

Notas de Lançamento de *Dominária Remasterizada*

Compilado por Jess Dunks e Matt Tabak

Última modificação em 30 de outubro de 2022

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de *Magic: The Gathering*, assim como uma compilação de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre a validade dos cards e explica algumas das 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

Validade dos cards

A coleção *Dominária Remasterizada* passará a ter validade em torneios Limitados sancionados na data de seu lançamento oficial: 13 de janeiro de 2023. Os cards desta coleção são válidos em jogos construídos de qualquer formato no qual já sejam permitidos; ou seja, sua inclusão em *Dominária Remasterizada* não altera a validade de um card em nenhum formato. Em especial, muitos desses cards não são válidos nos formatos Padrão nem Pioneiro.

Acesse [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas e listas de banimentos.

Acesse [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obter mais informações sobre a variante Commander.

Acesse [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Habilidades que retornam

Dominária Remasterizada traz muitas palavras-chave e outras mecânicas que retornam. Algumas das mais comuns foram incluídas nesta seção, enquanto outras terão explicações na seção “Notas sobre cards específicos”, abaixo. As regras para essas mecânicas não foram alteradas nesta coleção, embora algumas regras tenham mudado desde que os

cards com essas mecânicas foram impressos pela primeira vez.

Palavra-chave que retorna: Recapitular

Vamos recapitular. Então, recapitulando. Recapitular dá a algumas mágicas instantâneas ou feitiços no cemitério mais uma chance de causar estrago.

Chamado do Rebanho

{2} {G}

Feitiço

Crie uma ficha de criatura Elefante verde 3/3.

Recapitular {3} {G} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card do seu cemitério pagando [custo] em vez de seu custo de mana” e “Se o custo de recapitular foi pago, exile este card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar em qualquer momento em que ele deixaria a pilha”.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar um card usando recapitular mesmo que ele tenha sido colocado em seu cemitério sem ter sido conjurado.
- Se um card com recapitular for colocado em seu cemitério durante seu turno, você poderá conjurá-lo se isso for válido antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.

Palavra-chave que retorna: Loucura

Descartar cards costuma ser uma oportunidade perdida. Você podia ter conjurado aquele card! Com loucura você pode matar dois coelhos com uma caixa d'água só. Ou coisa que o valha.

Definhamento Sombrio

{4} {B} {B}

Mágica Instantânea

Destrua a criatura alvo não preta.

Loucura {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados da mão de um jogador. Efeitos que coloquem cards no cemitério de um jogador vindos de qualquer outro lugar não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma mágica ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
- Um card com loucura que seja descartado conta como tendo sido descartado, mesmo sendo colocado no exílio em vez de em um cemitério. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades que são desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou de feitiço.
- Conjurar uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar um feitiço com loucura se descartá-lo durante o turno de um oponente.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de loucura), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Loucura não lhe dá outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma mágica ou de uma habilidade ativada, a habilidade desencadeada de loucura daquele card (e a mágica que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvida antes da mágica ou habilidade pela qual o descarte pagou.
- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma mágica ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue resolvendo aquela mágica ou habilidade, mas observe que o card que você descartou não está em seu cemitério naquele momento. A habilidade desencadeada de loucura será colocada na pilha depois que aquela mágica ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

Mecânica que retorna: Cards Duplos

Cards duplos oferecem flexibilidade combinando duas faces em um único card. Você pode não ter todas as respostas, mas pelo menos terá uma resposta a mais!

```

Assalto // Bateria
{R}
Feitiço
Assalto causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.
//
Bateria
{3} {G}
Feitiço
Crie uma ficha de criatura Elefante verde 3/3.

```

- Para conjurar um card duplo, escolha uma de suas metades para conjurar. Não há como conjurar ambas as metades de nenhum dos cards duplos desta coleção.
- Os cards duplos apresentam duas faces em um único card. As características da metade que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha.

- Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de feitiço em seu cemitério, Assalto // Bateria conta uma vez, não duas.
- Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.
- As características de um card duplo são uma combinação de suas duas metades enquanto ele não está na pilha. Por exemplo, Assalto // Bateria tem valor de mana 5 enquanto está em seu grimório. Se um efeito permitir que você procure em seu grimório um card com valor de mana igual ou inferior a 4, você não conseguirá encontrar Assalto // Bateria.
- Se um efeito permitir que você conjure um card com certas características, considere somente as características da metade que você está conjurando. Por exemplo, se um efeito permitir que você conjure um feitiço com valor de mana igual ou inferior a 2 dentre os cards em seu cemitério, você poderá conjurar Assalto dessa forma, mas não Bateria.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Aberração Élfica

{5}{G}

Criatura — Elfo Mutante

4/5

{T}: Adicione {G}{G}{G}.

Reciclar Floresta {2} ({2}, *descarte este card: Procure em seu grimório um card de Floresta, revele-o e coloque-o em sua mão e depois embaralhe.*)

- Reciclar Floresta é uma variante da habilidade reciclar. Diferentemente de reciclar (que permite que você compre um card), reciclar floresta permite que você procure em seu grimório um card de Floresta. O card que você encontra pode ser uma Floresta básica ou qualquer card de terreno com o tipo de terreno Floresta.
- Qualquer habilidade que seja desencadeada toda vez que um card é reciclado será desencadeada se você ativar uma habilidade reciclar floresta.

Abismo Sombrio

Terreno da Neve Lendário

Abismo Sombrio entra no campo de batalha com dez marcadores de gelo.

{3}: Remova um marcador de gelo de Abismo Sombrio.

Quando Abismo Sombrio não tiver nenhum marcador de gelo, sacrifique-o. Se fizer isso, crie Marit Lage, uma ficha de criatura Avatar preta 20/20 lendária com voar e indestrutível.

- Abismo Sombrio não tem uma habilidade de mana. Ele não é virado para gerar mana incolor.
- A última habilidade de Abismo Sombrio é desencadeada pelo estado. Ela não será desencadeada novamente enquanto a habilidade estiver na pilha. Contudo, se a habilidade for anulada e Abismo Sombrio ainda estiver no campo de batalha sem marcadores de gelo, ela será desencadeada de novo imediatamente.
- Se Abismo Sombrio deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, você não será capaz de sacrificá-lo e não criará Marit Lage.

Abraço Espinal

{3}{U}{U}{B}

Mágica Instantânea

Conjure esta mágica somente durante o combate.

Desvire a criatura alvo que você não controla e ganhe o controle dela. Ela ganha ímpeto até o final do turno. No início da próxima etapa final, sacrifique-a. Se fizer isso, você ganhará uma quantidade de pontos de vida igual à resistência dela.

- Você precisa sacrificar a criatura se você ainda a controlar conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida.

Absorver

{W}{U}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Você ganha 3 pontos de vida.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Absorver. A mágica não será anulada quando Absorver for resolvido, mas você ainda ganhará 3 pontos de vida.

Adaga de Prata Fluente

{1}{U}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem “{T}: Esta criatura causa 1 ponto de dano ao jogador ou planeswalker alvo. Você compra um card”.

- A criatura encantada é a fonte tanto da habilidade que causa o dano quanto do dano resultante, e não Adaga de Prata Fluente.

Alca de Dentes Serrilhados

{2}{W}{U}

Criatura — Ave

2/2

Voar

Quando Alca de Dentes Serrilhados entrar no campo de batalha, devolva uma criatura azul ou branca que você controla para a mão de seu dono.

Quando Alca de Dentes Serrilhados entrar no campo de batalha, compre dois cards e depois coloque dois cards de sua mão no fundo de seu grimório.

- Você escolhe qual criatura branca ou azul que você controla para devolver para a mão de seu dono conforme a primeira habilidade desencadeada é resolvida. Aquela criatura não é alvo da habilidade. Você pode escolher a própria Alca de Dentes Serrilhados. Se Alca de Dentes Serrilhados for a única criatura branca ou azul que você controlar naquele momento, você precisa devolvê-la para a mão de seu dono.

Ancião Esquecido

{3}{G}

Criatura — Elemental

0/3

Toda vez que um jogador conjura uma mágica, você pode colocar um marcador +1/+1 em Ancião Esquecido. No início de sua manutenção, você pode mover qualquer número de marcadores +1/+1 de Ancião Esquecido para outras criaturas.

- A primeira habilidade Ancião Esquecido será resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Colocar um marcador +1/+1 em Ancião Esquecido é opcional.
- A última habilidade de Ancião Esquecido não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe quantos marcadores +1/+1 serão movidos (e para quais criaturas) conforme a habilidade é resolvida. Em especial, uma vez que a habilidade comece a ser resolvida e você faça essas escolhas, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que a habilidade tenha terminado de ser resolvida.

Aquameba

{1}{U}

Criatura — Elemental Besta

1/3

Descarte um card: Permute o poder e a resistência de Aquameba até o final do turno.

- Os efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura se aplicam depois de todos os outros efeitos, independentemente de quando aqueles efeitos começaram a se aplicar. Por exemplo, se a habilidade de Aquameba for resolvida e depois você de alguma forma conceder a ela +4/+0 posteriormente no turno, ela será uma criatura 3/5, e não uma criatura 7/1.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura pode se tornar letal se você permutar seu poder e sua resistência durante aquele turno.
- Permutar o poder e a resistência da criatura duas vezes (ou qualquer número par de vezes) faz com que o poder e resistência da criatura voltem aos valores anteriores à primeira permuta.

Arboria

{2}{G}{G}

Encantamento Mundo

As criaturas não podem atacar um jogador, a menos que aquele jogador tenha conjurado uma mágica ou colocado uma permanente não ficha no campo de batalha durante o próprio último turno.

- Arboria não impede que criaturas ataquem planeswalkers, independentemente do que seus controladores tenham ou não feito durante seu último turno.
- O efeito de Arboria verifica se um jogador colocou uma permanente não ficha no campo de batalha. É incomum uma habilidade verificar quem colocou uma permanente no campo de batalha em vez de verificar sob o controle de quem ela entrou.

- O efeito de Arboria verifica as ações realizadas pelos jogadores, e não os resultados dessas ações. Se um jogador conjurou uma mágica durante o próprio turno anterior, mas aquela mágica foi anulada, aquele jogador ainda poderá ser atacado. O mesmo vale se um jogador colocar uma permanente não ficha no campo de batalha durante seu turno anterior, mas aquela permanente tiver deixado o campo de batalha antes do final daquele turno.
 - Se duas ou mais permanentes tiverem o supertipo Mundo, todas serão colocadas nos cemitérios de seus donos, exceto a que tiver tido o supertipo Mundo por menos tempo. Se houver empate no menor tempo, todas as permanentes Mundo serão colocadas no cemitério.
-

Arcades Sabboth

{2} {G} {G} {W} {W} {U} {U}

Criatura Lendária — Dragão Ancião

7/7

Voar

No início de sua manutenção, sacrifique Arcades

Sabboth, a menos que você pague {G} {W} {U}.

Cada criatura desvirada que você controla recebe +0/+2

enquanto não estiver atacando.

{W}: Arcades Sabboth recebe +0/+1 até o final do turno.

- Enquanto Arcades Sabboth estiver desvirado e não estiver atacando, ele receberá +0/+2 de sua própria habilidade.
-

Arcanis, o Onipotente

{3} {U} {U} {U}

Criatura Lendária — Mago

3/4

{T}: Compre três cards.

{2} {U} {U}: Devolva Arcanis, o Onipotente, para a mão de seu dono.

- A última habilidade de Arcanis só pode ser ativada enquanto ele está no campo de batalha.
-

Ascensão de Urborg

{4} {B}

Feitiço

Devolva até dois cards de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

Compre um card.

- Você pode conjurar Ascensão de Urborg sem alvos se você só quiser comprar um card.
 - Se você escolher ao menos um alvo e nenhum alvo for válido conforme Ascensão de Urborg tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida e você não comprará um card.
-

Avatar de Serra
{4}{W}{W}{W}
Criatura — Avatar
/

O poder e a resistência de Avatar de Serra são ambos iguais ao seu total de pontos de vida.
Quando Avatar de Serra for colocado num cemitério vindo de qualquer lugar, embaralhe-o no grimório de seu dono.

- A habilidade que define o poder e a resistência do Avatar de Serra funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
- Se Avatar de Serra não estiver mais no seu cemitério quando a sua habilidade desencadeada tentar ser resolvida, você ainda embaralhará o seu grimório.

Bando de Fantasmas
{3}{W}{W}
Criatura — Ave Soldado Espírito
0/0

Voar
Bando de Fantasmas entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.
Se algum dano seria causado a Bando de Fantasmas, previna aquele dano. Remova um marcador +1/+1 de Bando de Fantasmas.

- Se Bando de Fantasmas sofreria dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo (digamos, por ter sido bloqueado por múltiplas criaturas), todo o dano é prevenido e somente um marcador +1/+1 é removido.
- Se o dano que seria causado a Bando de Fantasmas não puder ser prevenido, o dano será causado e um marcador +1/+1 será removido de Bando de Fantasmas.
- Se Bando de Fantasmas não tiver nenhum marcador +1/+1 (mas ainda estiver no campo de batalha devido a algo que tenha aumentado sua resistência), o dano que seria causado a ele ainda será prevenido.

Besta Ígnea
{2}{R}
Criatura — Besta
3/4

Besta Ígnea não pode atacar nem bloquear sozinha.

- Besta Ígnea não pode atacar nem bloquear, a menos que outra criatura também seja designada para atacar ou bloquear ao mesmo tempo. Em especial, duas Bestas Ígneas podem atacar ou bloquear ao mesmo tempo.
 - Depois que Besta Ígnea é declarada como atacante ou bloqueadora, não importa mais o que acontece com a(s) outra(s) criatura(s).
 - Outras criaturas que ataquem junto com Besta Ígnea não precisam atacar o mesmo jogador ou planeswalker. Outras criaturas designadas como bloqueadoras junto com Besta Ígnea não precisam bloquear a mesma criatura que Besta Ígnea.
-

Busca Frenética

{2} {U}

Mágica Instantânea

Compre dois cards e depois descarte dois cards. Desvire até três terrenos.

- Você escolhe quais terrenos desvirar conforme Busca Frenética é resolvida. Eles não são alvos e não precisam ser terrenos que você controla.
-

Cães Selvagens

{G}

Criatura — Cão

2/1

No início de sua manutenção, se um jogador tiver mais pontos de vida que cada outro jogador, o jogador com mais pontos de vida ganha o controle de Cães Selvagens.

Reciclar {2} (*{2}*, *descarte este card: Compre um card.*)

- A primeira habilidade de Cães Selvagens verificará os totais de pontos de vida conforme sua manutenção começar, antes que qualquer jogador tenha a oportunidade de realizar qualquer ação. Se nenhum jogador tiver mais pontos de vida que todos os outros naquele momento (por exemplo, se dois ou mais jogadores estiverem empatados com mais pontos de vida), a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se nenhum jogador tiver mais pontos de vida que todos os outros naquele momento, a habilidade não terá nenhum efeito. O jogador que tinha mais pontos de vida conforme a habilidade foi desencadeada não precisa ser o mesmo que tem mais pontos de vida conforme a habilidade é resolvida.
-

Carniceiro Sem Rosto

{2} {B} {B}

Criatura — Pesadelo Horror

2/3

Quando Carniceiro Sem Rosto entrar no campo de batalha, exile outra criatura alvo.

Quando Carniceiro Sem Rosto deixar o campo de batalha, devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- A primeira habilidade de Carniceiro Sem Rosto não é opcional. Se nenhum outro jogador além de você controlar uma criatura, você precisa escolher uma criatura que você controla como alvo.
 - Se Carniceiro Sem Rosto exilar uma ficha de criatura, a ficha deixará de existir depois de ser exilada. Ela não voltará ao campo de batalha por causa da segunda habilidade.
 - Se Carniceiro Sem Rosto exilar um segundo Carniceiro Sem Rosto e depois um terceiro Carniceiro Sem Rosto aparecer e exilar o primeiro, o segundo voltará ao campo de batalha. Se não houver outras criaturas no campo de batalha, o segundo exilará o terceiro, devolvendo o primeiro, e assim por diante. Se ninguém puder quebrar o impasse, o jogo terminará empatado.
-

Catador de Nozes

{5} {G}

Criatura — Humano Druida

1/1

No início de sua manutenção, você pode criar uma ficha de criatura Esquilo verde 1/1.

Limiar — Todos os Esquilos receberão +2/+2 enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Esquilos pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete.
-

Cemitério Lotado

{1} {B}

Encantamento

No início de sua manutenção, se você tiver quatro ou mais cards de criatura em seu cemitério, você pode devolver o card de criatura alvo de seu cemitério para sua mão.

- A habilidade de Cemitério Lotado verificará seu cemitério conforme sua manutenção começar, antes que qualquer jogador tenha a oportunidade de realizar qualquer ação. Se você tiver menos que quatro cards de criatura em seu cemitério naquele momento, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você tiver menos de quatro cards de criatura em seu cemitério naquele momento, a habilidade não terá nenhum efeito.
-

Chainer, Mestre da Demência

{3} {B} {B}

Criatura Lendária — Humano Assecla

3/3

Todos os Pesadelos recebem +1/+1.

{B} {B} {B}, pague 3 pontos de vida: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle. Aquela criatura é preta e é um Pesadelo além de seus outros tipos.

Quando Chainer, Mestre da Demência, deixar o campo de batalha, exile todos os Pesadelos.

- A criatura colocada no campo de batalha pela habilidade de Chainer é apenas preta, e não preta além de suas outras cores. Ela é, porém, um Pesadelo além de seus outros tipos. Conforme ela entra no campo de batalha, ela já é um Pesadelo preto (e talvez alguns outros tipos de criatura); ela não entra no campo de batalha para depois se tornar um Pesadelo preto.
-

Clérigo da Ordem Avançada

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo

2/2

Quando Clérigo da Ordem Avançada entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida para cada criatura que você controla com o nome Clérigo da Ordem Avançada.

- Conte o número de criaturas com o nome Clérigo da Ordem Avançada que você controla conforme a habilidade é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha. Se o Clérigo da Ordem Avançada com a habilidade que foi desencadeada ainda estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Comandante do Grupo de Cerco

{3}{R}{R}

Criatura — Goblin

2/2

Quando Comandante do Grupo de Cerco entrar no campo de batalha, crie três fichas de criatura Goblin vermelha 1/1.

{1}{R}, sacrifique um Goblin: Comandante do Grupo de Cerco causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você pode sacrificar qualquer Goblin que você controla para ativar a habilidade ativada de Comandante do Grupo de Cerco, inclusive o próprio Comandante do Grupo de Cerco.

Comporta

{3}{U}

Criatura — Barreira

0/5

Defensor

Quando Comporta tiver voar, sacrifique-a.

Quando Comporta deixa o campo de batalha, ela causa a cada criatura não azul sem voar dano igual à metade do número de Ilhas que você controla, arredondado para baixo.

- A primeira habilidade de Comporta é um desencadeador de estado. Ela não será desencadeada novamente enquanto a habilidade estiver na pilha, mas se a habilidade for anulada e Comporta ainda tiver voar, a habilidade será desencadeada de novo imediatamente.

Conduto

{3}

Artefato

No máximo duas criaturas podem atacar você a cada combate.

- Seus oponentes ainda podem atacar planeswalkers que você controla com qualquer número de criaturas a cada combate.

Confiscar
{4} {U} {U}
Encantamento — Aura
Encantar permanente
Você controla a permanente encantada.

- Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
- Ganhar o controle de uma Aura ou Equipamento não altera os objetos aos quais a permanente está anexada.

Congregar
{3} {W}
Mágica Instantânea
O jogador alvo ganha 2 pontos de vida para cada criatura no campo de batalha.

- Conte o número de criaturas conforme Congregar é resolvido para determinar a quantidade de pontos de vida ganha.

Couteiro
{3} {G}
Criatura — Elfo
2/2
Quando Couteiro morre, você pode exilá-lo. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha e coloque todos os outros cards revelados desta forma em seu cemitério.

- Se Couteiro não estiver mais em seu cemitério conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, você não poderá escolher exilá-lo. Você não revelará cards de seu grimório.

Cruzada de Dralnu
{1} {B} {R}
Encantamento
Todos os Goblins recebem +1/+1.
Todos os Goblins são pretos e são Zumbis além de seus outros tipos de criatura.

- Com Cruzada de Dralnu os Goblins são apenas pretos, e não pretos além de suas outras cores. Eles são, porém, Zumbis além de seus outros tipos. Conforme um entra no campo de batalha, ele já é um Goblin Zumbi preto (e talvez tenha outros tipos de criatura) com +1/+1; ele não entra primeiro para depois se tornar um Goblin Zumbi preto e receber +1/+1.
-

Desejo de Seton

{2} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2.

Limiar — Enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério, todas as criaturas aptas a bloquear a criatura encantada o fazem.

- Se uma criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear a criatura encantada por qualquer motivo (como por estar virada), ela não bloqueará aquela criatura. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura bloqueie a criatura encantada, o jogador defensor não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.

Despedaçar

{4} {R} {R}

Feitiço

Despedaçar causa 4 pontos de dano a cada criatura.

Reciclar {2} {R} (*{2}{R}*, *descarte este card: Compre um card.*)

Quando recicla Despedaçar, você pode fazer com que ele cause 1 ponto de dano a cada criatura.

- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.

Dilacerador de Carne

{1} {B}

Criatura — Phyrexiano Horror

4/4

Toda vez que Dilacerador de Carne causa dano a uma criatura ou um oponente, Dilacerador de Carne causa aquela quantidade de dano a você.

- A habilidade de Dilacerador de Carne é desencadeada toda vez que ele causa qualquer dano a uma criatura ou um oponente, e não apenas quando ele causa dano de combate.

Distensão do Tempo

{8} {U} {U}

Feitiço

O jogador alvo joga dois turnos extras após este turno.

- Se múltiplos efeitos de “turno extra” forem resolvidos no mesmo turno, os turnos são jogados na ordem oposta à da resolução dos efeitos. Em outras palavras, o turno extra criado mais recentemente será o primeiro a ser jogado.

Dizimar

{2} {R} {G}

Feitiço

Destrua o artefato alvo, a criatura alvo, o encantamento alvo e o terreno alvo.

- Você precisa escolher um alvo válido para cada alvo exigido por Dizimar. No entanto, se uma permanente tem múltiplos tipos de card, ela pode ser escolhida como alvo de mais de uma ocorrência da palavra “alvo”. Por exemplo, você pode conjurar Dizimar tendo como alvo uma criatura artefato, um encantamento e um terreno.

Dodecápode

{4}

Criatura Artefato — Golem

3/3

Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você descarte Dodecápode, em vez de colocá-lo no cemitério, coloque-o no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.

- Se uma mágica ou habilidade que um oponente controla fizer com que você escolha um card para descartar e você descartar Dodecápode, você o colocará no campo de batalha.
- Se você descartar Dodecápode e o colocar no campo de batalha, você ainda o terá descartado. Habilidades que sejam desencadeadas toda vez que você descartar um card serão desencadeadas.
- Se a mágica ou habilidade que fez com que você descartasse Dodecápode se referir ao “card descartado” ou similar, ela se referirá a Dodecápode no campo de batalha.

Dragão Engole-mundos

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

Criatura — Pesadelo Dragão

7/7

Voar, atropelar

Quando Dragão Engole-mundos entrar no campo de batalha, exile todas as outras permanentes que você controla.

Quando Dragão Engole-Mundos deixar o campo de batalha, devolva os cards exilados ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

- Se Dragão Engole-mundos deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a habilidade “de saída do campo de batalha” será desencadeada e será resolvida primeiro. Ela não devolverá nada. Depois, a habilidade de entrada no campo de batalha exilará indefinidamente todas as outras permanentes que você controla.
- Se uma Aura for exilada com Dragão Engole-mundos e depois voltar ao campo de batalha, o jogador que controla a Aura conforme ela entra no campo de batalha escolhe o que ela encantar. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos

aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de válido, ela permanecerá exilada. Ela não precisa voltar para o mesmo lugar. Ele não pode entrar no campo de batalha encantando uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo.

Dragonete Dentífero

{2}{U}

Criatura — Pesadelo Dragonete

3/4

Voar

Quando Dragonete Dentífero entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que você exile uma criatura que você controla que não seja Dragonete Dentífero.

Quando Dragonete Dentífero deixar o campo de batalha, devolva o card exilado ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

- Você escolhe qual criatura você controla para exilar (se for o caso) conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida. Depois que você escolher, nenhum jogador poderá realizar ações até que a criatura escolhida seja exilada ou Dragonete Dentífero seja sacrificado e a habilidade tenha terminado de ser resolvida.
 - Se você não controlar nenhuma outra criatura conforme a habilidade de entrada no campo de batalha for resolvida, você precisará sacrificar Dragonete Dentífero.
 - Se Dragonete Dentífero deixar o campo de batalha antes que sua habilidade de entrada no campo de batalha seja resolvida, a habilidade “de saída do campo de batalha” será desencadeada e será resolvida primeiro. Ela não devolverá nada. Depois, a habilidade de entrada no campo de batalha será resolvida. Se você exilar uma criatura que você controla, ela será exilada indefinidamente. Dragonete Dentífero não a devolverá.
-

Dragonete Peregrino

{4}{U}

Criatura — Dragonete

2/3

Voar

Quando Dragonete Peregrino entrar no campo de batalha, desvire até cinco terrenos.

- Você escolhe quais terrenos desvirar conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Eles não são alvos e não precisam ser terrenos que você controla.
-

Encantadora de Meseta

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Druida

0/2

Toda vez que você conjura uma magia de encantamento, você pode comprar um card.

- A última habilidade de Encantadora de Meseta será resolvida antes da magia que a desencadeou.

- Se a mágica de encantamento for anulada, a habilidade de Encantadora de Meseta ainda será resolvida e fará com que você compre um card.
 - Encantamentos colocados no campo de batalha sem serem conjurados não farão com que a habilidade de Encantadora de Meseta seja desencadeada.
-

Entidade Tempestade

{1} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Ímpeto

Entidade Tempestade entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada outra mágica conjurada neste turno.

- O número de outras mágicas conjuradas neste turno é determinado conforme Entidade Tempestade entra no campo de batalha. Ela contará mágicas que tenham sido conjuradas enquanto Entidade Tempestade estava na pilha. Ela não contará cópias de mágicas que tenham sido criadas na pilha.
-

Esfera Amortecedora

{2}

Artefato

Se um terreno for virado para gerar dois ou mais manas, este gerará {C} em vez de qualquer outro tipo e quantidade.

Cada mágica que um jogador conjura custa {1} a mais para ser conjurada para cada outra mágica que aquele jogador conjurou neste turno.

- Se múltiplos efeitos de substituição modificariam o mana que uma habilidade que você controla geraria, escolha um. Depois disso, determine se quaisquer outros são aplicáveis. Um efeito de substituição não pode ser aplicado mais de uma vez ao mesmo evento.
 - A segunda habilidade de Esfera Amortecedora conta mágicas que foram conjuradas durante o turno, mesmo que Esfera Amortecedora não tenha estado no campo de batalha quando elas foram conjuradas. Por exemplo, se a própria Esfera Amortecedora for a terceira mágica que você conjura no turno, a próxima mágica que você conjurar custará {3} a mais para ser conjurada.
 - Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de recapitular), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
-

Esfinge Perturbadora

{1}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/4

Voar

Manutenção cumulativa — Descarte um card. *(No início de sua manutenção, coloque um marcador de tempo nesta permanente e depois a sacrifique, a menos que você pague seu custo de manutenção para cada marcador de tempo nela.)*

Quando Esfinge Perturbadora morrer, compre um card para cada marcador de tempo nela.

- Pagar manutenção cumulativa é sempre opcional. Se ela não for paga, a permanente com manutenção cumulativa será sacrificada. Não se pode pagar parcialmente a manutenção cumulativa total. Por exemplo, se Esfinge Perturbadora tiver três marcadores de idade quando sua habilidade manutenção cumulativa for desencadeada, ela receberá outro marcador de tempo e depois seu controlador escolherá descartar quatro cards ou sacrificá-la.

Espadas em Arados

{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Seu controlador ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao seu poder.

- Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de pontos de vida ganha.

Espírito-guia dos Elfos

{2}{G}

Criatura — Elfo Espírito

2/2

Exile Espírito-guia dos Elfos da sua mão: Adicione {G}.

- Se o custo de uma mágica ou habilidade incluir devolver uma criatura para sua mão e pagar mana, você não pode ativar a habilidade de mana de Espírito-guia dos Elfos depois de devolvê-lo para sua mão. Isso porque as habilidades de mana precisam ser ativadas antes que você comece a pagar os custos.

Estalo

{1}{U}

Mágica Instantânea

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. Desvire até dois terrenos.

- Você escolhe quais terrenos desvirar conforme a mágica é resolvida. Eles não são alvos e não precisam ser terrenos que você controla.
-

Esvaziar os Viveiros

{3} {R}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Goblin vermelha 1/1.

Rajada (Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno.)

- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com *rajada* conjuradas posteriormente no turno.
 - As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas são contadas pela habilidade *rajada*.
 - Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com *rajada* não afeta as cópias.
 - A própria habilidade desencadeada que cria as cópias pode ser anulada por qualquer coisa que possa anular uma habilidade desencadeada. Se a habilidade for anulada, nenhuma cópia será colocada na pilha.
-

Exploração

{G}

Encantamento

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

- A habilidade de Exploração é cumulativa com outros efeitos que permitem que você jogue terrenos adicionais, inclusive os criados por outras Explorações que você controla.
-

Explosão Solar

{3} {R}

Mágica Instantânea

Explosão Solar causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

Reciclar {1} {R} {R} (*{1} {R} {R}*, *descarte este card*:

Compre um card.)

Quando recicla Explosão Solar, você pode fazer com que ela cause 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Você pode reciclar este card mesmo que não haja alvos válidos para a habilidade desencadeada.
 - Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
 - A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.
-

Fábrica de Mishra

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{1}: Fábrica de Mishra torna-se uma criatura artefato

Operário de Linha de Montagem 2/2 até o final do turno.

Ela ainda é um terreno.

{T}: A criatura Operário de Linha de Montagem alvo

recebe +1/+1 até o final do turno.

- Depois de se tornar uma criatura, Fábrica de Mishra ainda terá todas as próprias habilidades.
- Uma permanente não criatura que se torne uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura. Em especial, se você transformar Fábrica de Mishra em criatura no turno em que ela entrou no campo de batalha, você não conseguirá ativar a primeira nem a última habilidade.

Familiar de Nightscape

{1}{B}

Criatura — Zumbi

1/1

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

{1}{B}: Regenere Familiar de Nightscape. *(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída, em vez disso, vire-a, remova-a do combate e cure todo o dano marcado nela.)*

- Uma mágica que você conjura que seja azul e vermelha custa {1} a menos, e não {2} a menos.
- Ativar a habilidade cria um efeito de substituição que age como escudo, substituindo a próxima vez em que Familiar de Nightscape seria destruído naquele turno. Esse escudo funciona contra efeitos que tentam destruir Familiar de Nightscape e contra dano letal que seria causado a Familiar de Nightscape.
- Familiar de Nightscape pode regenerar mesmo que não esteja em combate, já esteja virado ou não tenha sofrido dano.
- Você pode ativar a habilidade de regeneração mesmo que não haja risco de Familiar de Nightscape ser destruído.

Fato ou Ficção

{3}{U}

Mágica Instantânea

Revele os cinco cards do topo de seu grimório. Um oponente separa aqueles cards em dois montes. Você coloca um monte na própria mão e o outro no próprio cemitério.

- Os montes podem estar vazios.
-

Fenda de Raios

{1} {R}

Encantamento

Toda vez que um jogador recicla um card, você pode pagar {1}. Se fizer isso, Fenda de Raios causará 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Você escolhe o alvo quando a habilidade de Fenda de Raios é colocada na pilha, mas você escolhe pagar ou não o mana conforme a habilidade é resolvida. Depois que você escolhe, nenhum jogador pode realizar ações até que o dano seja causado e a habilidade tenha terminado de ser resolvida.

Fé Renovada

{2} {W}

Mágica Instantânea

Você ganha 6 pontos de vida.

Reciclar {1} {W} (*{1} {W}*, *descarte este card: Compre um card.*)

Quando você recicla Fé Renovada, você pode ganhar 2 pontos de vida.

- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.

Filhote de Dragão

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

2/3

Voar

{R}: Filhote de Dragão recebe +1/+0 até o final do turno.

Se esta habilidade tiver sido ativada quatro ou mais vezes neste turno, sacrifique Filhote de Dragão no início da próxima etapa final.

- Não há limite para o número de vezes que você pode ativar a habilidade de Filhote de Dragão num turno. No entanto, a quarta ativação em um turno e cada ativação subsequente criarão uma habilidade desencadeada retardada que forçará você a sacrificar Filhote de Dragão no início de sua próxima etapa final.
 - Se acontecer de a quarta vez (ou subsequente) em que a habilidade de Filhote de Dragão é ativada durante o mesmo turno ser durante a etapa final daquele turno, a habilidade desencadeada retardada não será desencadeada até o início da etapa final do turno seguinte. Você terá que sacrificar Filhote de Dragão naquele momento.
-

Fomento Primordial

{2}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +4/+4 até o final do turno.

Reciclar {2}{G} ({2}{G}, *descarte este card: Compre um card.*)

Quando você recicla Fomento Primordial, você pode fazer com que a criatura alvo receba +1/+1 até o final do turno.

- Você pode reciclar este card mesmo que não haja alvos válidos para a habilidade desencadeada.
- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.

Força de Vontade

{3}{U}{U}

Mágica Instantânea

Você pode pagar 1 ponto de vida e exilar um card azul de sua mão em vez de pagar o custo de mana desta mágica.

Anule a mágica alvo.

- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como o custo alternativo de Força de Vontade), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana de Força de Vontade é sempre 5, independentemente do quanto você tenha pago para conjurá-la.

Fúria Imortal

{2}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

Quando Fúria Imortal for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, devolva Fúria Imortal para a mão de seu dono.

- Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Fúria Imortal tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Ela é colocada no cemitério de seu dono diretamente da pilha, em vez de do campo de batalha, de modo que sua última habilidade não será desencadeada.
-

Gárgula Kjeldorana

{5} {W}

Criatura — Gárgula

3/3

Voar, iniciativa

Toda vez que Gárgula Kjeldorana causa dano, você ganha aquela quantidade em pontos de vida.

- A habilidade desencadeada de Gárgula Kjeldorana é desencadeada quando ela causa qualquer dano, e não apenas dano de combate.
- Diferentemente de vínculo com a vida, a última habilidade de Gárgula Kjeldorana é uma habilidade desencadeada que vai para a pilha e pode ser respondida. Em especial, se Gárgula Kjeldorana causar dano ao mesmo tempo em que você sofrer dano suficiente para reduzir seu total de pontos de vida a 0 ou menos, você perderá o jogo antes de poder ganhar qualquer ponto de vida.

Grelha de Carvão

{3} {R}

Criatura — Elemental

3/3

Quando Grelha de Carvão entrar no campo de batalha, se você a conjurou de sua mão, adicione {R} {R} {R}.

- Se uma criatura não ficha entrar no campo de batalha como cópia desta criatura, a habilidade de entrada no campo de batalha da cópia ainda será desencadeada, contanto que você tenha conjurado da sua mão a mágica que se tornou aquela criatura não ficha.
- Se for criada uma ficha que seja uma cópia de Grelha de Carvão, a ficha não terá sido conjurada, logo a habilidade de Grelha de Carvão não será desencadeada. De modo similar, se um efeito copia Grelha de Carvão enquanto ele está na pilha, a cópia se torna uma ficha, mas, como ela foi criada na pilha, em vez de conjurada da sua mão, a habilidade também não é desencadeada.
- A habilidade de Grelha de Carvão não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida.

Goblin Vira-Casaca

{1} {B}

Criatura — Goblin Mercenário

2/1

Sacrifique um Goblin: Regenere Goblin Vira-Casaca.

(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída, em vez disso, vire-a, remova-a do combate e cure todo o dano marcado nela.)

- Ativar a habilidade cria um efeito de substituição que age como escudo, substituindo a próxima vez em que Goblin Vira-Casaca seria destruído naquele turno. Esse escudo funciona contra efeitos que tentam destruir Goblin Vira-Casaca e contra dano letal que seria causado a Goblin Vira-Casaca.
- Goblin Vira-Casaca pode ser regenerado mesmo que não esteja em combate, mesmo que já esteja virado e mesmo que não sofra dano.
- Você pode ativar a habilidade de regeneração mesmo que não haja risco de Goblin Vira-Casaca ser destruído. Às vezes, você precisa sacrificar uns Goblins. A gente entende.

Gorro do Bufão

{4}

Artefato

{2}, {T}, sacrifique Gorro do Bufão: Procure três cards no grimório do jogador alvo e exile-os. Em seguida, aquele jogador embaralha.

- Enquanto houver três ou mais cards naquele grimório, você precisa encontrar três cards e exilá-los. Se houver menos de três cards no grimório do jogador, você exilará todos eles.

Gosma Icorídia

{2} {B}

Feitiço

A criatura alvo recebe -3/-3 até o final do turno.

Reciclar {2} (*{2}, descarte este card: Compre um card.*)

Loucura {3} {B} (*Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.*)

- Se reciclar Gosma Icorídia, você poderá conjurá-la por seu custo de loucura. Você escolhe se conjurá-la com loucura ou não antes de comprar o card da habilidade reciclar.

Grimório Silvestre

{1} {G}

Encantamento

No início de sua etapa de compra, você pode comprar dois cards adicionais. Se fizer isso, escolha dois cards em sua mão comprados neste turno. Para cada um daqueles cards, pague 4 pontos de vida ou coloque aquele card no topo de seu grimório.

- Você sempre faz sua compra normal antes desta habilidade. A compra normal ocorre antes que qualquer coisa possa ser colocada na pilha durante a etapa de compra de um jogador.
- Se você controlar outras habilidades desencadeadas que permitam que você compre cards durante sua etapa de compra, você pode escolher aplicar a habilidade de Grimório Silvestre antes ou depois daquelas habilidades. As habilidades desencadeadas controladas por outros jogadores serão resolvidas antes das habilidades desencadeadas que você controla.
- Quaisquer cards comprados antes da resolução da habilidade de Grimório Silvestre, inclusive em sua manutenção ou em resposta à habilidade de Grimório Silvestre, podem ser escolhidos para serem devolvidos com este efeito. O controlador de Grimório Silvestre é responsável por distinguir esses cards na mão, como por exemplo mantendo-os separados dos cards que começaram o turno em sua mão.
- Se você controlar mais de um Grimório Silvestre, a habilidade desencadeada de cada um deles será resolvida em sequência. Você não consegue comprar os cards ao mesmo tempo e depois devolvê-los todos ao mesmo tempo.
- Você pode devolver zero, um ou dois cards.

- Se você escolher comprar dois cards e depois substituir uma ou mais daquelas compras por algum outro efeito, o restante da habilidade de Grimório Silvestre ainda acontecerá. Se você já tiver comprado seu único card naquele turno, você precisa escolher aquele card e pagar 4 pontos de vida ou colocá-lo no topo de seu grimório. Se você não tiver comprado nenhum card naquele turno, o restante daquela habilidade não tem efeito.
 - Não é possível realizar nenhuma ação entre a compra do card e a escolha de dois cards. Você não pode conjurar os cards que você comprou para evitar ter dois cards para escolher.
-

Guia Grifo

{2}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

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

Quando a criatura encantada morrer, crie uma ficha de criatura Grifo branca 2/2 com voar.

- Se Guia Grifo e a criatura encantada forem para o cemitério ao mesmo tempo, a última habilidade de Guia Grifo será desencadeada.
-

Guinchado de Guerra

{2}{W}{W}

Feitiço

Crie duas fichas de criatura Ave branca 1/1 com voar.

Recapitular — Vire três criaturas brancas desviradas que você controla. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Você pode virar quaisquer criaturas brancas desviradas que você controla para pagar a habilidade recapitular de Guinchado de Guerra, mesmo que você não as tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
-

Homem-Urso

{1}{G}

Criatura — Humano Urso Druida

1/1

{T}: Adicione {G}.

Limiar — Homem-Urso receberá +3/+3 enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Homem-Urso pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete.
-

Impositor Místico
{2}{G}{W}
Criatura — Humano Nômade Místico
3/3
Proteção contra o preto
Limiar — Enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério, Impositor Místico receberá +3/+3 e terá voar.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Impositor Místico pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete.

Incinerador da Palma Cravejada
{2}{R}
Criatura — Goblin
2/1
Reciclar {1}{R} (*{1}{R}*, *descarte este card: Compre um card.*)
Quando recicla Incinerador da Palma Cravejada, você pode fazer com que ele cause X pontos de dano à criatura alvo, sendo X o número de Goblins no campo de batalha.

- Você pode reciclar este card mesmo que não haja alvos válidos para a habilidade desencadeada.
- Quando você recicla este card, primeiro a habilidade reciclar vai para a pilha, e depois a habilidade desencadeada vai para a pilha acima dela. A habilidade desencadeada será resolvida antes que você compre um card com a habilidade reciclar.
- A habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Se a habilidade desencadeada não for resolvida (por exemplo, por ter sido anulada ou todos os alvos terem deixado de ser válidos), a habilidade reciclar ainda será resolvida e você comprará um card.

Jolrael, Reclusa Mwonvuli
{1}{G}
Criatura Lendária — Humano Druida
1/2
Toda vez que comprar seu segundo card a cada turno, crie uma ficha de criatura Felino verde 2/2.
{4}{G}{G}: Até o final do turno, as criaturas que você controla têm poder e resistência básicos X/X, sendo X o número de cards em sua mão.

- A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se Jolrael estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado; se não ela não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno.
- A última habilidade de Jolrael se sobrepõe a todos os efeitos anteriores que definem valores específicos para o poder e/ou a resistência da criatura. Se outros efeitos que definam um valor específico para essas características começarem a se aplicar depois que a habilidade de Jolrael for resolvida, eles prevalecerão sobre aquela parte do efeito.

- Efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura afetada sem definir valores específicos para eles se aplicarão independentemente de quando tenham começado a se aplicar. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder e/ou a resistência da criatura.
- O valor de X só é determinado conforme a última habilidade de Jolrael é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o número de cards em sua mão mude.

Juggernaut

{4}

Criatura Artefato — Juggernaut

5/3

Juggernaut ataca a cada combate se estiver apto.

Juggernaut não pode ser bloqueado por Barreiras.

- Se Juggernaut não puder atacar por qualquer motivo (como estar virado ou ter passado ao seu controle naquele turno), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazer com que ele ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

Kamahl, o Punho de Krosa

{4} {G} {G}

Criatura Lendária — Humano Druida

4/3

{G}: O terreno alvo torna-se uma criatura 1/1 até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

{2} {G} {G} {G}: As criaturas que você controla recebem +3/+3 e ganham atropelar até o final do turno.

- Os terrenos que se tornam criaturas permanecem com quaisquer outros supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tenham.
- Uma permanente não criatura que se torne uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura. Em especial, se você transformar um terreno em criatura no turno em que ele entrar no campo de batalha, você não conseguirá virá-lo para gerar mana.
- A última habilidade de Kamahl só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. Criaturas que passem ao seu controle depois daquele ponto (inclusive terrenos que se tornem criaturas) não receberão os bônus.

Kavu de Língua Flamejante

{3} {R}

Criatura — Kavu

4/2

Quando Kavu de Língua Flamejante entra no campo de batalha, ele causa 4 pontos de dano à criatura alvo.

- A habilidade de Kavu de Língua Flamejante pode ter ele mesmo como alvo. Se ele for a única criatura no campo de batalha conforme sua habilidade é desencadeada, ele precisa ter a si mesmo como alvo.

Labirinto de Ith

Terreno

{T}: Desvire a criatura alvo atacante. Previna todo o dano de combate que seria causado e sofrido por aquela criatura neste turno.

- Labirinto de Ith não tem uma habilidade de mana. Ele não é virado para gerar mana incolor.
- Labirinto de Ith pode ter como alvo uma criatura atacante desvirada. Ele ainda prevenirá o dano de combate que ela causaria ou sofreria.
- A criatura não é removida do combate; o dano é simplesmente prevenido. Ela ainda é uma criatura atacante até que a fase de combate tenha terminado.
- Você pode ativar a habilidade de Labirinto de Ith tendo como alvo uma criatura atacante que você controla durante a etapa de dano de combate ou na etapa de fim do combate, mesmo ela já tendo causado dano de combate. Isso desvirará a criatura. O dano que ela causou não será afetado.

Ladrão de Corpos

{2} {B} {B}

Criatura — Phyrexiano Assecla

2/2

Quando Ladrão de Corpos entrar no campo de batalha, exile-o, a menos que você descarte um card de criatura.

Quando Ladrão de Corpos morrer, exile-o e devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

- Você escolhe descartar ou não um card conforme a habilidade de entrada no campo de batalha é resolvida.
- Embora você possa escolher o próprio Ladrão de Corpos como alvo da última habilidade, ele será exilado antes de poder ser devolvido ao campo de batalha.

Lavamante Implacável

{R}

Criatura — Humano Mago

1/1

{R}, {T}, exile dois cards de seu cemitério: Lavamante

Implacável causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Os dois cards são exilados conforme o custo da habilidade de Lavamante Implacável é pago. Os jogadores não podem responder ao pagamento dos custos tentando movê-los para outra zona.
-

Leão de Juba Branca

{1}{W}

Criatura — Felino

2/2

Lampejo

Quando Leão de Juba Branca entrar no campo de batalha, devolva uma criatura que você controla para a mão de seu dono.

- Você pode devolver o próprio Leão de Juba Branca para a mão de seu dono conforme sua habilidade desencadeada for resolvida. Se não controlar nenhuma outra criatura, você precisa devolvê-lo.
- A habilidade de Leão de Juba Branca não tem nenhuma criatura como alvo, de modo que nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe a criatura a devolver e o momento em que você a devolve.

Lince Espectral

{1}{W}

Criatura — Felino Espírito

2/1

Proteção contra o verde

{B}: Regenere Lince Espectral. *(Na próxima vez em que esta criatura seria destruída, em vez disso, vire-a, remova-a do combate e cure todo o dano marcado nela.)*

- Ativar a habilidade cria um efeito de substituição que age como escudo, substituindo a próxima vez em que Lince Espectral seria destruído naquele turno. Esse escudo funciona contra efeitos que tentam destruir Lince Espectral e contra dano letal que seria causado a Lince Espectral.
- Lince Espectral pode regenerar mesmo que não esteja em combate, já esteja virado ou não tenha sofrido dano.
- Você pode ativar a habilidade de regeneração mesmo que não haja risco de Lince Espectral ser destruído.

Lógica Circular

{2}{U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague

{1} para cada card em seu cemitério.

Loucura {U} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Conte o número de cards em seu cemitério conforme Lógica Circular é resolvida para determinar o quanto o controlador da mágica alvo tem que pagar. Lógica Circular ainda está na pilha naquele momento. Ela não conta a si mesma.
-

Lyra, Portadora da Alvorada

{3}{W}{W}

Criatura Lendária — Anjo

5/5

Voar, iniciativa, vínculo com a vida

Os outros Anjos que você controla recebem +1/+1 e têm vínculo com a vida.

- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida na mesma criatura são redundantes.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a outro Anjo que você controla pode se tornar letal se Lyra, Portadora da Alvorada, deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Manipulador Gélido

{4}

Artefato

{1}, {T}: Vire o artefato, a criatura ou o terreno alvo.

- Depois que um jogador anuncia que está conjurando uma mágica ou ativando uma habilidade, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a mágica ou habilidade tenha sido paga. Em especial, os outros jogadores não podem tentar virar as permanentes daquele jogador para impedi-lo de pagar {T} ou impedi-lo de gerar mana suficiente.

Manoplas do Poder

{5}

Artefato

Conforme Manoplas do Poder entra no campo de batalha, escolha uma cor.

As criaturas da cor escolhida recebem +1/+1.

Toda vez que um terreno básico é virado para gerar mana da cor escolhida, seu controlador adiciona um mana extra daquela cor.

- Se Manoplas do Poder de alguma forma estiver no campo de batalha sem nenhuma cor escolhida para sua primeira habilidade, nenhuma criatura receberá +1/+1 e sua última habilidade jamais será desencadeada. Ela ainda não afetará criaturas incolores nem terrenos básicos virados para gerar mana incolor.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura da cor escolhida pode se tornar letal se Manoplas do Poder deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Maré Alta

{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, toda vez que um jogador vira uma Ilha para gerar mana, aquele jogador adiciona um {U} adicional.

- A habilidade desencadeada retardada se refere a qualquer terreno com o tipo de terreno Ilha, e não apenas aos com o nome Ilha.
 - O efeito se aplica mesmo que a Ilha em questão tenha entrado no campo de batalha depois da resolução de Maré Alta.
-

Metralha

{1} {R}

Feitiço

Metralha causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

Rajada (*Quando você conjurar esta mágica, faça uma cópia dela para cada mágica conjurada antes dela neste turno. Você pode escolher novos alvos para as cópias.*)

- As cópias serão colocadas diretamente na pilha. Elas não serão conjuradas e não serão contadas por outras mágicas com rajada conjuradas posteriormente no turno.
 - As mágicas conjuradas de zonas que não sejam a mão de um jogador e as mágicas que foram anuladas são contadas pela habilidade rajada.
 - Uma cópia de uma mágica pode ser anulada como qualquer outra mágica, mas precisa ser anulada individualmente. Anular uma mágica com rajada não afeta as cópias.
 - A própria habilidade desencadeada que cria as cópias pode ser anulada por qualquer coisa que possa anular uma habilidade desencadeada. Se a habilidade for anulada, nenhuma cópia será colocada na pilha.
 - Você pode escolher novos alvos para qualquer uma das cópias. Você pode fazer escolhas diferentes para cada cópia.
-

Millikin

{2}

Criatura Artefato — Constructo

0/1

{T}, triture um card: Adicione {C}. (*Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.*)

- Se um efeito permitir que você olhe o card do topo de seu grimório a qualquer momento ou jogue com o card do topo de seu grimório revelado e você ativar a habilidade de mana de Millikin enquanto conjura uma mágica, você não poderá olhar o novo card do topo de seu grimório até terminar de conjurar a mágica. O mesmo se aplica se você ativar a habilidade de Millikin enquanto ativa outra habilidade.
-

Mina de Pedras Preciosas

Terreno

Mina de Pedras Preciosas entra no campo de batalha com três marcadores de mineração.

{T}, remova um marcador de mineração de Mina de Pedras Preciosas: Adicione um mana de qualquer cor. Se não houver nenhum marcador de mineração em Mina de Pedras Preciosas, sacrifique-a.

- Se o último marcador de mineração for removido de alguma forma que não a ativação de sua habilidade, Mina de Pedras Preciosas não será sacrificada (e sua habilidade não poderá ser ativada).
-

Monastério dos Nantukos

Terreno

{T}: Adicione {C}.

Limiar — {G}{W}: Monastério dos Nantukos torna-se uma criatura Inseto Monge verde e branca 4/4 com iniciativa até o final do turno. Ela ainda é um terreno. Ative somente se houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- Depois de se tornar uma criatura, Monastério dos Nantukos ainda terá todas as próprias habilidades.
 - Depois que você ativa a última habilidade, não importa o que aconteça com o número de cards em seu cemitério. Monastério dos Nantukos continuará a ser uma criatura naquele turno, mesmo que aquele número caia para menos que sete.
 - Uma permanente não criatura que se torne uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura. Em especial, se você transformar Monastério dos Nantukos em uma criatura no turno em que ele entrar no campo de batalha, você não conseguirá virá-lo para gerar mana.
-

Musa Nascida do Vento

{3}{W}

Criatura — Espírito

2/3

Voar

As criaturas não podem atacá-lo, a menos que seu controlador pague {2} para cada criatura daquele controlador que está atacando você.

- Criaturas ainda podem atacar planeswalkers que você controla sem que seus controladores paguem qualquer custo.
-

Nishoba Fantasma

{5}{G}{W}

Criatura — Felino Besta Espírito

0/0

Atropelar

Nishoba Fantasma entra no campo de batalha com sete marcadores +1/+1.

Toda vez que Nishoba Fantasma causa dano, você ganha uma quantidade equivalente de pontos de vida.

Se algum dano seria causado a Nishoba Fantasma, previna aquele dano. Remova um marcador +1/+1 de Nishoba Fantasma.

- Se Nishoba Fantasma sofreria dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo (digamos, por ter sido bloqueada por múltiplas criaturas), todo o dano é prevenido e somente um marcador +1/+1 é removido.
- Se o dano que seria causado a Nishoba Fantasma não puder ser prevenido, o dano será causado e um marcador +1/+1 será removido de Nishoba Fantasma.
- Se Nishoba Fantasma não tiver nenhum marcador +1/+1 (mas ainda estiver no campo de batalha devido a algo que tenha aumentado sua resistência), o dano que seria causado a ela ainda será prevenido.

Nuvem de Fadas

{1}{U}

Criatura — Fada

1/1

Voar

Quando Nuvem de Fadas entrar no campo de batalha, desvire até dois terrenos.

Reciclar {2} (*{2}*, *descarte este card: Compre um card.*)

- Você escolhe quais terrenos desvirar conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Eles não são alvos e não precisam ser terrenos que você controla.

Oposição

{2}{U}{U}

Encantamento

Vire uma criatura desvirada que você controla: Vire o artefato, a criatura ou o terreno alvo.

- Depois que um jogador anuncia que está conjurando uma magia ou ativando uma habilidade, nenhum jogador pode realizar outras ações até que a magia ou habilidade tenha sido paga. Em especial, os outros jogadores não podem tentar virar as permanentes daquele jogador para impedi-lo de pagar {T} ou impedi-lo de gerar mana suficiente.
- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para ativar a habilidade de Oposição, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.

Ordem // Caos

{3}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura atacante alvo.

//

Caos

{2}{R}

Mágica Instantânea

As criaturas não podem bloquear neste turno.

- Caos impedirá que quaisquer criaturas sejam declaradas como bloqueadoras naquele turno, inclusive criaturas que não estavam no campo de batalha conforme Caos foi resolvido.
- Conjurar Caos depois da declaração de bloqueadores não fará com que nenhum daqueles bloqueios seja desfeito.

Ovinizar

{1} {U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo perde todas as habilidades e tem poder e resistência básicos 0/1.

- Ovinizar sobrescreve todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois de Ovinizar ser resolvida substituem esse efeito.
- Efeitos que modifiquem o poder e/ou a resistência de uma criatura sem definir valores específicos para eles se aplicarão independentemente de quando tenham começado a se aplicar. O mesmo vale para marcadores que alterem o poder e/ou a resistência da criatura.
- Se a criatura afetada ganhar uma habilidade após Ovinizar ser resolvido, esta habilidade será mantida.

Ovinomante

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

0/1

Quando Ovinomante entrar no campo de batalha, sacrifique-o, a menos que você devolva três terrenos básicos que você controla para a mão de seus donos. {T}, devolva Ovinomante para a mão de seu dono: Destrua a criatura alvo. Ela não pode ser regenerada. O controlador daquela criatura cria uma ficha de criatura Ovelha verde 0/1.

- Ovinomante é um alvo válido para a própria habilidade. Ativar a habilidade fará com que Ovinomante volte à mão de seu dono, de modo que a habilidade não terá um alvo válido. Ela não será resolvida e ninguém criará uma ficha de Ovelha.

Parasita do Campo de Batalha

{3} {G} {G}

Criatura — Centauro

3/3

Limiar — Coloque três cards de seu cemitério no fundo de seu grimório: Parasita do Campo de Batalha recebe +3/+3 até o final do turno. Ative apenas uma vez a cada turno e somente se houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- Verifique o número de cards em seu cemitério antes de ativar a habilidade. Se ativar a habilidade fizer com que aquele número se torne menor que sete, a habilidade ainda será resolvida normalmente.
-

Pashalik Mons

{2}{R}

Criatura Lendária — Goblin Guerreiro

2/2

Toda vez que Pashalik Mons ou outro Goblin que você controla morre, Pashalik Mons causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

{3}{R}, sacrifique um Goblin: Crie duas fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin.

- Se Pashalik Mons e um ou mais outros Goblins que você controla morrerem ao mesmo tempo, a habilidade de Pashalik Mons será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
 - Você pode sacrificar Pashalik Mons para pagar o custo de sua última habilidade.
-

Piscadela Momentânea

{1}{W}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

Recapitular {3}{U} (*Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.*)

- Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Portão Enigmático

{5}

Artefato

Vire duas criaturas desviradas que você controla: Você pode colocar no campo de batalha um card de criatura de sua mão que compartilhe um tipo de criatura com cada criatura virada dessa forma.

- As duas criaturas que você vira para ativar a habilidade não precisam necessariamente compartilhar um tipo de criatura, mas o card de criatura que você coloca no campo de batalha precisa compartilhar um tipo de criatura com cada uma delas. Por exemplo, você pode virar um Elfo Mago e um Humano Guerreiro para colocar um card de Elfo Guerreiro no campo de batalha.
 - Você pode virar quaisquer criaturas desviradas que você controla para ativar a habilidade de Portão Enigmático, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
-

Primarca Kavú
{3}{G}
Criatura — Kavú
3/3

Reforçar {4} (*Você pode pagar um custo adicional de {4} ao conjurar esta mágica.*)

Convocar (*Suas criaturas podem ajudar a conjurar esta mágica. Cada criatura que você vira ao conjurar esta mágica paga {1} ou um mana da cor daquela criatura.*)

Se Primarca Kavú foi reforçado, ele entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

- Você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla para convocar uma mágica, mesmo uma que você não tenha controlado de modo contínuo desde o início de seu turno mais recente.
- Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Convocar não muda o custo de mana nem o valor de mana de uma mágica.
- Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

Prospector de Skirk
{R}
Criatura — Goblin
1/1
Sacrifique um Goblin: Adicione {R}.

- Você pode sacrificar qualquer Goblin que você controla para ativar a habilidade ativada de Prospector de Skirk, inclusive o próprio Prospector de Skirk. Observe que, uma vez que você sacrifique Prospector de Skirk, você não conseguirá ativar a habilidade dele novamente, de modo que se você quiser sacrificar múltiplos Goblins, inclusive Prospector de Skirk, para gerar mana, lembre-se de sacrificar Prospector de Skirk por último.

Radha, Herdeira de Keld
{R}{G}
Criatura Lendária — Elfo Guerreiro
2/2
Toda vez que Radha, Herdeira de Keld, ataca, você pode adicionar {R}{R}.
{T}: Adicione {G}.

- A habilidade desencadeada de Radha não é uma habilidade de mana por não ser desencadeada por outra habilidade de mana. Ela vai para a pilha e pode ser respondida.
 - Você perde o mana gerado pela habilidade de Radha antes que os bloqueadores sejam declarados se não gastá-lo primeiro.
-

Reflexos Rápidos

{1}{R}

Encantamento — Aura

Você pode conjurar Reflexos Rápidos como se ele tivesse lampejo. Se você o conjurar a qualquer momento em que um feitiço não poderia ser conjurado, o controlador da permanente que ele se torna a sacrífica no início da próxima etapa de limpeza.

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +1/+0 e tem iniciativa.

- O sacrifício só ocorre se você conjurá-lo usando a própria habilidade. Se você conjurá-lo usando algum outro efeito (por exemplo, se outro efeito tiver permitido que você o conjure como se tivesse lampejo), ele não será sacrificado.

Relâmpago em Cadeia

{R}

Feitiço

Relâmpago em Cadeia causa 3 pontos de dano a qualquer alvo. Depois, aquele jogador ou o controlador daquela permanente pode pagar {R}{R}. Se o jogador fizer isso, ele poderá copiar esta mágica e poderá escolher um novo alvo para a cópia.

- Conforme Relâmpago em Cadeia é resolvida, seja o original, seja uma cópia, o jogador alvo ou o controlador da permanente alvo pode copiá-lo. A cópia tem o mesmo texto, alvo e cor da mágica que está sendo resolvida, embora o jogador a criar a cópia possa escolher um novo alvo para ela. Depois que aquela cópia é criada (ou não), o Relâmpago em Cadeia termina de ser resolvido e deixa a pilha.
- O jogador que coloca a cópia da mágica na pilha controla a cópia.
- A cópia de Relâmpago em Cadeia é criada na pilha, e, portanto, não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Os jogadores podem responder àquela mágica antes de ela ser resolvida.
- Se o jogador ou permanente alvo não for um alvo válido conforme Relâmpago em Cadeia tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Ele não poderá ser copiado.

Remédio

{1}{W}

Mágica Instantânea

Previna os próximos 5 pontos de dano que seriam causados neste turno a qualquer número de alvos, divididos à sua escolha.

- Você divide os efeitos de prevenção conforme conjura Remédio, não quando ele é resolvido. A cada alvo precisa ser atribuído ao menos 1 de “escudo” de prevenção. Você não pode escolher mais de cinco alvos e não atribuir nenhum a um alvo.
- Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos, a divisão original dos efeitos de prevenção continuará a valer, mas os efeitos que seriam atribuídos a alvos não válidos não serão criados.

- Se múltiplas fontes causariam simultaneamente dano a um alvo afetado, aquele alvo ou o controlador daquele alvo escolhe quais fontes de dano prevenir para cada “escudo”.
 - Se múltiplos efeitos de substituição se aplicarem a um jogador ou permanente que esteja sofrendo dano, aquele jogador ou o controlador daquela permanente escolhe a ordem na qual aplicá-los, e não o controlador da fonte do dano.
-

Rêmora Mística

{U}

Encantamento

Manutenção cumulativa {1} *(No início de sua manutenção, coloque um marcador de tempo nesta permanente e depois a sacrifique, a menos que você pague seu custo de manutenção para cada marcador de tempo nela.)*

Toda vez que um oponente conjura uma mágica não de criatura, você pode comprar um card, a menos que aquele jogador pague {4}.

- Pagar manutenção cumulativa é sempre opcional. Se ela não for paga, a permanente com manutenção cumulativa será sacrificada. Não se pode pagar parcialmente a manutenção cumulativa total. Por exemplo, se Rêmora Mística tiver três marcadores de idade quando sua habilidade manutenção cumulativa for desencadeada, ela receberá outro marcador de tempo e depois seu controlador escolherá pagar {4} ou sacrificá-la.
-

Restauradora Krosana

{2}{G}

Criatura — Humano Druida

1/2

{T}: Desvire o terreno alvo.

Limiar — {T}: Desvire até três terrenos alvo. Ative somente se houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- As habilidades ativadas de Restauradora Krosana não são habilidades de mana. Cada uma delas usa a pilha e pode ser respondida. Em especial, elas não podem ser ativadas enquanto você estiver conjurando uma mágica ou ativando outra habilidade. Se você quiser usar Restauradora Krosana para adicionar mana suficiente para pagar por uma mágica ou habilidade, você pode virar terrenos que você controla, desvirá-los com Restauradora Krosana e virar os terrenos novamente antes de começar a conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade.
-

Retorno Aterrorizante

{2}{B}{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

Recapitular — Sacrifique três criaturas. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Você escolhe o alvo de Retorno Aterrorizante antes de pagar qualquer de seus custos, de modo que não é possível conjurá-lo usando recapitular e trazer de volta uma das criaturas que você sacrifica.
-

Reviravolta

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Escolha artefato, criatura ou terreno. Vire todas as permanentes desviradas do tipo escolhido que o jogador alvo controla ou desvire todas as permanentes viradas daquele tipo que aquele jogador controla.

- Você decide durante a resolução se está virando ou desvirando e que tipo de permanente você está afetando.
-

Rith, o Incitador

{3} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Dragão

6/6

Voar

Toda vez que Rith, o Incitador, causa dano de combate a um jogador, você pode pagar {2} {G}. Se fizer isso, escolha uma cor e depois crie uma ficha de criatura Saprófita verde 1/1 para cada permanente daquela cor.

- Você escolhe se quer pagar {2} {G} conforme a habilidade de Rith é resolvida. Depois que você escolhe, nenhum jogador pode realizar ações até que as Saprófitas sejam criadas e a habilidade tenha terminado de ser resolvida.
-

Rotação de Culturas

{G}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique um terreno.

Procure em seu grimório um card de terreno, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe.

- Você não pode conjurar Rotação de Culturas sem sacrificar um terreno, e você não pode sacrificar terrenos adicionais.
-

Sabedoria da Natureza

{1} {G}

Feitiço

Procure em seu grimório um card de Floresta, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe.

- Você pode encontrar uma Floresta básica ou qualquer card de terreno com o tipo de terreno Floresta.
-

Sacramento Divino

{1}{W}{W}

Encantamento

As criaturas brancas recebem +1/+1.

Limiar — As criaturas brancas receberão um +1/+1 adicional enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a criaturas brancas que você controla pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete ou se Sacramento Divino deixar o campo de batalha.
-

Sem Piedade

{2}{B}{B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura causar dano a você, destrua-a.

- A habilidade de Sem Piedade é desencadeada toda vez que qualquer criatura, incluindo criaturas que você controla, causa dano a você, e não apenas dano de combate.
-

Sentinela Vigilante

{1}{W}{W}

Criatura — Humano Nômade

2/2

Limiar — Enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério, Sentinela Vigilante receberá +1/+1 e terá “{T}: A criatura atacante ou bloqueadora alvo recebe +3/+3 até o final do turno”.

- Depois que você ativar a habilidade que Sentinela Vigilante concede a si mesma, não importa o que acontece com o número de cards em seu cemitério. Aquela habilidade ainda será resolvida mesmo que aquele número caia a menos de sete em resposta.
 - Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Sentinela Vigilante pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete.
-

Terrávoros

{1}{G}{G}

Criatura — Lhurgoyf

/

Atropelar

O poder e a resistência de Terrávoros são ambos iguais ao número de cards de terreno em todos os cemitérios.

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

Teste de Resistência

{2} {W} {W}

Encantamento

No início de sua manutenção, se você tiver 50 ou mais pontos de vida, você vence o jogo.

- A habilidade de Teste de Resistência verificará seu cemitério conforme sua manutenção começar, antes que qualquer jogador tenha a oportunidade de realizar qualquer ação. Se você não tiver 50 ou mais pontos de vida naquele momento, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se seu total de pontos de vida tiver caído a menos de 50 naquele momento, a habilidade não terá nenhum efeito.

Transação Aleatória

{R}

Feitiço

Procure um card em seu grimório, coloque-o em sua mão, descarte um card aleatoriamente e depois embaralhe.

- Você pode acabar descartando o card que você procurou. É aleatório!

Tríscele

{6}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Tríscele entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.

Remova um marcador +1/+1 de Tríscele: Ele causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Se você ativar a habilidade de um Tríscele atacante ou bloqueador durante a etapa de declaração de bloqueadores, em consequência, ele causará menos dano de combate. Se você aguardar até a etapa de dano de combate, mas Tríscele tiver sofrido dano letal, ele será destruído antes que você tenha a oportunidade de ativar sua habilidade.
- Se Tríscele tiver dano marcado, ativar sua habilidade pode fazer com que aquele dano se torne letal. Por exemplo, digamos que um Tríscele com dois marcadores +1/+1 tenha sofrido 2 pontos de dano anteriormente no turno. Se você ativar a habilidade removendo um marcador +1/+1 dele, ele passará a ter resistência 2 e será destruído como ação baseada no estado. Você não conseguirá remover o outro marcador +1/+1 dele para ativar sua habilidade novamente. A primeira ativação da habilidade ainda será resolvida.

Trovão de Orim

{2} {W}

Mágica Instantânea

Reforçar {R} (*Você pode pagar um custo adicional de {R} ao conjurar esta mágica.*)

Destrua o artefato ou encantamento alvo. Se esta mágica foi reforçada, ela causa à criatura alvo dano igual ao valor de mana daquela permanente.

- Se Trovão de Orim for reforçado, ele será a fonte do dano causado à criatura alvo, e não o artefato ou encantamento.
- Se Trovão de Orim for reforçado, mas o artefato ou encantamento não for um alvo válido conforme Trovão de Orim tentar ser resolvido, Trovão de Orim não conseguirá determinar o valor de mana do artefato ou encantamento. Nenhum dano será causado à criatura alvo, mesmo que ela ainda seja um alvo válido. Se só a criatura tiver deixado de ser um alvo válido, o artefato ou encantamento ainda será destruído. (Se ambos os alvos deixarem de ser válidos, Trovão de Orim não será resolvido.)

Umbilicus

{4}

Artefato

No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador pode pagar 2 pontos de vida. Se não fizer isso, ele devolve uma permanente que ele controla para a mão de seu dono.

- O jogador faz todas as escolhas conforme a habilidade desencadeada é resolvida. A permanente escolhida para ser devolvida para a mão do próprio dono, se for o caso, não é alvo da habilidade.

Urza, Grão-lorde Artífice

{2} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/4

Quando Urza, Grão-lorde Artífice, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato Constructo incolor 0/0 com “Esta criatura recebe +1/+1 para cada artefato que você controla”.

Vire um artefato desvirado que você controla: Adicione {U}.

{5}: Embaralhe seu grimório e em seguida exile o card do topo. Até o final do turno, você pode jogar aquele card sem pagar seu custo de mana.

- A ficha criada pela primeira habilidade de Urza contará a si mesma, de modo que ela será ao menos 1/1.
- Você pode virar qualquer artefato desvirado que você controla para pagar o custo da habilidade de mana, inclusive uma criatura artefato que você não controlou continuamente desde o início de seu turno mais recente. Virar um Equipamento dessa forma não afetará suas habilidades nem a criatura equipada.
- Se você não jogar o card exilado com a última habilidade de Urza, ele permanecerá exilado.
- A última habilidade de Urza não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.

Valduk, Guardião da Chama

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Xamã

3/2

No início do combate no seu turno, para cada Aura e Equipamento anexado a Valduk, Guardião da Chama, crie uma ficha de criatura Elemental vermelha 3/1 com atropelar e ímpeto. Exile aquelas fichas no início da próxima etapa final.

- Valduk conta todas as Auras e os Equipamentos anexados a si mesmo, e não apenas as Auras e os Equipamentos que você controla.
- Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido desencadeada, mas antes de ela ter sido resolvida, use o número de Auras ou Equipamentos que estavam anexados a ele antes que ele deixasse o campo de batalha para determinar quantas fichas serão criadas.
- Se Valduk deixar o campo de batalha depois de sua habilidade ter sido resolvida, as fichas ainda serão exiladas no início da próxima etapa final.

Vendilhão de Espíritos

{3} {B} {G}

Criatura — Besta

6/6

Toda vez que Vendilhão de Espíritos causar dano a uma criatura, coloque um marcador +1/+1 em Vendilhão de Espíritos.

{B}: Regenere Vendilhão de Espíritos.

{G}: Vendilhão de Espíritos torna-se da cor de sua escolha até o final do turno.

- A última habilidade de Vendilhão de Espíritos faz com que ele se torne apenas da cor escolhida. Ele não terá mais as cores que tinha anteriormente.
 - Ativar a habilidade cria um efeito de substituição que age como escudo, substituindo a próxima vez em que Vendilhão de Espíritos seria destruído naquele turno. Esse escudo funciona contra efeitos que tentam destruir Vendilhão de Espíritos e contra dano letal que seria causado a Vendilhão de Espíritos.
 - Vendilhão de Espíritos pode regenerar mesmo que não esteja em combate, já esteja virado ou não tenha sofrido dano.
 - Você pode ativar a habilidade de regeneração mesmo que não haja risco de Vendilhão de Espíritos ser destruído.
-

Vida // Morte

{G}

Feitiço

Todos os terrenos que você controla tornam-se criaturas 1/1 até o final do turno. Elas ainda são terrenos.

//

Morte

{1}{B}

Feitiço

Devolva o card de criatura alvo de seu cemitério para o campo de batalha. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao valor de mana dele.

- Os terrenos que se tornam criaturas permanecem com quaisquer outros supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tenham.
- Uma permanente não criatura que se torne uma criatura pode atacar, bem como ter suas habilidades {T} ativadas, se esteve sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Não importa há quanto tempo a permanente é uma criatura. Em especial, se você transformar um terreno em criatura no turno em que ele entrar no campo de batalha, você não conseguirá virá-lo para gerar mana.
- Se o card devolvido ao campo de batalha por Morte tiver {X} no custo de mana, X é 0.

Vínculo Espiritual

{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Toda vez que a criatura encantada causa dano, você ganha uma quantidade equivalente de pontos de vida.

- A habilidade desencadeada é desencadeada quando a criatura encantada causa qualquer dano, e não apenas dano de combate.
- Diferentemente de vínculo com a vida, a habilidade de Vínculo Espiritual é uma habilidade desencadeada que vai para a pilha e pode ser respondida. Em especial, se a criatura encantada causar dano ao mesmo tempo em que você sofrer dano suficiente para reduzir seu total de pontos de vida a 0 ou menos, você perderá o jogo antes de poder ganhar qualquer ponto de vida.

Yawgmoth, Médico de Thran

{2}{B}{B}

Criatura Lendária — Humano Clérigo

2/4

Proteção contra Humanos

Pague 1 ponto de vida, sacrifique outra criatura: Coloque um marcador -1/-1 em até uma criatura alvo e compre um card.

{B}{B}, descarte um card: Prolifere. *(Escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores e, em seguida, dê a cada um deles outro marcador de cada tipo que eles já tenham.)*

- Se uma permanente tem marcadores +1/+1 e marcadores -1/-1, eles são removidos aos pares como uma ação baseada no estado até que a permanente tenha apenas um daqueles tipos de marcador.
- Para proliferar, você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em nenhuma zona que não seja o campo de batalha, mesmo que tenham marcadores.
- Você não tem que escolher todas as permanentes nem todos os jogadores que tenham um marcador, mas somente aqueles aos quais queira adicionar outro marcador. Como “qualquer número” inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.
- Os jogadores podem responder a uma mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, depois que aquela mágica ou habilidade começar a ser resolvida e seu controlador escolher quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

Zelote Místico

{3}{W}

Criatura — Humano Nômade Místico

2/4

Limiar — Enquanto houver sete ou mais cards em seu cemitério, Zelote Místico receberá +1/+1 e terá voar.

- Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Impositor Místico pode se tornar letal se o número de cards em seu cemitério cair a menos de sete.

Zur, o Encantador

{1}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

1/4

Voar

Toda vez que Zur, o Encantador, ataca, você pode procurar em seu grimório um card de encantamento com valor de mana igual ou inferior a 3, colocá-lo no campo de batalha e depois embaralhar.

- Se você colocar um card de Aura no campo de batalha com a habilidade de Zur, você escolhe o que a encantará conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência à magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de novo válido, ela permanecerá em seu grimório.