

+

Notas de Lançamento de *Ixalan*

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

Última modificação em 20 de julho de 2017

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 *Ixalan* contém 279 cards (20 terrenos básicos, 101 comuns, 80 incomuns, 63 raros e 15 míticos raros) distribuídos em boosters, além de 10 cards disponíveis somente nos Decks de Planeswalker de *Ixalan*.

Eventos de pré-lançamento: 23 e 24 de setembro de 2017
Fim de semana de Draft: 29 de setembro a 1º de outubro de 2017
Fim de Semana do Game Day: 11 e 12 de novembro de 2017

A coleção *Ixalan* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 29 de setembro de 2017. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Kaladesh*, *Revolta do Éter*, *Amonkhet*, *Hora da Devastação* e *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.

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

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

Cards dos Destaques da História de *Ixalan*

Há muitos momentos importantes na história de *Ixalan*, mas os cinco 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: Aprisionamento de *Ixalan*
- 2º destaque da história: Desprezo de *Vraska*
- 3º destaque da história: Repreensão do Rio
- 4º destaque da história: Bússola Taumática
- 5º destaque da história: Viagem Perigosa

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.

Tema de destaque: Bônus “Tribais”

No coração da coleção *Ixalan* estão quatro facções rivais, cada uma com seu próprio tipo de criatura em destaque: os **Vampiros** da Legião do Crepúsculo, os **Piratas** da Coalizão Brônzea, os ginetes de **Dinossauros** do Império do Sol e os **Tritões** dos Arautos do Rio. Muitos cards da coleção *Ixalan* recompensam você por jogar com muitas criaturas de determinado tipo, e outros recompensam você por jogar com muitas criaturas que compartilhem um tipo de criatura à sua escolha. Escolha seus aliados sabiamente!

Mestre de Caça de Otepec

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

1/2

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

{T}: O Dinossauro alvo ganha ímpeto até o final do turno.

Marcha dos Afogados

{B}

Feitiço

Escolha um —

- Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.
- Devolva dois cards de Pirata alvo de seu cemitério para sua mão.

Estandarte do Vitorioso

{5}

Artefato

Conforme Estandarte do Vitorioso entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido ganham +1/+1.

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura do tipo escolhido, compre um card.

* Se um efeito se referir a uma “mágica de [subtipo]” ou “card de [subtipo]”, ele se refere somente a uma mágica ou card que tenha aquele subtipo. Por exemplo, Marcha dos Afogados é um card que beneficia Piratas e traz Piratas na ilustração, mas não é um card de Pirata.

* Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Vampiro Cavaleiro”. Tipos de card como artefato não podem ser escolhidos, nem subtipos que não sejam de criatura, como Jace, Veículo ou Tesouro.

Nova ação de palavra-chave: Explorar

Explorar é uma nova ação de palavra-chave que aparece em treze cards de criatura na coleção *Ixalan*. Também há dois cards na coleção com habilidades que são desencadeadas “toda vez que uma criatura que você controla explora”. Essa mecânica não está associada a uma facção específica, e criaturas com explorar são encontradas em todas as cinco cores.

Trilhaeira de Tishana

{2}{G}

Criatura — Tritão Batedor

2/2

Quando Trilha de Tishana entra no campo de batalha, 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 nesta criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

As regras oficiais para a habilidade explorar são as seguintes:

701.38. Explorar

701.38a Certas habilidades instruem uma permanente a explorar. Para fazer isso, o controlador da permanente revela o card do topo do próprio grimório. Se um card de terreno é revelado dessa forma, aquele jogador coloca aquele card na própria mão. Caso contrário, aquele jogador coloca um marcador +1/+1 na permanente exploradora e pode colocar o card revelado no próprio cemitério.

701.38b Uma permanente “explora” depois que o processo descrito na regra 701.38a tenha sido concluído, mesmo que algumas ou todas as ações sejam impossíveis.

701.38c Se uma permanente muda de zona antes que um efeito a faça explorar, suas últimas informações conhecidas são usadas para determinar qual objeto explorou e quem o controlava.

* Uma vez que uma habilidade que faz com que uma criatura explore comece a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar nenhuma outra ação até que ela tenha terminado. Em especial, os oponentes não podem tentar remover a criatura exploradora depois que você revelar um card que não seja um terreno, mas antes de ela receber um marcador.

* Se nenhum card é revelado, provavelmente pelo grimório do jogador estar vazio, a criatura exploradora recebe um marcador +1/+1.

* Se uma mágica ou habilidade que esteja sendo resolvida instruir uma criatura em específico a explorar, mas aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, ainda assim a criatura explora. Se você revela um card que não seja um terreno dessa forma, você não coloca um marcador +1/+1 em nada, mas pode colocar o card revelado em seu cemitério. Os efeitos desencadeados “quando uma criatura que você controla explora” são desencadeados se adequado.

Mecânica que retorna: Cards dupla face

O tema de exploração continua com o retorno dos cards dupla face. Em vez de representar uma criatura que muda de forma, esses dez cards dupla face representam as ferramentas e as histórias de descoberta. Em vez da típica face e reverso dos cards de **Magic**, os cards dupla face têm duas faces, uma face frontal e uma no reverso. A face tem um símbolo de bússola no canto superior esquerdo. O reverso tem um símbolo de terreno no canto superior esquerdo e tem uma nova moldura de “mapa”. Além de distinguir a face e o reverso, esses símbolos e molduras não têm nenhum efeito no jogo.

Mapa do Tesouro

{2}

Artefato

{1}, {T}: Use vidência 1. Coloque um marcador de marco em Mapa do Tesouro. Se houver três ou mais marcadores de marco nele, remova-os, transforme Mapa do Tesouro e crie três fichas de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

////

Angra do Tesouro

Terreno

(Transformação de Mapa do Tesouro.)

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

{T}, sacrifique um Tesouro: Compre um card.

As regras para cards dupla face não mudaram desde a última vez em que apareceram, no bloco *Sombras em Innistrad*.

* Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado.

* Enquanto um card dupla face não estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face. Por exemplo, o card acima tem apenas as características de Mapa do Tesouro no cemitério, mesmo que fosse Angra do Tesouro no campo de batalha antes de ser colocado no cemitério. Em especial, isso significa que Mapa do Tesouro é um card que não é um terreno.

* O custo de mana convertido de um card dupla face é o custo de mana convertido de sua face, mesmo quando está no campo de batalha com o reverso voltado para cima. Por exemplo, Angra do Tesouro tem custo de mana convertido de 2, mesmo sendo um terreno sem custo de mana. (Esta regra foi introduzida com o lançamento da coleção *Sombras em Innistrad*.)

* O reverso de cada card dupla face da coleção *Ixalan* é incolor a despeito da(s) cor(es) da face.

* Um card dupla face entra no campo de batalha com sua face voltada para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele entra com o reverso voltado para cima. O reverso de um card dupla face não pode ser jogado.

Suplemento de jogo: Card curinga

É importante que os cards de seu deck sejam indistinguíveis uns dos outros. Para fazer isso com cards dupla face, você pode usar os cards curinga presentes em alguns boosters de *Ixalan*. Um card curinga substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta (como no exílio se ele tiver sido exilado com a face voltada para baixo). Usar cards curinga é opcional, mas em torneios os jogadores com cards dupla face precisam usar cards curinga ou protetores de card opacos (ou ambos).

* É necessário que você tenha consigo o card dupla face que o card curinga está representando. O card dupla face deve ser mantido separado do restante do seu deck e de sua reserva.

* Você só pode incluir um card curinga num deck para representar um card dupla face.

* Você deve marcar de forma clara apenas um campo no card curinga para indicar qual card dupla face ele representa.

* Durante o jogo, um card curinga é considerado como sendo efetivamente o card dupla face que ele representa.

* Se um card curinga entrar numa zona pública (campo de batalha, cemitério, pilha ou exílio, a menos que seja exilado com a face voltada para baixo), use o card dupla face e coloque o card curinga de lado. Se o card dupla face for colocado numa zona oculta (mão ou grimório), use o card curinga novamente.

* Se um card dupla face for exilado com a face voltada para baixo, mantenha sua identidade oculta usando o card curinga com sua face voltada para baixo ou protetores de card opacos (ou ambos).

Nova palavra de habilidade: Enfurecer

A única coisa melhor que um Dinossauro é um Dinossauro enfurecido. *Enfurecer* é uma palavra de habilidade encontrada em algumas criaturas do tipo Dinossauro. Ela indica uma habilidade que é desencadeada toda vez que algum dano é causado àquela criatura. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Caçadores Coroa-de-sol

{4} {R} {R}

Criatura — Dinossauro

5/4

Enfurecer — Toda vez que Caçadores Coroa-de-sol sofre dano, ele causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

* Se uma criatura com uma habilidade enfurecer sofre dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo, provavelmente por ter sido bloqueada por múltiplas criaturas, a habilidade enfurecer é desencadeada uma única vez.

* Se uma criatura com uma habilidade enfurecer sofre dano letal, aquela habilidade é desencadeada. A criatura com aquela habilidade enfurecer deixa o campo de batalha antes da habilidade ser resolvida e não é afetada pela resolução da habilidade.

Palavra de habilidade que retorna: Raide

Raide é uma palavra de habilidade que retorna, sendo encontrada em alguns Piratas e em cards com o tema da pirataria na coleção *Ixalan*. Cada habilidade raide verifica se você atacou com uma criatura durante aquele turno. Essa palavra de habilidade apareceu anteriormente em *Khans de Tarkir*. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras.

Incendiário da Frota da Tormenta

{4} {R}

Criatura — Orc Pirata

4/4

Raide — Quando Incendiário da Frota da Tormenta entra no campo de batalha, se você atacou com uma criatura neste turno, o oponente alvo sacrifica uma permanente.

* As habilidades de raide só verificam se você atacou com uma criatura. Não importa com quantas criaturas você atacou nem qual oponente ou planeswalker controlado por um oponente aquelas criaturas atacaram.

* As habilidades de raide avaliam o turno inteiro para verificar se você atacou com uma criatura. Aquela criatura não precisa mais estar no campo de batalha. Da mesma forma, o jogador ou planeswalker que ela atacou não precisa mais estar no jogo nem no campo de batalha, respectivamente.

* Algumas habilidades de raide são desencadeadas no início de sua etapa final. Essas habilidades são desencadeadas se você tiver atacado com uma criatura naquele turno, mesmo que o card com aquela habilidade de raide não tenha estado no campo de batalha quando você atacou.

Mecânica que retorna: Veículos

A coleção *Ixalan* traz de volta o subtipo de artefato Veículo para que você veleje pelos mares com estilo.

Escuna Ligeira

{3}

Artefato — Veículo

4/3

Tripular 1 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 1: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

As regras para Veículos não mudaram desde sua aparição anterior no bloco de *Kaladesh*.

* Cada Veículo tem um poder e uma resistência impressos, mas não é uma criatura. Se ele se torna uma criatura (provavelmente por meio de sua habilidade tripular), ele passa a ter aquele poder e aquela resistência.

* Se um efeito faz com que um Veículo torne-se uma criatura artefato com valores determinados de poder e resistência, aquele efeito substitui o poder e a resistência impressos do Veículo.

* Veículo é um tipo de artefato, não um tipo de criatura. Um Veículo que esteja tripulado normalmente não tem nenhum tipo de criatura.

* Depois que um jogador anuncia que está ativando uma habilidade tripular, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a habilidade tenha sido paga. Em especial, os jogadores não podem tentar interromper a habilidade alterando o poder de uma criatura ou removendo ou virando uma criatura.

* Qualquer criatura desvirada que você controle pode ser virada para pagar um custo de tripular, mesmo uma que acabou de passar ao seu controle.

* Você pode virar mais criaturas que o necessário para ativar a habilidade tripular.

* As criaturas que tripulam um Veículo não estão anexadas a ele nem se relacionam de nenhuma outra forma. Efeitos que afetam o Veículo, como destruí-lo ou conceder a ele um marcador +1/+1, não afetam as criaturas que o tripularam.

* Depois que um Veículo se torna uma criatura, ele se comporta exatamente como qualquer outra criatura artefato. Ele não pode atacar a menos que você o tenha controlado continuamente desde o início de seu turno, pode bloquear se estiver desvirado, pode ser virado para pagar o custo de tripular de um Veículo, e assim por diante.

* Você pode ativar uma habilidade tripular de um veículo mesmo que ele já seja uma criatura artefato. Isso não tem efeito no veículo. Isso não altera seu poder nem sua resistência.

* Para que um Veículo esteja apto a atacar, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de atacantes começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para atacar com ele é durante o início da etapa de combate. Para que o Veículo esteja apto a bloquear, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de bloqueadores começa. Assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para bloquear com ele é durante a etapa de declaração de atacantes. Em ambos os casos, os jogadores podem realizar ações depois de a habilidade tripular ser resolvida, mas antes de o Veículo ter sido declarado como criatura atacante ou bloqueadora.

* Quando um Veículo se torna uma criatura, isso não conta como fazer uma criatura entrar no campo de batalha. A permanente já estava no campo de batalha; ela só alterou seus tipos. As habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* Se uma permanente se tornar uma cópia de um Veículo, a cópia não será uma criatura, mesmo que o Veículo que ela esteja copiando tenha se tornado uma criatura artefato.

Novo Subtipo de Artefato: Tesouro

Tesouro é um novo subtipo de artefato que aparece exclusivamente em fichas. Ele é associado à facção Pirata. Há quatro versões da ficha impressa de Tesouro, cada uma com uma arte de um baú que contém itens de valor de uma das quatro facções.

Prêmio do Pirata

{3}{U}

Feitiço

Compre dois cards. Crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Algumas mágicas que criam fichas de Tesouro requerem alvos. Você não pode conjurar uma mágica com alvos sem escolher alvos válidos. Se todos esses alvos deixam de ser válidos, a mágica é anulada e você não recebe suas fichas de Tesouro.

Alteração nas regras: os Planeswalkers usam a “regra das lendas”

Anteriormente, os planeswalkers e as permanentes lendárias estavam sujeitos a regras similares, mas ligeiramente diferentes. As regras oficiais na regra 704, “Ações baseadas no estado”, 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”.

Com o lançamento da coleção *Ixalan*, a “regra de singularidade de planeswalker” está sendo retirada das regras, e todos os cards de planeswalker impressos anteriormente estão recebendo erratas para acrescentar o supertipo lendário. Todos os cards de planeswalker de *Ixalan* foram impressos com o supertipo lendário.

Jace, Náufrago Astuto (em boosters de *Ixalan*)

{1}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Jace

3

+1: Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador neste turno, compre um card e, em seguida, descarte um card.

-2: Crie uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Ilusão com “Quando esta criatura se tornar alvo de uma mágica, sacrifique-a.”

-5: Crie duas fichas que sejam cópias de Jace, Náufrago Astuto, com a exceção de não serem lendárias.

Jace, Mago da Mente Engenhoso (em um dos Decks de Planeswalker de *Ixalan*)

{4}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Jace

5

+1: Compre um card.

+1: Desvire todas as criaturas que você controla.

-9: Ganhe o controle de até três criaturas alvo.

* Se você controlar duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome em inglês, escolha uma e coloque cada uma das demais no cemitério de seu dono. Isso é conhecido como a “regra das lendas”.

* Jace, Mago da Mente Engenhoso, e Jace, Náufrago Astuto, têm nomes diferentes, de modo que você pode controlar ambos ao mesmo tempo.

Ciclo: “Terrenos verificadores”

A coleção *Ixalan* traz um ciclo de terrenos duplos de cores aliadas para ajudar você a ter sempre o mana de que precisa. Esses cards foram impressos inicialmente na coleção básica *Magic 2010*.

Penhasco do Raizame

Terreno

Penhasco do Raizame entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Montanha ou uma Floresta.

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

* As habilidades de entrada no campo de batalha desses terrenos duplos procuram terrenos que você controla com qualquer um dos dois tipos de terreno listados, não por um dos dois nomes de terreno listados. Os terrenos que eles procuram não precisam ser terrenos básicos. Por exemplo, se você controla Bosques Esparsos (um terreno não básico com os tipos Floresta e Planície), Penhasco do Raizame entra no campo de batalha desvirado.

* Esses terrenos duplos em si não têm nenhum tipo de terreno. Por exemplo, Penhasco do Raizame não é uma Floresta. Portanto, se você controlar apenas Penhasco do Raizame, um segundo Penhasco do Raizame não entrará no campo de batalha desvirado.

* Quando esses terrenos entram no campo de batalha, eles procuram terrenos que já estejam no campo de batalha. Eles não verificam terrenos que estejam entrando no campo de batalha ao mesmo tempo.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Adaga de Radioestesia

{2}

Artefato — Equipamento

Quando Adaga de Radioestesia entra no campo de batalha, o oponente alvo cria duas fichas de criatura verde 0/2 do tipo Planta com defensor.

A criatura equipada recebe +2/+1.

Toda vez que a criatura equipada causa dano de combate a um jogador, você pode transformar Adaga de Radioestesia.

Equipar {2}

////

Vale Perdido

Terreno

(*Transformação de Adaga de Radioestesia.*)

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

* Atacar com uma criatura equipada não faz com que um Equipamento anexado se torne virado. Adaga de Radioestesia normalmente estará desvirada quando se transformar em Vale Perdido.

Adagodonte Voraz

{2} {G}

Criatura — Dinossauro

3/2

Enfurecer — Toda vez que Adagodonte Voraz sofre dano, você ganha 2 pontos de vida.

* Se seu total de pontos de vida for levado a 0 ao mesmo tempo que aquele Adagodonte Voraz recebe dano, você perde o jogo antes que a sua habilidade enfurecer seja resolvida.

Adaptação Arcana

{2} {U}

Encantamento

Conforme Adaptação Arcana entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla são do tipo escolhido além de seus outros tipos. O mesmo vale para mágicas de criatura que você controla e cards de criatura que você possua e não estejam no campo de batalha.

* Efeitos de substituição que modifiquem criaturas de certo tipo conforme elas entram no campo de batalha serão aplicados depois que você aplicar o efeito de Adaptação Arcana. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores. Se você controlar Adaptação Arcana e o card de *Revolta do Éter* Mímico Metálico com o mesmo tipo de

criatura escolhido para ambos, qualquer criatura que você controle entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

Águas de Raiz Profunda

{2}{U}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia de Tritão, crie uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Tritão com resistência a magia. *(Uma criatura com resistência a magia não pode ser alvo de magias nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

* A habilidade de Águas de Raiz Profunda é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada.

Almirante Beckett Bronze

{1}{U}{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

3/3

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

No início de sua etapa final, ganhe o controle da permanente alvo que não seja um terreno controlada por um jogador que sofreu dano de combate de três ou mais Piratas neste turno.

* A habilidade desencadeada de Almirante Beckett Bronze verifica o que aconteceu anteriormente no turno. Ela não se importa se Almirante Beckett Bronze estava no campo de batalha quando aqueles Piratas causaram dano de combate, se aquelas criatura ainda estão no campo de batalha nem se elas ainda são Piratas.

* Se um Pirata causa dano de combate múltiplas vezes, provavelmente por ter golpe duplo, ele conta como apenas um dos três Piratas para a habilidade desencadeada de Almirante Beckett Bronze.

* Se mais de um jogador tiver sofrido dano de combate por três Piratas, você só terá uma permanente como alvo. Ela pode ser controlada por qualquer daqueles jogadores.

* O efeito de mudança de controle da habilidade desencadeada de Almirante Beckett Bronze dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza nem quando você perde o controle de Almirante Beckett Bronze.

* Em uma partida com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards pertencentes a ele também deixam o jogo, e quaisquer efeitos que deem ao jogador o controle de permanentes terminam imediatamente.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, uma criatura atacante não bloqueada causa o próprio dano de combate a um dos jogadores que ela está atacando. A equipe atacante escolhe qual jogador para cada criatura conforme o dano de combate é atribuído. O dano de combate causado por Piratas que seu colega de equipe controle contará na verificação da habilidade de Almirante Beckett Bronze.

Amuleto Primal

{4}

Artefato

As magias instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados.

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, coloque um marcador de carga em Amuleto Primal. Depois, se houver quatro ou mais marcadores de carga nele, remova-os e transforme-o.

////

Fonte Primal

Terreno

(Transformação de Amuleto Primal.)

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Quando aquele mana for gasto para conjurar uma magia instantânea ou um feitiço, copie aquela magia e você poderá escolher novos alvos para a cópia.

* Para determinar o custo total de uma magia, 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 magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

* Efeitos que reduzam o custo de mana genérico de uma magia não podem reduzir a exigência de mana colorido daquela magia.

* A última habilidade de Amuleto Primal será desencadeada assim que você tiver completado a conjuração de uma magia. Em especial, você não pode usar Fonte Primal para pagar o custo da magia que dá a Amuleto Primal seu quarto marcador.

* Se um quarto marcador de carga for colocado em Amuleto Primal por algo além da resolução de sua habilidade (como modificada por quaisquer efeitos de substituição), você ainda não conseguirá remover aqueles marcadores e transformá-lo. Você tem que esperar até conjurar novamente uma magia instantânea ou feitiço.

* O mana produzido por Fonte Primal pode ser gasto em qualquer coisa, e não apenas numa magia instantânea ou feitiço.

* Qualquer magia instantânea ou feitiço em que você gastar o mana será copiada, e não apenas uma que requeira alvos.

* A habilidade desencadeada retardada de Fonte Primal será desencadeada mesmo que Fonte Primal deixe o campo de batalha antes de aquele mana ser gasto.

* Se mais de um mana produzido por uma Fonte Primal for usado para conjurar uma única magia instantânea ou feitiço, a habilidade desencadeada retardada associada a cada mana gasto será desencadeada. Aquela quantidade de cópias será criada. Não importa se esse mana foi produzido por uma Fonte Primal ou por múltiplas Fontes Primais.

* A habilidade desencadeada retardada de Fonte Primal pode copiar a magia mesmo que aquela magia seja anulada antes de a habilidade ser resolvida.

* Se uma cópia for criada, você controlará a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma magia normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades.

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

* Se a magia copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um --" ou algo assim), a cópia também terá o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a magia copiada tem um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.

* Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-la, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

Ancião Sem-morte

{4}{B}{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

4/4

Voar

Vire três Vampiros desvirados que você controla: Devolva Ancião Sem-morte de seu cemitério para sua mão.

A última habilidade de Ancião Sem-morte só pode ser ativada enquanto este estiver em seu cemitério.

* Uma vez que você anuncie que está ativando a última habilidade de Ancião Sem-morte, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da habilidade tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar deter a habilidade virando ou removendo Vampiros que você controla.

* Para ativar a última habilidade, você pode virar qualquer Vampiro desvirado que você controla, incluindo aqueles sobre os quais não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

Andarilho Vicejante

{1}{G}

Criatura — Elemental

1/3

Toda vez que uma criatura que você controla explorar, coloque um marcador +1/+1 em Andarilho Vicejante. Você ganha 3 pontos de vida.

* Se uma criatura deixa o campo de batalha antes que um efeito a instrua a explorar, ainda assim ela explora. Os efeitos que são desencadeados quando uma criatura que você controla explora, como o de Andarilho Vicejante, são desencadeados se for adequado.

* Se Andarilho Vicejante deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada estiver na pilha, você não colocará um marcador +1/+1 em nada, mas ganhará 3 pontos de vida.

Aprisionamento de Ixalan

{3}{W}

Encantamento

Quando Aprisionamento de Ixalan entrar no campo de batalha, exile a permanente alvo que um oponente controla que não seja um terreno até Aprisionamento de Ixalan deixar o campo de batalha.

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com o mesmo nome que o card exilado.

* Caso Aprisionamento de Ixalan deixe o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.

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

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

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

* Se o card exilado tiver no exílio um nome diferente do que tinha no campo de batalha, Aprisionamento de Ixalan impede que os jogadores conjurem mágicas com o nome daquele card conforme ele existe no exílio.

* Se o card exilado for um card de terreno que se tornou uma permanente que não seja um terreno, Aprisionamento de Ixalan não impedirá que os jogadores joguem terrenos com aquele nome.

* Se não houver card exilado (talvez por a permanente exilada ser uma ficha ou um comandante que tenha se movido para a zona de comando na variante Commander), Aprisionamento de Ixalan não impedirá que os jogadores conjurem mágicas.

* Em um jogo com vários participantes, se o dono de Aprisionamento de Ixalan deixar o jogo e outro jogador for dono do card exilado, o card exilado voltará ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Arauto dos Regatos Secretos

{3}{U}

Criatura — Tritão Guerreiro

2/3

As criaturas que você controla com marcadores +1/+1 não podem ser bloqueadas.

* Uma vez que uma criatura que você controla tenha se tornado bloqueada, colocar um marcador +1/+1 nela não fará com que ela se torne desbloqueada.

Ardil da Sirena

{1}{U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla e, depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Se um Pirata foi exilado desta forma, compre um card.

* Uma vez que a criatura exilada retorne, ela será considerada um novo objeto sem relação com objeto que era antes. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada são soltos e permanecem no campo de batalha. Os eventuais marcadores na criatura exilada deixam de existir.

* A criatura devolvida não será o alvo de nenhuma mágica nem habilidade que a tenha tido como alvo anteriormente. Quaisquer mágicas que não a tenham como alvo, como Estrela da Extinção, ainda a afetarão.

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

* Você comprará um card se a criatura era um Pirata conforme foi exilada, mesmo que ela não volte ao campo de batalha (provavelmente por ser uma ficha) ou volte ao campo de batalha, mas não seja mais um Pirata (provavelmente porque estava copiando outra coisa).

Armassauro Resoluto

{3}{W}

Criatura — Dinossauro

2/3

Vigilância

{1}{W}, {T}: Armassauro Resoluto causa dano igual a sua resistência à criatura alvo que o esteja bloqueando ou seja bloqueada por ele.

* Virar uma criatura atacante ou bloqueadora não a remove do combate. Se o alvo da habilidade de Armassauro Resoluto sobreviver ao dano, Armassauro Resoluto causará dano de combate àquela criatura e receberá dano de combate normalmente.

* Se Armassauro Resoluto não estiver mais no campo de batalha conforme sua habilidade é resolvida, use sua resistência em sua última existência no campo de batalha para determinar como o dano é causado.

Arqueiro de Atzocan

{2}{G}

Criatura — Humano Arqueiro

1/4

Alcance

Quando Arqueiro de Atzocan entra no campo de batalha, você pode fazer com que ele lute contra outra criatura alvo. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao seu poder.)*

* Você precisa escolher outra criatura alvo (se estiver apto) conforme a habilidade desencadeada de Arqueiro de Atzocan é colocada na pilha. Você escolhe se aquelas criaturas lutam ou não conforme a habilidade é resolvida.

* Se Arqueiro de Atzocan não estiver no campo de batalha conforme sua habilidade desencadeada for resolvida ou o alvo daquela habilidade desencadeada for não válido, nenhuma criatura causará nem receberá dano.

* A habilidade de Arqueiro de Atzocan pode ter como alvo outra criatura que você controla (como um Dinossauro com uma habilidade enfurecer).

Asa-solar de Kinjalli

{2}{W}

Criatura — Dinossauro

2/3

Voar

As criaturas que seus oponentes controlam entram no campo de batalha viradas.

Se uma criatura que um oponente controla entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que Asa-solar de Kinjalli entrar no campo de batalha sob o seu controle, o efeito de Asa-solar de Kinjalli não se aplicará à criatura do oponente.

Assassínio por Contrato

{3}{B}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Crie duas fichas de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}”, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Assassínio por Contrato for resolvida, a mágica inteira será anulada. Você não receberá Tesouros. Se, por outro lado, o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você receberá Tesouros.

Assentar nos Destroços

{2}{W}{W}

Mágica Instantânea

Exile todas as criaturas atacantes que o jogador alvo controla. Aquele jogador pode procurar no próprio grimório aquela quantidade de cards de terreno básico, colocá-los no campo de batalha virados, e depois embaralhar o próprio grimório.

* Assentar nos Destroços tem apenas o jogador como alvo. Criaturas com resistência a magia que aquele jogador controle serão exiladas conforme a mágica for resolvida.

* Aquele jogador pode encontrar menos cards de terreno básico que o número de criaturas exiladas, seja por querer, seja por não ter mais aquela quantidade de cards de terreno básico.

* O número de terrenos que aquele jogador pode encontrar é o número de criaturas atacantes que foram exiladas, mesmo que algumas daquelas criaturas fossem fichas, não fossem cards de criatura ou não tenham chegado ao exílio (provavelmente por uma delas ser o comandante daquele jogador na variante Commander).

Avatar do Sol Abrasador

{3}{R}{R}{R}

Criatura — Dinossauro Avatar

6/6

Quando Avatar do Sol Abrasador entra no campo de batalha, ele causa 3 pontos de dano ao oponente alvo e 3 pontos de dano a até uma criatura alvo.

* A habilidade de Avatar do Sol Abrasador pode ter qualquer criatura como alvo, e não apenas uma controlada pelo oponente alvo.

* Se a habilidade de Avatar do Sol Abrasador tiver dois alvos e um deles deixar de ser válido, ainda assim o outro sofrerá dano.

Avatar do Sol Nascente

{5}{W}{W}{W}

Criatura — Dinossauro Avatar

7/7

Quando Avatar do Sol Nascente entrar no campo de batalha, se você o conjurou da sua mão, destrua todas as criaturas que não sejam Dinossauros.

* Se você colocar Avatar do Sol Nascente no campo de batalha a partir de sua mão sem conjurá-lo, sua habilidade não será desencadeada.

* Se você conjurar uma mágica de criatura que entre no campo de batalha como cópia de Avatar do Sol Nascente, como Clone, a habilidade de entrada no campo de batalha será desencadeada.

Avatar do Sol Verdejante

{5}{G}{G}

Criatura — Dinossauro Avatar

5/5

Toda vez que Avatar do Sol Verdejante ou outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquela criatura.

* A resistência da criatura que está entrando no campo de batalha é determinada conforme a habilidade de Avatar do Sol Verdejante é resolvida. Se aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, use a resistência dela em sua última existência no campo de batalha. Se a resistência da criatura era inferior a 0, seu total de pontos de vida não será alterado.

Bênção dos Arautos do Rio

{1}{G}

Mágica Instantânea

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e um marcador +1/+1 em até um Tritão alvo.

* Você pode escolher uma criatura do tipo Tritão como ambos os alvos de Bênção dos Arautos do Rio. Você também pode escolher duas criaturas do tipo Tritão diferentes.

Bispo da Mancha-de-Sangue

{3}{B}{B}

Criatura — Vampiro Clérigo

3/3

Quando Bispo da Mancha-de-Sangue entra no campo de batalha, o oponente alvo perde 1 ponto de vida para cada Vampiro que você controla.

* O número de Vampiros que você controla só é contado conforme Bispo da Mancha-de-Sangue é resolvido. Se Bispo da Mancha-de-Sangue ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Bispo do Renascimento

{3}{W}{W}

Criatura — Vampiro Clérigo

3/4

Vigilância

Toda vez que Bispo do Renascimento ataca, você pode devolver o card de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério ao campo de batalha.

* Se o custo de mana de um card em seu cemitério incluir X, X é considerado 0.

* Todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo. Você não pode atacar com Bispo do Renascimento, devolver um card de criatura ao campo de batalha e depois atacar com aquela criatura.

* Caso a criatura devolvida ao campo de batalha tenha alguma habilidade que seja desencadeada quando criaturas atacam, aquelas habilidades não serão desencadeadas.

Brontodonte Beligerante

{5}{G}{W}

Criatura — Dinossauro

4/6

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

* A habilidade de Brontodonte Beligerante na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela altera somente o dano de combate que ela atribui. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais. Por exemplo, Caçar os Fracos não fará com que uma criatura lute com sua resistência.

Buscadora de Santuários

{2}{B}{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

3/4

Toda vez que um Vampiro que você controla ataca, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Buscadora de Santuários faz com que a equipe adversária perca 2 pontos de vida e você ganhe 1 ponto de vida.

Busca por Azcanta

{1}{U}

Encantamento Lendário

No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocá-lo em seu cemitério. Em seguida, se tiver sete ou mais cards em seu cemitério, você pode transformar Busca por Azcanta.

////

Azcanta, a Ruína Submersa

Terreno Lendário

(Transformação de Busca por Azcanta.)

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

{2}{U}, {T}: Olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card que não seja de criatura nem de terreno dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

* Se um sétimo card é colocado em seu cemitério por outra coisa além da resolução da habilidade de Busca por Azcanta, você não o transforma imediatamente. Você tem de esperar até a sua próxima manutenção.

* Se tiver sete ou mais card em seu cemitério, você poderá transformar Busca por Azcanta enquanto resolve sua habilidade desencadeada, mesmo que escolha não colocar o card do topo de seu grimório em seu cemitério.

* Se você não colocar o card do topo de seu grimório em seu cemitério enquanto estiver resolvendo a habilidade desencadeada de Busca por Azcanta, você o deixará no topo do grimório (e provavelmente o comprará durante sua etapa de compra).

Bússola Taumática

{2}

Artefato

{3}, {T}: Procure um card de terreno básico em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório.

No início de sua etapa final, se você controlar sete ou mais terrenos, transforme Bússola Taumática.

////

Espigões de Orazca

Terreno

(Transformação de Bússola Taumática.)

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

{T}: Desvire a criatura atacante alvo que um oponente controla e remova-a do combate.

* Remover uma criatura do combate não altera o fato de ela ter atacado, mesmo que ela não seja mais uma criatura atacante. Em especial, as habilidades de raide ainda serão satisfeitas se todas as criaturas atacantes forem removidas de combate.

Caçadores Coroa-de-sol

{4}{R}{R}

Criatura — Dinossauro

5/4

Enfurecer — Toda vez que Caçadores Coroa-de-sol sofre dano, ele causa 3 pontos de dano ao oponente alvo.

* Se seu total de pontos de vida for levado a 0 ao mesmo tempo que Caçadores Coroa-de-sol recebe dano, você perde o jogo antes que a sua habilidade enfurecer seja resolvida.

Campeão de Raiz Profunda

{1}{G}

Criatura — Tritão Xamã

1/1

Toda vez que você conjurar uma mágica que não seja de criatura, coloque um marcador +1/+1 em Campeão de Raiz Profunda.

* A habilidade de Campeão de Raiz Profunda é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada.

Canhões Explosivos de Vance

{3} {R}

Encantamento Lendário

No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório. Se não for um terreno, você pode conjurar aquele card neste turno.

Toda vez que conjura sua terceira mágica em um turno, você pode transformar Canhões Explosivos de Vance.

////

Bastião Cospe-fogo

Terreno Lendário

(Transformação de Canhões Explosivos de Vance.)

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

{2} {R}, {T}: Bastião Cospe-fogo causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* O card exilado pela primeira habilidade de Canhões Explosivos de Vance é exilado com a face voltada para cima.

* Conjurar o card exilado segue as regras normais para conjurar aquele card. Você precisa pagar seus custos e respeitar todas as regras de restrições de tempo. Por exemplo, se exilar um card de criatura dessa forma, você precisa esperar até sua fase principal para conjurá-lo.

* Se você não conjurar o card exilado, ele permanecerá no exílio.

* A segunda habilidade de Canhões Explosivos de Vance é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

* A segunda habilidade de Canhões Explosivos de Vance conta todas as mágicas que você conjurou, incluindo os próprios Canhões Explosivos de Vance se você os tiver conjurado neste turno. A habilidade não será desencadeada a menos que Canhões Explosivos de Vance esteja no campo de batalha conforme você conjurar sua terceira mágica no turno.

Capitã da Frota Macabra

{B} {R}

Criatura — Orc Pirata

2/2

Toda vez que Capitã da Frota Macabra ataca, ela recebe +1/+1 até o final do turno para cada outro Pirata atacante.

* Conte o número dos outros Piratas atacantes conforme a habilidade for resolvida para determinar o valor do bônus.

* Uma vez que a habilidade seja resolvida, o bônus não mudará posteriormente no turno, mesmo que o número de Piratas atacantes mude.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, os Piratas atacantes controlados por seu colega de equipe contam para a habilidade de Capitã da Frota Macabra.

Capitã Lannery Tormenta

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Pirata

2/2

Ímpeto

Toda vez que Capitã Lannery Tormenta ataca, crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

Toda vez que você sacrifica um Tesouro, Capitã Lannery Tormenta recebe +1/+0 até o final do turno.

* Você pode ativar a habilidade de mana de um Tesouro mesmo que não tenha nada com que gastar aquele mana.

* A última habilidade de Capitã Lannery Tormenta é desencadeada toda vez que você sacrifica um Tesouro por qualquer motivo, e não apenas para ativar a habilidade de mana de um Tesouro.

* Se você sacrificar Tesouros para conjurar Capitã Lannery Tormenta, a última habilidade dela não será desencadeada por aqueles Tesouros.

Capitão da Frota Abissal

{1}{B}

Criatura — Humano Pirata

2/1

Ameaçar

Toda vez que Capitão da Frota Abissal ataca, se você controla outro Pirata que não seja uma ficha, você pode pagar {2}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Pirata com ameaçar.

* Enquanto a habilidade desencadeada de Capitão da Frota Abissal estiver sendo resolvida, você não pode pagar {2} várias vezes para criar mais de uma ficha de Pirata.

* Se você não controlar outro Pirata que não seja uma ficha no momento em que Capitão da Frota Abissal atacar, sua habilidade desencadeada não será desencadeada. Se você não controlar outro Pirata que não seja uma ficha conforme aquela habilidade é resolvida, você não poderá pagar {2}.

Caravela Ensombrecida

{2}

Artefato — Veículo

2/2

Toda vez que uma criatura que você controla explorar, coloque um marcador +1/+1 em Caravela Ensombrecida. Tripular 2 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 2: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

* Permanentes que não sejam criaturas, como Caravela Ensombrecida, podem ter marcadores +1/+1 colocados nelas. Aqueles marcadores permanecerão nela enquanto ela não for uma criatura, e se aplicarão se ela se tornar uma criatura.

* Se uma magia ou habilidade que esteja sendo resolvida instruir uma criatura em específico a explorar, mas aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, ainda assim a criatura explora. Efeitos desencadeados quando uma criatura que você controla explora, como o de Caravela Ensombrecida, serão desencadeados se for adequado.

Carniceiro Gorja da Morte

{2}{G}

Criatura — Dinossauro

3/2

Toda vez que Carniceiro Gorja da Morte entra no campo de batalha ou ataca, você pode exilar o card alvo de um cemitério. Se um card de criatura for exilado dessa forma, você ganha 2 pontos de vida. Se um card que não seja de criatura for exilado dessa forma, Carniceiro Gorja da Morte recebe +1/+1 até o final do turno.

* Não há como receber ambos os bônus de uma vez enquanto a habilidade de Carniceiro Gorja da Morte está sendo resolvida. Se um card de criatura artefato for exilado dessa forma, ele é um card de criatura, e não um card que não seja de criatura.

Cavaleiro de Tilonalli

{1}{R}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Toda vez que Cavaleiro de Tilonalli ataca, se você controlar um Dinossauro, Cavaleiro de Tilonalli recebe +1/+1 até o final do turno.

* Se você não controlar um Dinossauro conforme Cavaleiro de Tilonalli atacar, a última habilidade deste não será desencadeada. Se você não controlar um Dinossauro conforme a habilidade de Cavaleiro de Tilonalli for resolvida, aquela habilidade não terá efeito.

* Uma vez que a habilidade Cavaleiro de Tilonalli seja resolvida enquanto você controlar um ou mais Dinossauros, Cavaleiro de Tilonalli receberá +1/+1 pelo resto do turno mesmo que você não controle um Dinossauro posteriormente no turno.

Chamado da Capitã Sinistra

{2}{B}

Feitiço

Devolva um card de Pirata de seu cemitério para sua mão, e em seguida, faça o mesmo com um Vampiro, um Dinossauro e um Tritão.

* Chamado da Capitã Sinistra não tem como alvo os cards a serem devolvidos. Você os escolhe enquanto ele está sendo resolvido. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você faz a escolha e o momento em que devolve cada card para sua mão.

* Se um card em seu cemitério tiver mais de um desses tipos (como um Dinossauro que seja um Vampiro Dinossauro devido ao efeito de Adaptação Arcana), você pode escolher devolvê-lo com um de seus tipos e devolver outro card do outro tipo.

* Se não tiver em seu cemitério um card de um dos tipos de criatura listados, você simplesmente continua com o próximo tipo listado.

Chupacabra Emboscador

{3}{B}

Criatura — Besta Horror

2/3

Toda vez que uma criatura que você controla explora, a criatura alvo que um oponente controla recebe -2/-2 até o final do turno.

* Você só escolhe um alvo para a habilidade de Chupacabra Emboscador depois que sua criatura tenha terminado de explorar.

* Se uma magia ou habilidade que esteja sendo resolvida instruir uma criatura em específico a explorar, mas aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, ainda assim a criatura explora. Os efeitos que são desencadeados quando uma criatura que você controla explora, como o de Chupacabra Emboscador, são desencadeados se for adequado.

Cinzas do Abominável

{1}{W}

Encantamento

Os jogadores não podem conjurar magias dos cemitérios nem ativar habilidades de cards em cemitérios.

Toda vez que uma criatura morre, você ganha 1 ponto de vida.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave de habilidade (como Embalsamar da coleção de *Amonkhet*) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “no”) não são afetadas por Cinzas do Abominável.

* Cinzas do Abominável não impede que os jogadores joguem cards de terreno a partir do cemitério se um efeito permitir que eles o façam.

* Se uma criatura morrer ao mesmo tempo que Cinzas do Abominável for destruído, você ganhará 1 ponto de vida.

Convocadora de Kinjalli

{W}

Criatura — Humano Clérigo

0/3

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

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

Convocador de Tempestades

{2} {U} {U}

Criatura — Tritão Mago

2/3

Quando Convocador de Tempestades entrar no campo de batalha, vire todas as criaturas que o oponente alvo controla.

* A habilidade de Convocador de Tempestades tem apenas o jogador como alvo. Criaturas com resistência a magia que aquele jogador controle serão viradas conforme a habilidade for resolvida.

Corrente Arrastadora (*somente em Decks de Planeswalker*)

{4} {U}

Feitiço

Devolva até duas criaturas alvo para a mão de seus donos.

Procure em seu grimório e/ou cemitério um card com o nome Jace, Mago da Mente Engenhoso, e coloque-o em sua mão. Se procurou em seu grimório dessa maneira, embaralhe-o.

* Você pode conjurar Corrente Arrastadora sem escolher nenhuma criatura alvo. Você só procurará Jace, Mago da Mente Engenhoso. Todavia, se você escolher quaisquer alvos e todos esses alvos deixarem de ser válidos antes que Corrente Arrastadora seja resolvida, a mágica será anulada e você não procurará.

Crescimento Emergente

{3} {G}

Feitiço

A criatura alvo recebe +5/+5 até o final do turno e deve ser bloqueada neste turno se estiver apta.

* Se a criatura alvo atacar, o jogador defensor precisa atribuir ao menos um bloqueador para ela durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la. Outras criaturas também podem bloqueá-la, bloquear outras criaturas, ou não bloquear.

Cristocórneo Selado

{3} {R}

Criatura — Dinossauro

5/5

Cristocórneo Selado não pode atacar nem bloquear sozinho.

* Se você controlar mais de um Cristocórneo Selado, eles poderão atacar ou bloquear juntos, mesmo que nenhuma outra criatura ataque nem bloqueie.

* Embora Cristocórneo Selado não possa atacar sozinho, as outras criaturas atacantes não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Por exemplo, Cristocórneo Selado pode atacar um oponente e outra criatura pode atacar um planeswalker que o oponente controla. Da mesma forma, as outras criaturas não precisam bloquear a mesma criatura que Cristocórneo Selado.

* Depois de Cristocórneo Selado ter atacado ou bloqueado, ele permanece em combate mesmo que você não controle mais outra criatura atacante ou bloqueadora.

* Se um efeito disser que Cristocórneo Selado ataca ou bloqueia se estiver apto e você controlar outra criatura apta a atacar ou bloquear, você precisa atacar ou bloquear com Cristocórneo Selado e com aquela criatura.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Cristocórneo Selado pode atacar ou bloquear com uma criatura controlada por seu colega de equipe, mesmo que nenhuma outra criatura que você controle esteja atacando ou bloqueando.

Cutelo do Pirata

{3}

Artefato — Equipamento

Quando Cutelo do Pirata entrar no campo de batalha, anexe-o ao Pirata alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +2/+1.

Equipar {2} ({2}: *Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

* Você pode conjurar Cutelo do Pirata mesmo que não controle nenhum Pirata.

Dar o Bote

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao seu poder.)*

* Se um ou ambos os alvos não forem válidos quando Dar o Bote tentar ser resolvido, nenhuma criatura causará nem sofrerá dano.

Desembarque da Legião

{W}

Encantamento Lendário

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

Quando você atacar com três ou mais criaturas, transforme Desembarque da Legião.

////

Adanto, o Primeiro Forte

Terreno Lendário

(Transformação de Desembarque da Legião.)

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

{2}{W}, {T}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Vampiro com vínculo com a vida.

* Uma vez que você tenha atacado com três ou mais criaturas, Desembarque da Legião se transformará mesmo que algumas daquelas criaturas deixem o campo de batalha ou sejam removidas do combate.

* A última habilidade de Desembarque da Legião só conta criaturas que você declara como criaturas atacantes. Criaturas que entrem no campo de batalha atacando não contam.

Desespero do Degredado (*somente no Deck de Planeswalker*)

{3}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Desespero do Degredado entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada.

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

* Desespero do Degredado pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada.

Despertadora das Forças Selvagens

{2}{G}{G}

Criatura — Tritão Xamã

3/3

{X}{G}{G}: Coloque X marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Aquele terreno se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.

*O efeito de animação de terrenos dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza nem quando você perde o controle de Despertadora das Forças Selvagens.

* Se a habilidade tiver como alvo um terreno que já é uma criatura, o poder e a resistência básicos daquela criatura terreno passarão a ser 0/0, valores que substituem os anteriores. Outros efeitos que modificam seu poder e/ou resistência (incluindo quaisquer marcadores +1/+1 que tenham sido colocados nela) continuarão a se aplicar.

Desprezo de Vraska

{2}{B}{B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura ou o planeswalker alvo. Você ganha 2 pontos de vida.

* Se a criatura ou planeswalker alvo não for um alvo válido no momento em que Desprezo de Vraska for resolvida, toda a mágica será anulada. Você não ganhará pontos de vida.

Devastador da Frota Macabra

{3}{B}{B}

Criatura — Orc Pirata Mago

4/4

Ameaçar, toque mortífero

Quando Devastador da Frota Macabra entra no campo de batalha, cada jogador perde um terço dos pontos de vida, arredondado para cima.

* Por exemplo, se você tem 13 pontos de vida, perde 5 pontos de vida.

* Se um jogador tem 1 ponto de vida, aquele jogador perde 1 ponto de vida. Se cada jogador tem 0 pontos de vida depois disso, o jogo termina empatado.

* Em um jogo de Gigante de Duas cabeças, cada jogador perde um terço do total de pontos de vida da equipe, arredondado para cima. Por exemplo, se uma equipe tem 13 pontos de vida, cada jogador da equipe perde 5 pontos de vida e a equipe perde 10 pontos de vida no total.

Diplomacia ao Fio da Espada

{2}{B}

Feitiço

Revele os três cards do topo de seu grimório. Para cada um daqueles cards, coloque aquele card em sua mão, a menos que qualquer oponente pague 3 pontos de vida. Em seguida, exile os restantes.

* Você revela todos os três cards antes que os oponentes escolham pagar ou não pontos de vida por qualquer um deles.

* Em um jogo com vários participantes, cada oponente, na ordem dos turnos, faz a escolha de pagar ou não pontos de vida por um card antes de passar ao próximo card. Você escolhe a ordem na qual realizar esse processo para os cards, mas os oponentes podem discuti-los antes de fazer qualquer escolha. Os oponentes saberão, então, as escolhas feitas pelos oponentes anteriores quando fizerem as próprias escolhas.

Dispersão do Vigia

{2}{U}

Mágica Instantânea

Dispersão do Vigia custa {1} a menos para ser conjurada se você controlar um Pirata.

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {4}.

* Uma vez que você anuncie que está conjurando Dispersão do Vigia, nenhum jogador pode realizar outras ações até que o custo da mágica tenha sido pago. Em especial, os jogadores não podem tentar aumentar o custo da mágica removendo seus Piratas.

Domador de Tempestades Sireno

{U}

Criatura — Sirena Pirata Mago

1/1

Voar

{U}, sacrifique Domador de Tempestades Sireno: Anule a mágica ou a habilidade alvo que tenha como alvo você ou uma criatura que você controla.

* A habilidade ativada de Domador de Tempestades Sireno pode ter como alvo uma mágica que tenha múltiplos alvos contanto que ao menos um desses alvo seja você ou uma criatura que você controla.

Egidossauro Urrante

{5}{W}

Criatura — Dinossauro

3/5

Enfurecer — Toda vez que Egidossauro Urrante sofrer dano, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura que você controla.

* Se outra criatura que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo que Egidossauro Urrante sofrer dano, a outra criatura não será salva pelo marcador +1/+1 que seria colocado nela.

Eixo da Mortalidade

{4}{W}{W}

Encantamento

No início de sua manutenção, você pode fazer com que dois jogadores alvo permutem seus totais de pontos de vida.

* Se um dos jogadores alvo não for um alvo válido quando a habilidade desencadeada de Eixo da Mortalidade tentar ser resolvida, a permuta não acontecerá. O total de pontos de vida de ambos os jogadores não será alterado.

* Quando os totais de pontos de vida são permutados, cada jogador ganha ou perde a quantidade de pontos de vida necessária para igualar o total de pontos de vida anterior do outro jogador. Por exemplo, se o jogador A tiver 5 pontos de vida e o jogador B tiver 3 pontos de vida antes da permuta, o jogador A perderá 2 pontos de vida e o jogador B ganhará 2 pontos de vida. Os efeitos de substituição podem modificar esses ganhos e perdas, e as habilidades desencadeadas podem ser desencadeadas por eles.

* Se um jogador não puder ganhar pontos de vida, aquele jogador não poderá permutar totais de pontos de vida com um jogador com total de pontos de vida mais alto. Se um jogador não puder perder pontos de vida, aquele jogador não poderá permutar totais de pontos de vida com um jogador com total de pontos de vida mais baixo. Em ambos os casos, o total de pontos de vida de ambos não será alterado.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, considera-se que cada jogador tem o mesmo total de pontos de vida que a própria equipe. Se os dois jogadores alvo estiverem em equipes diferentes, aqueles jogadores ganham ou perdem a quantidade adequada de pontos de vida, de modo que suas equipes acabam permutando os totais de pontos de vida. Se os dois jogadores alvo forem colegas de equipe, eles não podem permutar totais de pontos de vida.

Engolidor de Frotas

{5} {U} {U}

Criatura — Peixe

6/6

Toda vez que Engolidor de Frotas ataca, o jogador alvo coloca a metade superior do próprio grimório, arredondada para cima, no próprio cemitério.

* A habilidade desencadeada de Engolidor de Frotas pode ter qualquer jogador como alvo, e não apenas o jogador que ele está atacando.

* Se dois Engolidores de Frotas atacarem, cada desencadeamento determina a metade superior do grimório daquele jogador separadamente. Por exemplo, se o jogador alvo tem quinze cards no próprio grimório, aquele jogador coloca os oito primeiros cards no cemitério e, em seguida, coloca os quatro primeiros cards no cemitério.

Escultor de Tempestades

{3} {U}

Criatura — Tritão Mago

3/2

Escultor de Tempestades não pode ser bloqueado.

Quando Escultor de Tempestades entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

* A última habilidade de Escultor de Tempestades não tem como alvo a criatura que você devolverá à mão. Você escolhe uma conforme a habilidade é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe uma criatura para devolver e o momento em que a devolve.

* A última habilidade de Escultor de Tempestades não é opcional. Se Escultor de Tempestades for a única criatura que você controla quando a habilidade for resolvida, você precisará devolvê-lo para a mão de seu dono.

Estandarte do Vitorioso

{5}

Artefato

Conforme Estandarte do Vitorioso entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As criaturas que você controla do tipo escolhido ganham +1/+1.

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura do tipo escolhido, compre um card.

* A escolha do tipo de criatura é feita conforme Estandarte do Vitorioso entra no campo de batalha. Os jogadores não podem responder a essa escolha. O bônus começa a se aplicar imediatamente.

* A última habilidade de Estandarte do Vitorioso é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica de criatura seja anulada.

Estímulo de Huatli (*somente em Decks de Planeswalker*)

{R}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+0 até o final do turno. Se você controla uma planeswalker Huatli, em vez disso, aquela criatura recebe +4/+0 até o final do turno.

* Só se verifica se você controla uma planeswalker do tipo Huatli quando Estímulo de Huatli é resolvido. O poder da criatura não será alterado posteriormente no turno se você começar a controlar ou perder o controle de Huatli.

Estouro de Dinossauros

{2} {R}

Mágica Instantânea

As criaturas atacantes recebem +2/+0 até o final do turno. Os Dinossauros que você controla ganham atropelar até o final do turno.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas atacantes que seu colega de equipe controla recebem +2/+0, mas somente os Dinossauros que você controla ganham atropelar.

Exasperar

{R}

Feitiço

Exasperar causa 1 ponto de dano à criatura alvo que você controla. Aquela criatura ganha atropelar até o final do turno.

Compre um card.

* Se Exasperar tiver como alvo uma criatura com resistência 1, aquela criatura não será destruída até depois de você ter comprado um card. Suas habilidades podem afetar aquela compra ou ser desencadeadas por aquela compra caso seja adequado.

* Se o dano que seria causado por Exasperar for prevenido, ainda assim a criatura ganhará atropelar até o final do turno.

* Caso a criatura alvo não seja um alvo válido no momento em que Exasperar for resolvida, a mágica inteira será anulada. Você não comprará um card.

Ferocidonte Enfurecido

{2} {R}

Criatura — Dinossauro

3/3

Ameaçar

Os jogadores não podem ganhar pontos de vida.

Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha, Ferocidonte Enfurecido causa 1 ponto de dano ao controlador daquela criatura.

* Mágicas e habilidades que façam com que jogadores ganhem pontos de vida ainda são resolvidas enquanto Ferocidonte Enfurecido está no campo de batalha. Nenhum jogador ganhará pontos de vida, mais quaisquer outros efeitos daquela mágica ou habilidade acontecerão.

* Se um efeito disser para determinar como total de pontos de vida de um jogador um número maior que o total de pontos de vida atual daquele jogador enquanto Ferocidonte Enfurecido estiver no campo de batalha, o total de pontos de vida do jogador não será alterado.

* A última habilidade de Ferocidonte Enfurecido é desencadeada toda vez que qualquer jogador faz uma criatura entrar no campo de batalha, incluindo você.

* Se outra criatura entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que Ferocidonte Enfurecido, sua última habilidade será desencadeada.

Galeão do Conquistador

{4}

Artefato — Veículo

2/10

Quando Galeão do Conquistador atacar, exile-o no final do combate e, em seguida, devolva-o ao campo de batalha transformado sob o seu controle.

Tripular 4 (*Vire qualquer número de criaturas que você controla com total de poder igual ou superior a 4: Este Veículo se torna uma criatura artefato até o final do turno.*)

////

Cabeça de Ponte do Conquistador

Terreno

(*Transformação de Galeão do Conquistador.*)

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

{2}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

{4}, {T}: Compre um card.

{6}, {T}: Devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

* Galeão do Conquistador não será exilado se não sobreviver ao combate.

* Diferentemente de outros cards dupla face da coleção *Ixalan*, Galeão do Conquistador é exilado e depois devolvido ao campo de batalha transformado. Ele será considerado um novo objeto entrando no campo de batalha. Em especial, ele retornará ao campo de batalha desvirado.

Gishath, Avatar do Sol

{5}{R}{G}{W}

Criatura Lendária — Dinossauro Avatar

7/6

Atropelar, vigilância, ímpeto

Toda vez que Gishath, Avatar do Sol, causar dano de combate a um jogador, revele aquela quantidade de cards do topo de seu grimório. Coloque qualquer número de cards de criatura do tipo Dinossauro dentre eles no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Se você tiver em seu grimório uma quantidade de cards inferior ao dano causado por Gishath, Avatar do Sol, você revelará os cards que tiver. Como não está comprando cards, você não perderá o jogo.

Guarda de Honra do Tocatli

{1}{W}

Criatura — Humano Soldado

1/3

As criaturas não desencadeiam habilidades ao entrar no campo de batalha.

* Habilidades desencadeadas usam as expressões “quando”, “toda vez que” ou “no/na/em”. Elas são geralmente escritas na forma “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.

* Efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não são afetados. Habilidades que se apliquem “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” são efeitos de substituição.

* A habilidade de Guarda de Honra do Tocatli impede as habilidades desencadeadas de entrada no campo de batalha das próprias criaturas, assim como outras habilidades desencadeadas que seriam desencadeadas conforme uma criatura entra no campo de batalha. Isso inclui habilidades que seriam desencadeadas quando a própria Guarda de Honra do Tocatli entra no campo de batalha.

* O evento desencadeado não precisa especificar “criaturas” entrando no campo de batalha. Por exemplo, Chefão do Contrabando tem uma habilidade que diz “Toda vez que um artefato entrar no campo de batalha sob seu controle, use vidência 1”. Se uma criatura artefato entrar no campo de batalha sob o seu controle, aquela habilidade não será desencadeada. Se um artefato que não seja uma criatura entrar no campo de batalha sob o seu controle, a habilidade será desencadeada.

* Olhe a permanente em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão desencadeadas. Por exemplo, se você controlar Marcha das Máquinas, que diz em parte “Cada artefato que não for uma criatura torna-se uma criatura artefato”, cada artefato será uma criatura no momento em que entrar no campo de batalha e não fará com que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.

* Se Guarda de Honra do Tocatli e outra criatura entrarem no campo de batalha ao mesmo tempo, a entrada de nenhuma das criaturas no campo de batalha fará com que habilidades desencadeadas sejam desencadeadas.

Guardião de Jade

{3} {G}

Criatura — Tritão Xamã

2/2

Resistência a magia (*Esta criatura não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.*)

Quando Guardião de Jade entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 no Tritão alvo que você controla.

* Guardião de Jade pode ser alvo da própria habilidade.

Guardião do Santuário do Fogo

{R}

Criatura — Elemental

1/1

Ameaçar

{7} {R}, {T}, sacrifique Guardião do Santuário do Fogo: Ele causa 3 pontos de dano a cada uma de até duas criaturas alvo.

* Você não pode ter duas vezes a mesma criatura como alvo para que Guardião do Santuário do Fogo cause 6 pontos de dano a ela.

Guerreiro de Raiz Profunda

{1} {G}

Criatura — Tritão Guerreiro

2/2

Toda vez que Guerreiro de Raiz Profunda é bloqueado, ele recebe +1/+1 até o final do turno.

* A habilidade de Guerreiro de Raiz Profunda é desencadeada uma única vez se múltiplas criaturas o bloquearem.

Huatli, Cavaleira dos Dinossauros(*somente em Decks de Planeswalker*)

{4}{R}{W}

Planeswalker Lendário — Huatli

4

+2: Coloque dois marcadores +1/+1 em até um Dinossauro alvo que você controla.

-3: O Dinossauro alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo que você não controla.

-7: Os Dinossauros que você controla recebem +4/+4 até o final do turno.

* Se qualquer criatura não for um alvo válido conforme a segunda habilidade de Huatli é resolvida, a criatura que você controla não causará dano.

* A última habilidade de Huatli afeta somente os Dinossauros que você controla no momento em que ela é resolvida. Os Dinossauros que você começar a controlar posteriormente no turno ou as criaturas que se tornem Dinossauros posteriormente no turno não receberão +4/+4.

Huatli, Poetisa Guerreira

{3}{R}{W}

Planeswalker Lendário — Huatli

3

+2: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao maior poder dentre as criaturas que você controla.

0: Crie uma ficha de criatura verde 3/3 do tipo Dinossauro com atropelar.

—X: Huatli, Poetisa Guerreira, causa X pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas alvo. Criaturas que recebam dano desta forma não podem bloquear neste turno.

* O maior poder entre as criaturas que você controla é determinado conforme a primeira habilidade de Huatli é resolvida. Se o número for negativo, você não ganhará nem perderá nenhum ponto de vida.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Huatli mesmo que não controle nenhuma criatura. Você simplesmente não ganhará nenhum ponto de vida.

* Você divide o dano entre as criaturas alvo conforme ative a última habilidade de Huatli. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo. Se X for 0, você não poderá escolher nenhum alvo.

* Se alguns dos alvos (mas não todos) deixarem de ser válidos, ainda assim a divisão original do dano se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a habilidade será anulada.

Interdição Pia

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Interdição Pia entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida.

A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.

* Se a criatura que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Interdição Pia for resolvida, a mágica inteira será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, portanto sua habilidade não será desencadeada.

Invocação do Pássaro Solar

{5}{R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica de sua mão, revele os X cards do topo de seu grimório, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica. Você pode conjurar um card revelado dessa forma com custo de mana convertido igual ou inferior a X sem pagar seu custo de mana. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Conjurar Invocação do Pássaro Solar não fará com que sua própria habilidade seja desencadeada.

* A habilidade de Invocação do Pássaro Solar é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela será resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada. Se você conjurar uma mágica como parte da resolução da habilidade, aquela mágica será resolvida antes da mágica que fez com que a habilidade fosse desencadeada.

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

* Se o custo de mana convertido da mágica for 0, você não fará nada conforme a habilidade de Invocação do Pássaro Solar for resolvida.

* Se um card revelado em seu grimório 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 um dos cards revelados, você o fará como parte da resolução da habilidade desencadeada. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Permissões de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar custos alternativos. Entretanto, você pode pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, como os de *Pilhagem Custosa*, eles precisam ser pagos para conjurar o card.

* 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.

Jace, Mago da Mente Engenhoso (*somente em Decks de Planeswalker*)

{4}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Jace

5

+1: Compre um card.

+1: Desvire todas as criaturas que você controla.

-9: Ganhe o controle de até três criaturas alvo.

* O efeito de mudança de controle da última habilidade de Jace dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza nem quando você perde o controle de Jace.

* Em uma partida com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards pertencentes a ele também deixam o jogo, e quaisquer efeitos que deem ao jogador o controle de permanentes terminam imediatamente.

Jace, Náufrago Astuto

{1}{U}{U}

Planeswalker Lendário — Jace

3

+1: Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a um jogador neste turno, compre um card e, em seguida, descarte um card.

-2: Crie uma ficha de criatura azul 2/2 do tipo Ilusão com “Quando esta criatura se tornar alvo de uma mágica, sacrifique-a.”

–5: Crie duas fichas que sejam cópias de Jace, Náufrago Astuto, com a exceção de não serem lendárias.

* A habilidade desencadeada retardada criada pela primeira habilidade de Jace 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 ter iniciativa) ou se criaturas que você controla causarem dano de combate a mais de um jogador ao mesmo tempo.

* Se uma ficha criada pela segunda habilidade de Jace se torna alvo de uma habilidade, sua habilidade é desencadeada e vai para a pilha sobre aquela mágica. A habilidade será resolvida primeiro, fazendo com que a ficha seja sacrificada. A menos que a mágica tenha outro alvo, ela será anulada quando tentar ser resolvida por não ter alvos válidos.

* As fichas da última habilidade de Jace copiam exatamente o que está escrito em Jace e nada mais. Elas não copiam quantos marcadores ele tem, se tem Auras anexadas, nem efeitos que tenham alterado sua cor, seus tipos e assim por diante. Cada uma entrará no campo de batalha com três marcadores de lealdade. Você pode ativar uma habilidade de lealdade de cada uma das fichas neste turno.

* As fichas criadas pela última habilidade de Jace não têm o supertipo lendário. Se outro objeto se tornar uma cópia da ficha, aquela cópia também não será lendária.

* Você pode controlar um Jace, Náufrago Astuto, lendário além de qualquer número de cópias não lendárias de Jace, Náufrago Astuto. Veja também “Alteração nas regras: Planeswalkers usam a ‘regra das lendas’” na seção Notas Gerais deste documento.

Jejum de Sangue de Arguel

{1}{B}

Encantamento Lendário

{1}{B}, pague 2 pontos de vida: Compre um card.

No início de sua manutenção, se tiver 5 ou menos pontos de vida, você pode transformar Jejum de Sangue de Arguel.

/////

Templo de Aclazotz

Terreno Lendário

(*Transformação de Jejum de Sangue de Arguel.*)

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

{T}, sacrifique uma criatura: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada.

* Se seu total de pontos de vida for igual ou superior a 6 conforme sua manutenção começar, a segunda habilidade de Jejum de Sangue de Arguel não será desencadeada. Você não pode realizar nenhuma ação durante seu turno antes de sua manutenção começar.

* Se seu total de pontos de vida for igual ou superior a 6 conforme a segunda habilidade de Jejum de Sangue de Arguel tentar ser resolvida, ela não fará nada.

* Uma vez que você tenha anunciado a última habilidade de Templo de Aclazotz, será tarde demais para que alguém o interrompa tentando remover a criatura que você sacrifica.

* Para a última habilidade de Templo de Aclazotz, use a resistência da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida você ganhará.

Kopala, Guardião das Ondas

{1} {U} {U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

2/2

As mágicas que seus oponentes conjuram com um Tritão que você controla como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

As habilidades que seus oponentes ativam com um Tritão que você controla como alvo custam {2} a mais para serem ativadas.

* Para determinar o custo total de uma mágica de um oponente que tenha como alvo um Tritão que você controla, comece com o custo de mana ou custo alternativo a pagar, adicione quaisquer aumentos de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]."

* As habilidades de Kopala não afetarão habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”) que tenham como alvo um Tritão que você controla.

* Mágicas e habilidades que tenham como alvo mais de um Tritão que você controla custam apenas {2} para conjurar ou ativar.

Lanceira Imperial

{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

1/1

Lanceira Imperial terá golpe duplo enquanto você controlar um Dinossauro.

* Se você não controlar mais um Dinossauro depois da etapa de dano de combate de iniciativa, Lanceira Imperial não terá golpe duplo, de modo que não causará dano de combate regular.

Logro

{B}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo que você controla recebe +1/+1 e a criatura alvo que um oponente controla recebe -1/-1.

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

* Se qualquer dos alvos deixar de ser válido depois que você conjurar Logro, mas antes que ele seja resolvido, ainda assim o outro será afetado como for adequado.

Logro Mágico

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Crie X fichas de artefato incolor do tipo Tesouro, sendo X o custo de mana convertido daquela mágica. Elas têm “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

* Você pode ter como alvo uma mágica que não pode ser anulada. Quando Logro Mágico for resolvido, a mágica alvo não será afetada, mas você receberá Tesouros apesar disso.

Luneta Enfeitiçada

{2}

Artefato

Conforme Luneta Enfeitiçada entrar no campo de batalha, olhe a mão de um oponente e depois escolha qualquer nome de card.

As habilidades ativadas de fontes com o nome escolhido não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

* Você pode escolher qualquer nome de card, mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não precisa se limitar a nomes de cards que viu na mão do oponente.

* Você não pode escolher o nome de uma ficha, a menos que aquela ficha tenha o mesmo nome que um card.

* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas palavras-chave de habilidade (como equipar e tripular) são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "no/em/na") não sofrem efeitos da última habilidade de Luneta Enfeitiçada.

* Uma habilidade de mana ativada é aquela que gera mana quando é resolvida, e não aquela que custa mana para ativar.

* Luneta Enfeitiçada afeta os cards independentemente da zona em que estejam. Isso inclui cards na mão, no cemitério e no exílio.

Mapa do Tesouro

{2}

Artefato

{1}, {T}: Use vidência 1. Coloque um marcador de marco em Mapa do Tesouro. Se houver três ou mais marcadores de marco nele, remova-os, transforme Mapa do Tesouro e crie três fichas de artefato incolor do tipo Tesouro com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

////

Angra do Tesouro

Terreno

(Transformação de Mapa do Tesouro.)

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

{T}, sacrifique um Tesouro: Compre um card.

* Se um terceiro marcador de marco for colocado em Mapa do Tesouro por algo além da resolução de sua primeira habilidade (como modificada por quaisquer efeitos de substituição), você ainda não conseguirá remover aqueles marcadores, transformar Mapa do Tesouro nem receber Tesouros. Você terá que esperar até ativar sua primeira habilidade novamente.

* Se Mapa do Tesouro deixar o campo de batalha antes que sua habilidade seja resolvida, você não poderá colocar um marcador de marco nele. No entanto, se de alguma forma ele já tiver três marcadores de marco antes de deixar o campo de batalha, você receberá três Tesouros.

Marca do Vampiro

{3}{B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vínculo com a vida.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.

Mavren Fein, Apóstolo do Crepúsculo

{2}{W}

Criatura Lendária — Vampiro Clérigo

2/2

Toda vez que um ou mais Vampiros que você controla que não sejam fichas ataquem, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Vampiro com vínculo com a vida.

* Uma vez que você tenha atacado com um ou mais Vampiros que não sejam fichas, a habilidade de Mavren Fein criará uma ficha de Vampiro, mesmo que alguns ou todos os vampiros deixem o campo de batalha ou sejam removidos do combate.

Melodia Arrebatadora

{X}{U}{U}

Feitiço

Ganhe o controle da criatura alvo com custo de mana convertido igual a X.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

* O efeito de mudança de controle de Melodia Arrebatadora dura indefinidamente. Ele não expira durante a etapa de limpeza.

* Em uma partida com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards pertencentes a ele também deixam o jogo, e quaisquer efeitos que deem ao jogador o controle de permanentes terminam imediatamente.

Mestre de Caça de Otepec

{1}{R}

Criatura — Humano Xamã

1/2

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

{T}: O Dinossauro alvo ganha ímpeto até o final do turno.

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

Mística Moldadora de Lianas

{2}{G}

Criatura — Tritão Xamã

1/3

Quando Mística Moldadora de Lianas entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada um de até dois Tritões alvo que você controla.

* Você não pode ter o mesmo Tritão como alvo duas vezes para fazer com que ele receba dois marcadores +1/+1.

* Mística Moldadora de Lianas pode ser alvo da própria habilidade.

Munições Improvisadas

{1}{R}

Encantamento

{1}, sacrifique um artefato ou uma criatura: Munições Improvisadas causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Você não pode sacrificar o mesmo Tesouro para pagar tanto {1} quanto “sacrifique um artefato ou uma criatura”.

Náufragos Desesperados

{1} {B}

Criatura — Humano Pirata

2/3

Náufragos Desesperados não pode atacar, a menos que você controle um artefato.

* Depois de Náufragos Desesperados ter atacado, ele permanece em combate mesmo que você não controle mais um artefato.

Neblina Cegante

{2} {G}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano que seria causado a criaturas neste turno. As criaturas que você controla ganham resistência a magia até o final do turno. *(Elas não podem ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes.)*

* Neblina Cegante previne todo dano que seria causado a criaturas, e não apenas dano de combate.

* O dano que seria causado a criaturas que entrem no campo de batalha posteriormente no turno também será prevenido. No entanto, as criaturas que passem ao seu controle posteriormente no turno não ganharão resistência a magia.

Negociação no Ossário

{5} {B} {B}

Feitiço

Exile até cinco cards de criatura alvo de cemitérios. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Coloque todos os cards do monte à sua escolha no campo de batalha sob seu controle e o restante nos cemitérios de seus donos.

* Os cards de criatura podem vir de cemitérios diferentes.

* Você (e não o seu oponente) escolhe qual pilha colocar no campo de batalha e qual devolver aos cemitérios.

* Um monte pode não ter cards. Se este for o caso, você escolhe se deseja colocar todos os cards exilados no campo de batalha ou nos cemitérios.

* Em jogos com vários participantes, você escolhe um oponente para separar os cards quando a habilidade é resolvida. Isso não tem aquele oponente como alvo. Já que os cards são revelados, todos os jogadores podem vê-los e dar sugestões.

* 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 sai do jogo, quaisquer criaturas que você controle devido ao efeito de Negociação no Ossário são exiladas.

Novos Horizontes

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar terreno

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

O terreno encantado tem "{T}": Adicione dois manas de qualquer cor à sua reserva de mana."

* Você pode conjurar Novos Horizontes mesmo que não controle nenhuma criatura.

* Se o terreno que esta Aura encantaria não for um alvo válido no momento em que Novos Horizontes for resolvido, a mágica inteira será anulada. Ela não entrará no campo de batalha, portanto sua habilidade não será desencadeada.

Nutrição Sombria

{4}{B}

Mágica Instantânea

Nutrição Sombria causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo. Você ganha 3 pontos de vida.

* Se a criatura ou o jogador alvo não for um alvo válido no momento em que Nutrição Sombria for resolvida, toda a mágica será anulada. Você não ganhará pontos de vida.

Paladino Sanguimaníaco

{1}{B}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

1/1

Lampejo

Paladino Sanguimaníaco entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada criatura que morreu neste turno.

* A última habilidade de Paladino Sanguimaníaco conta todas as criaturas colocadas em qualquer cemitério a partir do campo de batalha neste turno, incluindo fichas de criatura e cards que não sejam de criatura que fossem criaturas quando deixaram o campo de batalha. Ela não verifica se nenhuma delas ainda está nos cemitérios.

* A última habilidade de Paladino Sanguimaníaco não contará criaturas que tenham sido colocadas diretamente em uma zona que não o cemitério, talvez por um efeito de substituição (por exemplo, uma criatura que foi exilada em vez de ser colocada em um cemitério ou um comandante que se moveu para a zona de comando na variação Commander).

Partir em Dois

{2}{G}{G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo.

Compre um card.

* Se o artefato ou equipamento alvo não for um alvo válido no momento em que Partir em Dois for resolvido, a mágica inteira será anulada. Você não comprará um card. Se, por outro lado, o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você comprará um card.

Pilhagem Custosa

{1}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Pilhagem Custosa, sacrifique um artefato ou uma criatura.

Compre dois cards.

* Você não pode sacrificar um Tesouro para pagar mana do custo de Pilhagem Custosa e de seu custo alternativo ao mesmo tempo.

Pilhagem Impiedosa

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo descarta dois cards.

Raide — Se você atacou com uma criatura neste turno, crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Se atacou com uma criatura neste turno, você receberá um Tesouro mesmo que o oponente alvo descarte um ou zero cards.

Pirata de Aeroveleiro

{1} {B}

Criatura — Humano Pirata

1/2

Voar

Quando Pirata de Aeroveleiro entra no campo de batalha, o oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno nem uma criatura da mão dele. Exile aquele card até Pirata de Aeroveleiro deixar o campo de batalha.

* Se Pirata de Aeroveleiro deixar o campo de batalha antes da habilidade de entrada no campo de batalha ser resolvida, o oponente revelará a própria mão, mas nenhum card será exilado.

* O card exilado retorna à mão de seu dono imediatamente após Pirata de Aeroveleiro 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 Pirata de Aeroveleiro deixar o jogo, o card exilado será devolvido à mão de seu dono. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Pisoteamento Selvagem

{2} {G}

Feitiço

Pisoteamento Selvagem custa {2} a menos para ser conjurado se tiver como alvo um Dinossauro que você controla. 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 à outra uma quantidade de dano igual ao seu poder.)*

* Você não pode conjurar Pisoteamento Selvagem 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 Pisoteamento Selvagem for resolvido, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

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

Rastreador da Olho Morto

{B}

Criatura — Humano Pirata

1/1

{1}{B}, {T}: Exile dois cards alvo do cemitério de um oponente. Rastreador da Olho Morto 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 nesta criatura e, em seguida, devolva o card ao grimório ou coloque-o em seu cemitério.)*

* Você não pode ativar a habilidade de Rastreador da Olho Morto sem ter como alvo dois cards no cemitério de um único oponente.

* Se um card alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Rastreador da Olho Morto for resolvida, o alvo válido restante é exilado e Rastreador da Olho Morto explora.

* Se cada card alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Rastreador da Olho Morto for resolvida, a habilidade inteira será anulada. Rastreador da Olho Morto não explorará.

Refestelar-se na Riqueza

{4}{B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com "{T}", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

No início de sua manutenção, se você controlar dez ou mais tesouros, você vence o jogo.

* Se você não controlar dez Tesouros conforme sua manutenção começa, a segunda habilidade de Refestelar-se na Riqueza não será desencadeada. Você não pode realizar nenhuma ação durante seu turno antes de sua manutenção começar.

* Se você não controlar dez Tesouros conforme a segunda habilidade de Refestelar-se na Riqueza é resolvida, você não ganhará o jogo.

* Se uma criatura oponente morrer ao mesmo tempo que Refestelar-se na Riqueza for destruído, você receberá um Tesouro.

* Se a segunda habilidade de Refestelar-se na Riqueza fizer com que você vença o jogo, por favor evite jogar suas fichas de Tesouro para o alto, pois isso pode distrair ou ferir outros jogadores.

Renascimento Verdejante

{1}{G}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo ganha "Quando esta criatura morrer, devolva-a para a mão de seu dono."

Compre um card.

* Caso a criatura não seja um alvo válido no momento em que Renascimento Verdejante for resolvido, a mágica inteira será anulada. Você não comprará um card.

Represália Fulgurante

{4}{W}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura atacante alvo.

Compre um card.

* Caso a criatura alvo não seja um alvo válido no momento em que Represália Fulgurante for resolvida, a mágica inteira será anulada. Você não comprará um card. Se, por outro lado, o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você comprará um card.

Ritos de Crescimento de Itlimoc

{2}{G}

Encantamento Lendário

Quando Ritos de Crescimento de Itlimoc entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

No início de sua etapa final, se você controlar quatro ou mais criaturas, transforme Ritos de Crescimento de Itlimoc.

////

Itlimoc, Berço do Sol

Terreno Lendário

(Transformação de Ritos de Crescimento de Itlimoc.)

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

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

* A última habilidade de Ritos de Crescimento de Itlimoc não será desencadeada se você não controlar quatro ou mais criaturas conforme sua etapa final começar. Se você não controlar quatro ou mais criaturas conforme ela for resolvida, ela não fará nada.

* Se você controlar uma criatura que será removida do campo de batalha “no início de sua próxima etapa final”, você poderá resolver a habilidade de Ritos de Crescimento de Itlimoc antes que aquela criatura deixe o campo de batalha.

* Se você ganhar o controle de uma criatura “até o final do turno” ou uma permanente que você controla que não seja uma criatura se tornar uma criatura “até o final do turno”, ela será uma criatura sob o seu controle ao longo de toda a etapa final.

Riqueza Tentadora

{3}{R}

Encantamento

Cada oponente precisa atacar você ou um planeswalker que você controla com ao menos uma criatura a cada combate se estiver apto.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}”, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.”

* Cada oponente só precisa atacar você ou um planeswalker que você controla com uma criatura no total, e não com uma criatura para você e uma para cada planeswalker que você controla. Outras criaturas estão livres para atacar outros jogadores ou outros planeswalkers, ou para não atacar.

* Se uma criatura não estiver apta a atacar você ou um planeswalker que você controla por qualquer razão (como estar virada conforme a etapa de declaração de atacantes de seu controlador começa ou sendo afetada por “enjoo de invocação”), aquela criatura não precisa atacar. Se nenhuma criatura que um jogador controla estiver apta a atacar você ou um planeswalker que você controla, o requisito de Riqueza Tentadora não terá efeito durante o combate. Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, cada um de seus dois oponentes precisa atacar sua equipe ou um planeswalker que você controle com ao menos uma criatura se estiver apto. Atacar um planeswalker que seu colega de equipe controle não satisfaz o requisito de Riqueza Tentadora. O dano de combate de criaturas que ataquem sua equipe pode ser atribuído a seu colega de equipe.

Rugido de Convocação

{2}{W}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla recebem +1/+1 até o final do turno. Desvire-as.

* Rugido de Convocação afeta apenas as criaturas que você controla no momento em que é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não vão receber +1/+1.

* As criaturas desviradas que você controla recebem +1/+1, mesmo que Rugido de Convocação não as desvire.

Sabotadora Ousada

{1}{U}

Criatura — Humano Pirata

2/1

{2}{U}: Sabotadora Ousada não pode ser bloqueada neste turno.

Toda vez que Sabotadora Ousada causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

* Ativar a primeira habilidade de Sabotadora Ousada depois que ela tiver sido bloqueada não fará com que ela deixe de ser bloqueada.

Sacerdote do Sol Nascente

{W}

Criatura — Humano Clérigo

1/1

No início de sua manutenção, você pode revelar um card de Dinossauro de sua mão. Se fizer isso, você ganhará 2 pontos de vida.

{3}{W}{W}, sacrifique Sacerdote do Sol Nascente: Procure um card de Dinossauro em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e, depois, embaralhe seu grimório.

* Você não escolhe se revela ou não um card de Dinossauro de sua mão até que a habilidade desencadeada de Sacerdote do Sol Nascente seja resolvida. Você pode responder à habilidade desencadeada realizando uma ação para colocar um card de Dinossauro em sua mão, como ativar a segunda habilidade.

* Enquanto estiver resolvendo a habilidade desencadeada de Sacerdote do Sol Nascente, você não poderá revelar múltiplos cards de Dinossauro para ganhar mais pontos de vida.

* Você pode revelar o mesmo card de Dinossauro para múltiplos Sacerdotes do Sol Nascente ou para o mesmo em múltiplos turnos.

Sacramento Sanguíneo

{X}{W}{W}

Mágica Instantânea

Você ganha duas vezes X pontos de vida. Coloque Sacramento Sanguíneo no fundo do grimório de seu dono.

* Sacramento Sanguíneo faz com que você ganhe uma quantidade de pontos de vida igual a duas vezes o número escolhido para X em um único evento de ganho de pontos de vida. Uma habilidade que seja desencadeada “Toda vez que você ganha pontos de vida” será desencadeada apenas uma vez.

Salteadora das Ruínas

{2}{B}

Criatura — Orc Pirata

3/2

Raide — No início de sua etapa final, se você atacou com uma criatura neste turno, revele o card do topo de seu grimório e coloque aquele card em sua mão. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido do 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.

Santuário dos Moldadores

{G}

Encantamento

Toda vez que uma criatura que você controla se torna alvo de uma magia ou habilidade que um oponente controla, você pode comprar um card.

* A habilidade desencadeada de Santuário dos Moldadores é resolvida antes da magia ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada.

* Os jogadores podem conjurar magias e ativar habilidades depois que a habilidade desencadeada de Santuário dos Moldadores for resolvida, mas antes da resolução da magia ou habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Em especial, o card que você comprar pode ser capaz de anular aquela magia ou habilidade.

Saqueadores da Olho Morto

{3}{U}{B}

Criatura — Humano Pirata

3/3

Saqueadores da Olho Morto recebe +1/+1 para cada artefato que você controla.

{2}{U}{B}: Crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com "{T}", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido ao final do turno, o dano que Saqueadores da Olho Morto sofrer em combate pode se tornar letal caso os artefatos que você controla deixem o campo de batalha posteriormente no turno.

Sequestrar

{1}{R}{R}

Feitiço

Ganhe o controle do artefato ou da criatura alvo até o final do turno. Desvire-a. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* Você pode ter como alvo um artefato desvirado e ganhar o controle dele dessa forma. Você também pode desvirar um artefato ou criatura que você já controle e lhe dar ímpeto.

Sireno Convocador de Sonhos

{2}{U}{U}

Criatura — Sirena Pirata

3/3

Lampejo

Voar

Sireno Convocador de Sonhos só pode bloquear criaturas com voar.

Quando Sireno Convocador de Sonhos entrar no campo de batalha, se você controlar outro Pirata, vire até duas permanentes alvo que não sejam terrenos.

* A última habilidade de Sireno Convocador de Sonhos não será desencadeada se você não controlar outro Pirata conforme ele entra no campo de batalha. Se você perder o controle de cada outro Pirata antes que a habilidade seja resolvida, ela não fará nada.

Sussurradora de Kumena

{G}

Criatura — Tritão Xamã

1/1

Sussurradora de Kumena receberá +1/+1 enquanto você controlar outro Tritão ou uma Ilha.

* Sussurradora de Kumena recebe apenas +1/+1 da própria habilidade, não importa quantos Tritões você controle.

* A maioria dos terrenos não básicos que produzem mana azul não é de Ilhas. Por exemplo, Fortaleza Glacial não é uma Ilha. Alguns terrenos não básicos (como Fazendas Irrigadas da coleção *Amonkhet*) têm tipos de terreno básico impressos e podem ser Ilhas.

* Como o dano permanece marcado em criaturas até que seja removido ao final do turno, o dano que Sussurradora de Kumena receber em combate pode se tornar letal caso você não controle mais um Tritão nem uma Ilha posteriormente no turno.

Tecedora de Armadilhas Aquáticas

{2}{U}

Criatura — Tritão Mago

2/2

Quando Tecedora de Armadilhas Aquáticas entrar no campo de batalha, vire a criatura alvo que um oponente controla. Aquela criatura não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de Tecedora de Armadilhas Aquáticas pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Tiro Duplo

{R}

Mágica Instantânea

Tiro Duplo causa 1 ponto de dano a cada uma de até duas criaturas alvo.

* Você não pode ter duas vezes a mesma criatura como alvo para que Tiro Duplo cause 2 pontos de dano a ela.

Tishana, Voz do Trovão

{5}{G}{U}

Criatura Lendária — Tritão Xamã

/

O poder e a resistência de Tishana, Voz do Trovão, são ambos iguais ao número de cards em sua mão.

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

Quando Tishana entrar no campo de batalha, compre um card para cada criatura que você controla.

* O número de criaturas que você controla só é contado conforme a última habilidade de Tishana é resolvida. Se Tishana ainda estiver no campo de batalha, ela contará a si mesma.

* Se Tishana entrar no campo de batalha enquanto você não tiver nenhum card na mão, ela será colocada no cemitério por ter resistência 0 antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida.

* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano que Tishana receber em combate pode se tornar letal caso cards deixem a sua mão posteriormente no turno, como ao serem conjurados em sua fase principal pós-combate.

Tomadora de Reféns

{2} {U} {B}

Criatura — Humano Pirata

2/3

Quando Tomadora de Reféns entrar no campo de batalha, exile outra criatura ou artefato alvo até que Tomadora de Reféns deixe o campo de batalha. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquela mágica.

* Tomadora de Reféns recebeu uma errata que impede que ela tenha a si mesma como alvo. O texto do Oráculo correto encontra-se acima.

Se Tomadora de Reféns deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a permanente alvo não será exilada.

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

* Caso uma ficha seja exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha. Você não poderá conjurá-la.

* Uma vez que você comece a conjurar o card exilado, ele será um novo objeto. Você controlará aquela mágica e a permanente que aquela mágica se torna mesmo que Tomadora de Reféns deixe o campo de batalha.

* Se ainda estiver no exílio, o card exilado retorna ao campo de batalha imediatamente depois de Tomadora de Reféns deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em um jogo com vários participantes, se o dono de Tomadora de Reféns deixar o jogo enquanto o card ainda estiver exilado e outro jogador for dono do card, o card voltará ao campo de batalha sob o controle de seu dono. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixa de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

* 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 deixa o jogo, quaisquer cards de mágica ou permanentes que você controle pela habilidade de Tomadora de Reféns são exilados.

Tratante Inclemente

{2} {B}

Criatura — Orc Pirata

3/2

{2} {B}, sacrifique uma criatura: Crie duas fichas de artefato incolor do tipo Tesouro com “{T}”, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

Sacrifique três Tesouros: Compre um card.

* Você pode sacrificar Tratante Inclemente para pagar o custo de sua primeira habilidade.

* Os Tesouros que você sacrifica para ativar a última habilidade de Tratante Inclemente não podem ser sacrificados também para gerar mana.

Tripulação Barulhenta

{2}{R}{R}

Criatura — Humano Pirata

3/3

Atropelar

Quando Tripulação Barulhenta entrar no campo de batalha, compre três cards e, em seguida, descarte dois cards aleatoriamente. Se dois cards que compartilhem um tipo de card forem descartados dessa forma, coloque dois marcadores +1/+1 em Tripulação Barulhenta.

* Uma vez que a habilidade desencadeada de Tripulação Barulhenta comece a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar outra ação até que a resolução tenha terminado. Em especial, você não pode descartar nem conjurar nenhum dos cards que você comprar para tentar manipular os resultados do descarte aleatório.

* Os tipos de card que podem aparecer nos cards descartados são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker, feitiço e tribal (um tipo de card que aparece em alguns cards mais antigos). Lendário é um supertipo, não um tipo de card.

* Os cards descartados só precisam compartilhar um tipo de card. Por exemplo, Tripulação Barulhenta receberá dois marcadores +1/+1 se você descartar uma criatura artefato e uma criatura encantamento.

* Tripulação Barulhenta não recebe mais de dois marcadores +1/+1 se ocorrer de os cards descartados compartilharem mais de um tipo de card.

Tripulação Cativante

{3}{R}

Criatura — Humano Pirata

4/3

{3}{R}: Ganhe o controle da criatura alvo que um oponente controla até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Você pode ter como alvo uma criatura desvirada e ganhar o controle dela desta forma.

Tripulação do Aparelho de Raios

{2}{R}

Criatura — Goblin Pirata

0/5

{T}: Tripulação do Aparelho de Raios causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Toda vez que você conjurar uma mágica de Pirata, desvire Tripulação do Aparelho de Raios.

* A segunda habilidade de Tripulação do Aparelho de Raios é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a habilidade ativada de Tripulação do Aparelho de Raios faz com que a equipe oponente perca 2 pontos de vida.

Troca-peles de Tilonalli

{2}{R}

Criatura — Humano Xamã

0/1

Ímpeto

Toda vez que Troca-peles de Tilonalli ataca, ele se torna uma cópia de outra criatura atacante não lendária alvo até o final do turno.

* Se o alvo da habilidade de Troca-peles de Tilonalli deixar de ser válido, Troca-peles de Tilonalli não se tornará cópia de nada. Ele permanecerá uma criatura atacante 0/1.

* Troca-peles de Tilonalli copia os valores impressos da criatura alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copiará marcadores naquela criatura nem efeitos que tenham alterado seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante.

* Em especial, Troca-peles de Tilonalli não copiará efeitos que fazem com que uma permanente alvo que não seja criatura se torne uma criatura. Se isso fizer com que Troca-peles de Tilonalli deixe de ser uma criatura, ele será removido do combate.

* Se Troca-peles de Tilonalli copiar uma criatura que esteja copiando alguma outra coisa, ele se tornará o que quer que o alvo esteja copiando.

* Se um efeito de uma mágica ou habilidade que esteja sendo resolvida, como o de Rugido de Convocação, começar a se aplicar a Troca-peles de Tilonalli antes que este se torne cópia de outra criatura, aquele efeito continuará a se aplicar.

* Como os atacantes já foram declarados, quaisquer habilidades que Troca-peles de Tilonalli copie que sejam desencadeadas quando ele ou outra criatura ataca não serão desencadeadas.

* Uma vez que a habilidade de Troca-peles de Tilonalli seja resolvida, suas novas características não serão alteradas se as da criatura copiada o forem, nem se a criatura copiada deixar o campo de batalha.

* Troca-peles de Tilonalli permanece cópia da criatura ao longo da etapa final. O dano é removido dele ao mesmo tempo que ele deixa de ser uma criatura.

Tropeiro do Poderoso

{1} {G}

Criatura — Humano Druida

1/1

Tropeiro do Poderoso receberá +2/+2 enquanto você controlar um Dinossauro.

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

* Como o dano permanece marcado em criaturas até que seja removido ao final do turno, o dano que Tropeiro do Poderoso receber em combate pode se tornar letal caso você não controle mais um Dinossauro posteriormente no turno.

Vândalos de Angrath

{5} {R} {R}

Criatura — Humano Pirata

4/4

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

* Se uma criatura com atropelar que você controla causaria dano de combate a uma criatura bloqueadora enquanto você controla Vândalos de Angrath, você precisa atribuir seu dano sem modificação. Por exemplo, uma criatura 3/3 com atropelar bloqueada por uma criatura 2/2 pode ter no máximo 1 ponto de dano atribuído ao jogador defensor. Depois, ela causará 4 de dano à criatura bloqueadora e 2 de dano ao jogador defensor.

* Se um efeito como o de Piro-hélice de Chandra pedir que você divida o dano entre alvos, você deve dividir o dano sem modificação antes de dobrá-lo.

* Se você controlar um segundo Vândalos de Angrath, o dano causado por fontes que você controla será multiplicado por 4. Caso você controle um terceiro, o dano será multiplicado por 8, e assim por diante.

Viagem Perigosa

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que você não controla que não seja um terreno para a mão de seu dono. Se seu custo de mana convertido era igual ou inferior a 2, use vidência 2.

* Caso a permanente alvo não seja um alvo válido no momento em que Viagem Perigosa for resolvida, a mágica inteira será anulada. Você não usará vidência.

* Use o custo de mana convertido da permanente conforme ela existia no campo de batalha para determinar se usa vidência ou não.

* Se uma permanente tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Vona, Açougueira de Magan

{3}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

4/4

Vigilância, vínculo com a vida

{T}, pague 7 pontos de vida: Destrua a permanente alvo que não seja um terreno.

Ative esta habilidade apenas durante seu próprio turno.

* A última habilidade de Vona pode ser ativada durante qualquer etapa ou fase de seu turno, inclusive a fase de combate. É possível atacar com Vona e em seguida ativar sua habilidade antes que os bloqueadores sejam declarados. Fazer isso não removerá Vona do combate.

Vraska, Caçadora de Relíquias

{4}{B}{G}

Planeswalker Lendário — Vraska

6

+2: Crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Pirata com ameaçar.

-3: Destrua o artefato, a criatura ou o encantamento alvo. Crie uma ficha de artefato incolor do tipo Tesouro com "{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana."

-10: O total de pontos de vida do jogador alvo torna-se 1.

* Se o artefato, a criatura ou o encantamento alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Vraska for resolvida, toda a mágica será anulada. Você não receberá um Tesouro. Se, por outro lado, o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você receberá um Tesouro.

* Para que o total de pontos de vida de um jogador se torne 1, o que normalmente acontece é que o jogador perde a quantidade adequada de pontos de vida (ou, em alguns casos raros, ganha a quantidade adequada de pontos de vida). Por exemplo, se o total de pontos de vida do jogador alvo for 4 quando a última habilidade for resolvida, aquele jogador perderá 3 pontos de vida. Outros cards que interagem com perda de pontos de vida interagirão com este efeito da mesma forma.

Zelo Vampírico

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Se for um Vampiro, ela ganha iniciativa até o final do turno.

* Se a criatura for um Vampiro, ela recebe +2/+2 e ganha iniciativa. Se a criatura se tornar um Vampiro posteriormente no turno, ela não ganhará iniciativa.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Kaladesh, Revolta do Éter, Amonkhet, Hora da Devastação, Sombras em Innistrad, Khans de Tarkir e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2017 Wizards.