaração dos bloqueadores.

Pesar do Artesão

{3}{G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

* O artefato ou encantamento não estará no campo de batalha quando você usar vidência, a menos que ele tenha sido regenerado ou tenha indestrutível.

Polucrano, Devorador de Mundos

{2}{G}{G}

Criatura Lendária — Hidra

5/5

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

Quando Polucrano, Devorador de Mundos, torna-se monstruoso, ele causa X pontos de dano divididos à sua escolha entre qualquer número de criaturas alvo que seus oponentes controlam. Cada uma daquelas criaturas causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a Polucrano.

* O valor de X na última habilidade de Polucrano é igual ao valor de X escolhido quando a habilidade ativada foi ativada.

* O número de alvos escolhidos para a habilidade desencadeada deve ser ao menos um (se X não for 0) e no máximo X. Você escolhe a divisão do dano conforme coloca a habilidade na pilha, e não quando ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Em partidas com vários participantes, você pode escolher criaturas controladas por oponentes diferentes.

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

* Quando a habilidade desencadeada de Polucrano é resolvida, Polucrano causa o dano primeiro, e depois as criaturas alvo causam dano a Polucrano. Embora nenhuma criatura morra antes da habilidade terminar de ser resolvida, a ordem poderá ser importante caso Polucrano tenha murchar ou infectar.

Presença de Niléia

{1}{G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

Quando Presença de Niléia entrar no campo de batalha, compre um card.

O terreno encantado é de todos os tipos de terreno básico além de seus outros tipos.

* O terreno encantado terá os tipos de terreno Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Ele também terá a habilidade de mana de cada um dos tipos de terreno básico (por exemplo, Florestas podem ser viradas para gerar {G}). Ele ainda possui seus outros subtipos e habilidades.

* Dar a um terreno tipos de terreno básico extras não altera o seu nome ou se ele é lendário ou básico.

Presságio de Traição

{3}{R}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Presságio de Traição 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, apesar dessas permanentes continuarem anexadas à criatura.

Profeta de Crufix

{3}{G}{U}

Criatura — Humano Mago

2/3

Desvire todas as criaturas e terrenos que você controla durante a etapa de desvirar de cada um dos outros jogadores. Você pode conjurar cards de criatura como se tivessem lampejo.

* As criaturas e os terrenos que você controla são desvirados ao mesmo tempo que as permanentes do jogador ativo. Você não pode escolher não desvirá-los naquele momento.

* Os efeitos que determinam que uma criatura ou terreno que você controla não desviram durante sua etapa de desvirar não se aplicam durante a etapa de desvirar de outro jogador.

* Controlar mais de um Profeta de Crufix não permite que você desvire qualquer criatura ou terreno mais de uma vez durante uma única etapa de desvirar.

* Você pode conjurar um card de criatura com agradecer como uma Aura como se ele tivesse lampejo.

* A última habilidade aplica-se a cards de criaturas em qualquer zona, desde que algo esteja permitindo que você os conjure. Por exemplo, se você controla um Zumbi, você pode conjurar Rastejador de Túmulo (uma criatura com "Você pode conjurar Rastejador de Túmulo de seu cemitério enquanto controlar um Zumbi") do seu cemitério como se ele tivesse lampejo.

Pyxis do Pandemônio

{1}

Artefato

{T}: Cada jogador exila o card do topo do próprio grimório com a face voltada para baixo.

{7}, {T}, Sacrifique Pyxis do Pandemônio: Cada jogador volta para cima a face de todos os cards exilados com Pyxis do Pandemônio dos quais seja dono e, depois, coloca no campo de batalha todos os cards de permanente dentre eles.

* Nenhum jogador pode olhar os cards exilados por Pyxis do Pandemônio até que os cards tenham sua face voltada para cima.

* Se Pyxis do Pandemônio deixar o campo de batalha e mais tarde outro Pyxis do Pandemônio entrar no campo de batalha, ele será um novo objeto (mesmo que os dois sejam representados pelo mesmo card). Cards exilados pelo original não podem ter sua face voltada pra cima nem ser colocados no campo de batalha pelo segundo.

Queda-de-pedra

{6}{R}{R}

Mágica Instantânea

Queda-de-pedra causa 5 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou jogadores alvo.

* O número de alvos escolhidos para Queda-de-pedra deve ser no mínimo um e no máximo cinco. Você divide o dano conforme coloca a habilidade na pilha, e não conforme ela é resolvida. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.

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

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

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

Quimera Costeira

{3}{U}

Criatura — Quimera

1/5

Voar

{1}{W}: Quimera Costeira pode bloquear uma criatura adicional neste turno.

* A habilidade ativada de Quimera Costeira é cumulativa. Ativá-la uma segunda vez permitirá que ela bloqueie três criaturas, e assim por diante.

Quimera do Horizonte

{2}{G}{U}

Criatura — Quimera

3/2

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

Voar, atropelar

Toda vez que você compra um card, você ganha 1 ponto de vida.

* Se você comprar múltiplos cards, a habilidade de Quimera do Horizonte será desencadeada o mesmo número de vezes. Cada uma dessas habilidades constitui um evento de ganho de pontos de vida distinto.

Quimera Enfeitiçada

{1}{U}{R}

Criatura — Quimera

*/3

Voar, atropelar

O poder de Quimera Enfeitiçada é igual ao número de cards de mágica instantânea e feitiço em seu cemitério.

* A habilidade que define o poder de Quimera Enfeitiçada funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.

Quimera Presciente

{3}{U}{U}

Criatura — Quimera

3/4

Voar

Toda vez que conjurar uma magia instantânea ou feitiço, use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* A habilidade desencadeada será resolvida e você usará vidência antes que a magia instantânea ou o feitiço sejam resolvidos.

Recompensa de Tassa

{5}{U}

Feitiço

Compre três cards. O jogador alvo coloca os três cards do topo do grimório dele no próprio cemitério.

* Se o jogador alvo não for um alvo válido quando Recompensa de Tassa tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não comprará três cards.

Siga as instruções na ordem em que aparecem no card: se você mesmo for o alvo, compre três cards e depois coloque os três cards do topo do seu grimório no seu cemitério.

Resgatar do Submundo

{4}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Resgatar do Submundo, sacrifique uma criatura.

Escolha um card de criatura alvo em seu cemitério. Devolva aquele card e o card sacrificado ao campo de batalha sob o seu controle no início de sua próxima manutenção. Exile Resgatar do Submundo.

* Após anunciar que você está conjurando Resgatar do Submundo, nenhum jogador poderá tentar impedi-lo de conjurar a magia removendo a criatura que você deseja sacrificar.

* Se você sacrificar uma ficha de criatura para conjurar Resgatar do Submundo, ela não será devolvida ao campo de batalha, mas o card de criatura alvo será devolvido.

* Se a criatura sacrificada ou a criatura alvo deixar o cemitério antes que a habilidade desencadeada retardada seja resolvida durante a sua próxima manutenção, ela não será devolvida ao campo de batalha.

* No entanto, se criatura sacrificada for colocada em outra zona pública em vez do cemitério (por exemplo, por ser seu comandante ou por causa de outro efeito de substituição), ela será devolvida para o campo de batalha da zona na qual estava.

* Resgatar do Submundo é exilada quando é resolvida, e não depois quando sua habilidade desencadeada retardada é resolvida.

Salteador do Urro Mortal

{1}{R}

Criatura — Minotauro Amoque

2/3

Salteador do Urro Mortal ataca a cada turno se estiver apto.

{2}{B}: Regenere Salteador do Urro Mortal.

* Você ainda escolhe qual jogador ou planeswalker Salteador do Urro Mortal ataca.

* Se, durante a sua etapa de declaração de atacantes, Salteador do Urro Mortal for virado, afetado por uma magia ou habilidade que diz que ele não pode atacar, ou não esteve sob o seu controle de modo contínuo desde o início do

turno (e não tiver ímpeto), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

Saqueador de Mogis

{2}{B}

Criatura — Humano Amoque

2/2

Quando Saqueador de Mogis entra no campo de batalha, até X criaturas alvo ganham, cada uma, intimidar e ímpeto até o final do turno, sendo X sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

* Diferentemente da maioria das habilidades que usam devoção para determinar a magnitude de um efeito, Saqueador de Mogis usa devoção para determinar o número de alvos que a sua habilidade terá. Use sua devoção ao preto conforme coloca a habilidade na pilha. O custo de mana de Saqueador de Mogis sempre contará para a sua devoção ao preto. Uma vez que os alvos tenham sido escolhidos, não importa se o valor da sua devoção ao preto for alterado enquanto a habilidade estiver na pilha. O número de alvos já estará definido.

Sátiro Bebe-fogo

{R}

Criatura — Sátiro Xamã

2/1

Toda vez que Sátiro Bebe-fogo sofre dano, ele causa uma quantidade equivalente de dano a você.

{1}{R}: Sátiro Bebe-fogo recebe +1/+0 até o final do turno e causa 1 ponto de dano a você.

* A primeira habilidade de Sátiro Bebe-fogo será desencadeada mesmo que ele sofra dano letal. Por exemplo, se ele bloquear uma criatura 7/7, sua habilidade será desencadeada e Sátiro Bebe-fogo causará 7 pontos de dano à você.

* O dano causado por Sátiro Bebe-fogo devido a sua primeira habilidade não é dano de combate, mesmo que o dano que a desencadeou tenha sido de combate.

Sátiro Flautista

{2}{G}

Criatura — Sátiro Ladino

2/1

{3}{G}: A criatura alvo deve ser bloqueada neste turno se estiver apta.

Durante a etapa de declaração de bloqueadores, o jogador defensor deverá atribuir ao menos um bloqueador para cada criatura que deve ser bloqueada se aquele jogador controlar quaisquer criaturas que possam bloqueá-las.

* Se múltiplas criaturas atacantes devem ser bloqueadas, o jogador defensor deve atribuir os bloqueadores de forma que o maior número de criaturas atacantes sejam bloqueadas.

Sátiro Hedonista

{1}{G}

Criatura — Sátiro

2/1

{R}, Sacrifique Sátiro Hedonista: Adicione {R}{R}{R} a sua reserva de mana.

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

Sirena do Naufrágio

{U} {B}

Criatura — Sirena

1/2

Voar

{1} {U}: A criatura alvo que um oponente controla ataca neste turno se estiver apta.

{1} {B}, {T}: As criaturas atacantes recebem -1/-1 até o final do turno.

* O controlador de cada criatura atacante ainda escolhe qual jogador ou planeswalker aquela criatura ataca.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, uma criatura for virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não esteve sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

* A última habilidade afeta criaturas que já estão atacando quando ela é resolvida. Ativá-la antes do combate não afetará quaisquer criaturas que ataquem mais tarde nesse turno.

Soberano Abominável

{5} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

Voar

Quando Soberano Abominável entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha um número de fichas de criatura pretas 1/1 do tipo Harpia com voar igual a sua devoção ao preto. *(Cada {B} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao preto.)*

No início de sua manutenção, sacrifique uma criatura.

* Use sua devoção ao preto quando a primeira habilidade desencadeada for resolvida para determinar quantas fichas do tipo Harpia serão colocadas no campo de batalha. Se Soberano Abominável ainda estiver no campo de batalha naquele momento, seu custo de mana vai contar para sua devoção ao preto.

* Se Soberano Abominável for a única criatura que você controla quando a segunda habilidade desencadeada for resolvida, você deverá sacrificá-lo.

Soldado do Panteão

{W}

Criatura — Humano Soldado

2/1

Proteção contra multicoloridos

Toda vez que um oponente conjura uma mágica multicolorida, você ganha 1 ponto de vida.

* Soldado do Panteão não pode ser encantado nem equipado por Auras e Equipamentos multicoloridos, não pode ser bloqueado por criaturas multicoloridas, não pode ser alvo de mágicas nem habilidades de fontes multicoloridas e todo dano causado a ele por fontes multicoloridas será prevenido.

* A maioria das mágicas e permanentes híbridas, incluindo aquelas no bloco *Retorno a Ravnica*, são multicoloridas, mesmo se você conjurá-las com uma cor de mana.

Surto Selvagem

{1} {G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Desvire aquela criatura.

* Surto Selvagem pode ter como alvo uma criatura desvirada.

Talassido da Rebentação

{2}{U}

Criatura — Tritão Mago

1/4

Heroico — Toda vez que você conjurar uma mágica cujo alvo seja Talassido da Rebentação, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Talassido da Rebentação pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

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

Tassa, Deusa do Mar

{2}{U}

Criatura Encantamento Lendária — Deus

5/5

Indestrutível

Enquanto sua devoção ao azul for menor que cinco, Tassa não será uma criatura. *(Cada {U} nos custos de mana de permanentes que você controla conta para sua devoção ao azul.)*

No início de sua manutenção, use vidência 1.

{1}{U}: A criatura alvo que você controla não pode ser bloqueada neste turno.

* Ativar a última habilidade de Tassa após a criatura alvo ter sido bloqueada não altera nem desfaz o bloqueio.

Tríade dos Destinos

{2}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

{1}, {T}: Coloque um marcador de destino em outra criatura alvo.

{W}, {T}: Exile a criatura alvo que tem um marcador de destino. Depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

{B}, {T}: Exile a criatura alvo que tem um marcador de destino. Seu controlador compra dois cards.

* A criatura que é devolvida ao campo de batalha durante a resolução da habilidade do meio de Tríade dos Destinos faz isso como um novo objeto, sem nenhuma memória de sua existência anterior. Ela não terá um marcador de destino.

Tymaret, Rei do Assassinato

{B}{R}

Criatura Lendária — Zumbi Guerreiro

2/2

{1}{R}, Sacrifique outra criatura: Tymaret, Rei do Assassinato, causa 2 pontos de dano ao jogador alvo.

{1}{B}, Sacrifique uma criatura: Devolva Tymaret de seu cemitério para sua mão.

* A última habilidade de Tymaret pode ser ativada somente se Tymaret estiver no seu cemitério. Observe que Tymaret não pode ser sacrificado para devolver a si mesmo.

Uivador Noturno

{1}{B}{B}

Criatura Encantamento — Horror

0/0

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

Uivador Noturno e a criatura encantada recebem +X/+X cada um, sendo X o número de cards de criatura em todos os cemitérios.

* A última habilidade de Uivador Noturno funciona apenas no campo de batalha. Em outras zonas, Uivador Noturno é uma criatura encantamento 0/0.

Último Fôlego

{1}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo com poder menor ou igual a 2. Seu controlador ganha 4 pontos de vida.

* Se a criatura não for um alvo válido quando Último Fôlego tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Seu controlador não ganhará 4 pontos de vida.

Vingança da Deusa do Mar

{5}{U}

Feitiço

Devolva até três criaturas alvo que seus oponentes controlam para as mãos de seus donos. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Você pode conjurar Vingança da Deusa do Mar sem nenhum alvo. Se fizer isso, você usará vidência 1 quando ela for resolvida. Se você escolher pelo menos um alvo, e todos os alvos não forem válidos quando Vingança da Deusa do Mar tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

* Em uma partida com vários participantes, as três criaturas alvo podem ser controladas por oponentes distintos.

Vontade dos Deuses

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla ganha proteção contra a cor de sua escolha até o final do turno. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

Você escolhe a cor conforme Vontade dos Deuses é resolvida. Uma vez que a cor é escolhida, é tarde demais para os jogadores responderem.

Xenagos, o Orgíaco

{2}{R}{G}

Planeswalker — Xenagos

3

+1: Adicione X manas em qualquer combinação de {R} e/ou {G} a sua reserva de mana, sendo X o número de criaturas que você controla.

0: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha e verde 2/2 do tipo Sátiro com ímpeto.

-6: Exile os primeiros sete cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de criatura e/ou terreno dentre eles no campo de batalha.

* A primeira habilidade de Xenagos não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida. Conte o número de criaturas que você controla quando a habilidade for resolvida para determinar a quantidade de mana que será adicionada a sua reserva de mana. Você escolhe a quantidade de mana que será vermelho e a quantidade que será verde neste momento.

* Os cards de criatura com agraciado colocados no campo de batalha pela terceira habilidade serão criaturas no campo de batalha, e não Auras.

Magic: The Gathering, Magic, 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. ©2013 Wizards.