

Notas de Lançamento de *Trono de Eldraine*

Compilado por Eli Shiffrin, com contribuições de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Última modificação em 27 de junho de 2019.

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

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 *Trono de Eldraine* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta, 4 de outubro de 2019. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Guildas de Ravnica*, *Lealdade em Ravnica*, *Guerra da Centelha*, *Coleção Básica 2020* e *Trono de Eldraine*.

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

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

Nova mecânica: cards de aventureiro

A coleção *Trono de Eldraine* traz um novo estilo de card. Os cards de aventureiro são cards de criatura, mas cada um apresenta características alternativas numa submoldura do lado esquerdo de sua caixa de texto. Você pode conjurar o card como sua Aventura. Se fizer isso, você poderá conjurá-lo como uma criatura posteriormente.

Matador de Gigantes

{W}

Criatura — Humano Plebeu

1/2

{1} {W}, {T}: Vire a criatura alvo.

//

Decepar

{2} {W}

Mágica instantânea — Aventura

Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 4.

(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- Um card de aventureiro é um card de criatura em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto está em seu cemitério, Matador de Gigantes é um card de criatura branco cujo custo de mana convertido é 1. Ele não pode ser alvo da habilidade desencadeada de Santuário Místico.
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o custo de mana convertido e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida. Por exemplo, se Matador de Gigantes for exilado com a última habilidade de Vivien, Campeã da Natureza, você não poderá conjurá-lo como Decepar.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez e colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de criatura. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma criatura posteriormente.
- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de criatura.
- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo para a mágica de criatura que você conjura do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma criatura.
- Um efeito pode se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que "tenha uma Aventura". Isso se refere a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha as características alternativas de um card de aventureiro, mesmo que elas não estejam sendo usadas e mesmo que o card jamais tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um efeito se referir a um card de criatura, uma mágica de criatura ou uma criatura que tenha uma Aventura, ele não encontrará uma mágica instantânea ou um feitiço que esteja na pilha e tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente que não seja uma ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.

- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.
- Conjurar um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma magia por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique a permissão à Aventura.

Nova mecânica: Obstinação

Novidade da coleção *Trono de Eldraine*, a palavra de habilidade *obstinação* indica uma recompensa por demonstrar dedicação excepcional a uma cor e gastar três ou mais manas daquela cor para conjurar uma magia. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Virar Abóbora

{3} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Compre um card.

Obstinação — Se ao menos três manas azuis tiverem sido gastos para conjurar esta magia, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

- Se uma magia instantânea ou feitiço tem uma habilidade obstinação, você executa as instruções da magia na ordem. Você não executa a instrução de obstinação antes que a magia seja resolvida nem antes de quaisquer efeitos impressos acima dela.
- Se um efeito permitir que você conjure uma magia sem pagar seu custo de mana, você não pode escolher conjurá-la e pagar por ela, a menos que outra regra ou efeito permita que você conjure aquela magia por um custo. De modo similar, você não pode dispensar uma redução de custo a menos que um efeito diga que você pode.
- Efeitos de obstinação verificam quanto mana foi de fato gasto para conjurar uma magia. Se um efeito permite que você gaste mana "como se fosse mana" de qualquer cor ou tipo, isso permite que você gaste mana que não poderia gastar de outra forma, mas isso não altera o mana que você gasta para conjurar a magia.
- Se você copia uma magia que tem uma habilidade de obstinação, nenhum mana foi gasto para conjurar a cópia, de modo que a habilidade não se aplica.

Tema da coleção: Comida

O plano de Eldraine tem muitas e ricas tradições culinárias, algumas doces, outras saborosas e algumas bastante asquerosas. Diversos cards nesta coleção criam ou utilizam artefatos do tipo Comida, de modo que você possa participar do banquete, se tiver coragem.

Bruxa Tentadora

{2} {B}

Criatura — Humano Bruxo

1/3

Quando Bruxa Tentadora entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

{2}, {T}, sacrifique uma Comida: O jogador alvo perde 3 pontos de vida.

Gengibruto

{1}

Criatura Artefato — Comida Golem

1/1

Ímpeto

{1}: Gengibruto não pode ser bloqueado neste turno, exceto por criaturas com ímpeto.

{2}, {T}, sacrifique Gengibruto: Você ganha 3 pontos de vida.

- Comida é um tipo de artefato. Mesmo que apareça em algumas criaturas (como Gengibruto), Comida jamais é um tipo de criatura.
- Se um efeito se refere a Comida, isso significa qualquer artefato do tipo Comida, e não somente uma ficha de artefato do tipo Comida. Por exemplo, você pode sacrificar Gengibruto para ativar a última habilidade de Bruxa Tentadora.
- Você não pode sacrificar uma ficha de Comida para pagar múltiplos custos. Por exemplo, você não pode sacrificar uma ficha de Comida para ativar sua própria habilidade e também ativar a habilidade de Bruxa Tentadora.
- Algumas mágicas que instruem você a criar uma ficha de Comida têm alvos. Você não pode conjurar essas mágicas sem escolher todos os alvos necessários, e se todos aqueles alvos deixam de ser válidos, a mágica não é resolvida e você não cria nenhuma Comida. Se alguns, mas não todos, os alvos deixarem de ser válidos, você fará o máximo possível, inclusive criar a Comida.
- Aconteça o que acontecer, não coma esses cards deliciosos.

Tema da coleção: Comprando seu segundo card

Conhecimento é poder! Alguns cards na coleção *Trono de Eldraine* têm habilidades que são desencadeadas toda vez que você compra o seu segundo card durante um turno.

Vândalo Fada

{1} {U}

Criatura — Fada Ladino

1/2

Lampejo

Voar

Toda vez que você comprar seu segundo card a cada turno, coloque um marcador +1/+1 em Vândalo Fada.

- A habilidade desencadeada pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. Não importa se a permanente com aquela habilidade estava no campo de batalha quando o primeiro card foi comprado. Se ela não estiver no campo de batalha quando o segundo card for comprado, a habilidade não poderá ser desencadeada naquele turno. Ela não será desencadeada quando o terceiro ou quarto card forem comprados.
- Se um efeito instrui você a comprar múltiplos cards, a habilidade é desencadeada depois que você compra o segundo card do turno, independentemente de qual card seja. Você escolhe um alvo (caso haja) para a habilidade depois de ter comprado e olhado todos os cards e terminado de resolver a mágica ou habilidade que fez com que você os comprasse.
- Se uma mágica ou habilidade faz com que você coloque cards na mão sem usar especificamente o verbo "comprar", o card não é comprado.

Mecânica que retorna: Mana Híbrido

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, {g/u} pode ser pago tanto com {G} quanto com {U}. É um símbolo de mana tanto verde quanto azul.

Abocanhador Trovejante
 {g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
 Criatura — Tartaruga Hidra
 4/4
 Toda vez que você conjurar uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 5, compre um card.

- Conforme você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada com símbolos de mana híbrido no custo de mana, você escolhe qual cor de mana gasta para cada símbolo de mana híbrido. Você faz isso no mesmo momento em que escolheria modos ou o valor para um X em um custo de mana. Por exemplo, você escolhe se conjurará Abocanhador Trovejante pagando {G}{G}{G}{G}, {G}{G}{G}{U}, {G}{G}{U}{U}, {G}{U}{U}{U} ou {U}{U}{U}{U}.
- Cada símbolo híbrido de duas cores adiciona 1 ao custo de mana convertido de um card. Por exemplo, o custo de mana convertido de Abocanhador Trovejante é 4.
- Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana, independentemente do mana que foi gasto para conjurá-lo. Por exemplo, Abocanhador Trovejante é verde e azul, mesmo que você o conjure somente com mana verde.
- Da mesma forma, a identidade de cor de um card (usada na variante Commander) inclui ambas as cores exibidas em um símbolo de mana híbrido naquele card. Abocanhador Trovejante não pode ser incluído em um deck de Commander cuja identidade de cor do comandante seja apenas verde, mesmo que Abocanhador Trovejante possa ser conjurado somente com mana verde.

Ciclos: Terrenos das terras selvagens e do Reino

Dois ciclos de terrenos na coleção *Trono de Eldraine*, um comum e outro raro, mostram locais importantes das misteriosas terras selvagens e os bastiões do Reino. Todos os dez cards verificam tipos de terrenos básicos.

Santuário Místico

Terreno — Ilha

(*{T}*: Adicione *{U}*.)

Santuário Místico entra no campo de batalha virado, a menos que você controle três ou mais outras Ilhas.

Quando Santuário Místico entra no campo de batalha desvirado, você pode colocar o card de magia instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

Castelo de Vantreza

Terreno

Castelo de Vantreza entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Ilha.

{T}: Adicione *{U}*.

{2}{U}{U}, *{T}*: Use vidência 2.

- Um card de Ilha é um card de terreno com o subtipo Ilha e não qualquer terreno que possa gerar mana azul. Por exemplo, Santuário Místico é uma ilha, mas Castelo de Vantreza não é.
- 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 junto com eles (por causa de Metapaisagem, por exemplo).
- Se outro efeito colocar esses terrenos no campo de batalha virados, eles entrarão virados, mesmo que você controle terrenos suficientes com o tipo de terreno básico adequado.
- Depois que os terrenos comuns (como Santuário Místico) entram no campo de batalha virados, não há como desvirá-los com uma magia ou habilidade para desencadear a última habilidade deles.
- Embora os terrenos comuns tenham tipos de terreno básico, eles não são terrenos básicos.

Ciclo: Relíquias do reino

Cada uma das cinco cortes do reino tem uma antigo artefato lendário emblemático da virtude da corte. Você pode usá-los para ajudar em suas batalhas. Invocar a ajuda deles é deveras custoso, mas há o que fazer para diminuir esse custo.

O Espelho Mágico

{6}{U}{U}{U}

Artefato Lendário

Esta magia custa *{1}* a menos para ser conjurada para cada card de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério.

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

No início de sua manutenção, coloque um marcador de conhecimento em O Espelho Mágico. Em seguida, compre um card para cada marcador de conhecimento em O Espelho Mágico.

- 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.

- A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo da relíquia. O mana colorido ainda precisa ser pago.
- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de uma relíquia será reduzido.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abocanhador Trovejante

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Criatura — Tartaruga Hidra

4/4

Toda vez que você conjurar uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 5, compre um card.

- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
- A habilidade de Abocanhador Trovejante é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Afogar no Lago

{U} {B}

Mágica Instantânea

Escolha um —

- Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de cards no cemitério de seu controlador.
- Destrua a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de cards no cemitério de seu controlador.
- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Alabarda Rosespina

{G}

Artefato — Equipamento

Quando Alabarda Rosespina entrar no campo de batalha, anexe-a à criatura alvo que você controla que não seja do tipo Humano.

A criatura equipada recebe +2/+1.

Equipar {5} ({5}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Se não houver criaturas às quais anexar Alabarda Rosespina quando ela entrar no campo de batalha, ela simplesmente permanecerá solta.

Alegria dos Fora da Lei

{1} {R} {W} {W}

Encantamento

No início de sua manutenção, escolha um aleatoriamente.

Crie uma ficha de criatura vermelha e branca com aquelas características.

- 3/1 do tipo Humano Guerreiro com atropelar e ímpeto.
- 2/1 do tipo Humano Clérigo com vínculo com a vida e ímpeto.
- 1/2 do tipo Humano Ladino com ímpeto e “Quando esta criatura entra no campo de batalha, ela causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.”

- Conforme você coloca a habilidade desencadeada de Alegria dos Fora da Lei na pilha, você escolhe um modo aleatoriamente. Os jogadores podem responder à habilidade sabendo qual ficha será criada.

Alela, Provocadora Ardilosa (*card do Deck de Brawl*)

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

Criatura Lendária — Fada Bruxo

2/3

Voar, toque mortífero, vínculo com a vida

As outras criaturas que você controla com voar recebem +1/+0.

Toda vez que você conjurar uma magia de artefato ou encantamento, crie uma ficha de criatura azul 1/1 do tipo Fada com voar.

- A última habilidade de Alela é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Uma magia que é simultaneamente um artefato e um encantamento desencadeia a última habilidade de Alela uma única vez.

Alumiador de Trilhas Misterioso

{2} {W}

Criatura — Fada

2/2

Voar

Cada criatura que você controla com uma Aventura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

(*Ela não precisa ter se aventurado primeiro.*)

- Uma criatura que você controla que tenha uma Aventura e que entraria no campo de batalha sem marcadores +1/+1 entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.
-

Anciã de Toca das Fadas

{1} {G} {W}

Criatura — Ent Druida

0/0

Vigilância

Anciã de Toca das Fadas recebe +1/+1 para cada cor entre as permanentes que você controla.

{T}: Para cada cor entre as permanentes que você controla, adicione um mana daquela cor.

- A segunda habilidade de Aciã de Toca das Fadas pode dar a ela um máximo de +5/+5, isto é, +1/+1 para cada cor, branco, azul, preto, vermelho e verde. "Ouro", "artefato" e "incolor" não são cores. De modo similar, a última habilidade de Aciã de Toca das Fadas pode gerar no máximo cinco manas.
- Como Aciã de Toca das Fadas é uma permanente verde e branca, a segunda habilidade dela geralmente concede ao menos +2/+2 e a última habilidade geralmente gera ao menos {G} {W}.

Anciões da Oficina (*card do Deck de Brawl*)

{6} {U}

Criatura — Humano Artesão

4/4

As criaturas artefato que você controla têm voar.

No início do combate no seu turno, você pode fazer com que o artefato alvo que não seja criatura que você controla se torne uma criatura artefato 0/0. Se fizer isso, coloque quatro marcadores +1/+1 nela.

- O efeito da habilidade desencadeada de Anciões da Oficina dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza.
- Um artefato que se torne uma criatura devido a Anciões da Oficina não pode atacar, a menos que você o tenha controlado continuamente desde que seu turno começou.
- Se posteriormente outro efeito fizer com que o artefato se torne uma criatura e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 0/0. Em especial, tripular um veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que o poder e a resistência básicos de um Veículo permanecem 0/0 se você tripulá-lo.

Apetite Inaplacável

{1} {G}

Mágica Instantânea

Você pode sacrificar uma Comida. Se fizer isso, a criatura alvo receberá +5/+5 até o final do turno. Caso contrário, aquela criatura recebe +3/+3 até o final do turno.

- Você escolhe uma criatura alvo conforme conjura Apetite Inaplacável, mas não escolhe sacrificar ou não uma ficha de Comida até que a mágica seja resolvida.
 - Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Apetite Inaplacável tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não sacrificará uma Comida.
-

Aprendiz Sobrecarregada
{U}
Criatura — Humano Mago
1/2

Quando Aprendiz Sobrecarregada entra no campo de batalha, cada oponente coloca os dois cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério. Em seguida, você usa vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

- Você usa vidência 2 uma única vez depois de cada oponente ter movido os cards do topo do próprio grimório. Você não usa vidência 2 para cada oponente.

Aprisionada na Torre
{1}{W}
Encantamento — Aura
Encantar criatura sem voar
A criatura encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

- Se a criatura encantada ganhar voar, Aprisionada na Torre é colocada em seu cemitério como ação baseada no estado. A criatura não ficará presa na torre de novo quando perder voar.
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[Custo]: [Efeito]." Algumas habilidades de palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Aprisionada na Torre não afeta habilidades desencadeadas (que começam com "quando", "toda vez que" ou "em/no/na").

Arconte da Absolição
{3}{W}
Criatura — Arconte
3/2
Voar
Proteção contra o branco *(Esta criatura não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada branco.)*
As criaturas não podem atacar você nem um planeswalker que você controla, a menos que seu controlador pague {1} para cada uma daquelas criaturas.

- Seus oponentes podem escolher não pagar para atacar com uma criatura que ataca "se estiver apta". Se não houver outro jogador ou planeswalker para atacar, aquela criatura simplesmente não ataca.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, as criaturas podem atacar seu colega de equipe e os planeswalkers que seu colega de equipe controla sem exigência de pagamento de mana.
-

Arconte Harmonioso

{4} {W} {W}

Criatura — Arconte

4/5

Voar

As criaturas que não sejam do tipo Arconte têm poder e resistência básicos 3/3.

Quando Arconte Harmonioso entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Humano.

- Arconte Harmonioso substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicarem depois de Arconte Harmonioso entrar no campo de batalha substituirão esse efeito.
- Se um efeito fizer com que uma permanente que não seja uma criatura se torne uma criatura e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 3/3. Em especial, tripular um Veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que um Veículo será uma criatura 3/3 se você tripulá-lo.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Funeral Festivo, são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas pode se tornar letal se Arconte Harmonioso entrar no campo de batalha ou deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Armadura Brilhante

{1} {W}

Artefato — Equipamento

Lampejo

Quando Armadura Brilhante entrar no campo de batalha, anexe-a ao Cavaleiro alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +0/+2 e tem vigilância.

Equipar {3} ({3}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Ganhar vigilância a qualquer momento após escolher atacar com uma criatura não faz com que ela seja desvirada.
- Se não houver Cavaleiros aos quais anexar Armadura Brilhante quando ela entrar no campo de batalha, ela simplesmente permanecerá solta.

Armadura em Frangalhos

{3}

Criatura Artefato — Constructo

*/3

O poder de Armadura em Frangalhos é igual ao número de artefatos e/ou encantamentos que você controla.

- A habilidade que define o poder de Armadura em Frangalhos funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Enquanto Armadura em Frangalhos estiver no campo de batalha, ela será contada pela própria habilidade e, portanto, será ao menos 1/3.
- Uma permanente que seja simultaneamente um artefato e um encantamento é contada apenas uma vez.

A Roda da Lealdade

{4} {W} {W}

Artefato Lendário

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada Cavaleiro que você controla.

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

Toda vez que você conjurar uma mágica lendária, crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

{3} {W}, {T}: Crie uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

- A habilidade desencadeada de A Roda da Lealdade é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A habilidade desencadeada de A Roda da Lealdade não é desencadeada quando você a conjura porque ela ainda não está no campo de batalha.

Arremessar

{1} {R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura.

Arremessar causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.

- A última existência da criatura sacrificada no campo de batalha é verificada para determinar seu poder.
- Você deve sacrificar exatamente uma criatura para conjurar esta mágica. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, nem sacrificar criaturas adicionais.
- Os jogadores só podem responder depois que a mágica é conjurada e todos os seus custos são pagos. Ninguém pode tentar interferir em relação à criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Ayara, Primeira de Lothwain
{B} {B} {B}
Criatura Lendária — Elfo Nobre
2/3

Toda vez que Ayara, Primeira de Lothwain, ou outra criatura preta entra no campo de batalha sob seu controle, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.
{T}, sacrifique outra criatura preta: Compre um card.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Ayara faz com que a equipe oponente perca 1 ponto de vida duas vezes e você ganhe 1 ponto de vida uma vez.

Banir para as Fábulas (*card do Deck de Brawl*)

{4} {W} {U}

Mágica Instantânea

Quando você conjurar esta mágica de sua mão, copie-a se você controlar um artefato e, em seguida, copie-a se você controlar um encantamento. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Você cria uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância.

- A habilidade desencadeada que copia Banir para as Fábulas é resolvida e cria cópias de Banir para as Fábulas mesmo que Banir para as Fábulas seja anulado. A habilidade e as cópias são resolvidas antes que Banir para as Fábulas seja resolvido.
- O fato de você controlar ou não um artefato e/ou um encantamento só é verificado conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
- Se controlar uma permanente que seja um artefato e um encantamento, você copiará Banir para as Fábulas duas vezes.
- Se a permanente alvo que não seja um terreno não for um alvo válido no momento em que Banir para as Fábulas tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não criará uma ficha de Cavaleiro.

Barragem Cauterizante

{4} {R}

Mágica Instantânea

Barragem Cauterizante causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

Obstinação — Se ao menos três manas vermelhos tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, Barragem Cauterizante causa 3 pontos de dano ao controlador daquela criatura.

- A habilidade de obstinação de Barragem Cauterizante faz com que ela cause dano adicional. Ela não substitui o dano causado à criatura alvo.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Barragem Cauterizante tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Nenhum jogador sofrerá dano, mesmo que você tenha gasto três manas vermelhos.

Beijo de Amor Verdadeiro

{2} {W} {W}

Mágica Instantânea

Exile o artefato ou encantamento alvo.

Compre um card.

- Caso o artefato ou encantamento alvo não seja um alvo válido no momento em que Beijo de Amor Verdadeiro tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card nem viverá feliz para sempre.

Brasolâmina

{4} {R} {R}

Artefato Lendário — Equipamento

Lampejo

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura atacante que você controla.

Quando Brasolâmina entrar no campo de batalha, anexe-a à criatura alvo que você controla.

A criatura equipada recebe +1/+1 e tem golpe duplo e atropelar.

Equipar {3}

- Se você conjurar Brasolâmina fora de sua fase de combate, o custo dela não será reduzido.
- Se não houver criaturas às quais anexar Brasolâmina quando ela entrar no campo de batalha, ela simplesmente permanecerá solta.
- Se uma criatura atacante com golpe duplo e atropelar destruir todas as suas criaturas bloqueadoras com dano de combate de iniciativa, todo o dano de combate normal será atribuído ao jogador ou planeswalker que ela estiver atacando.

Bruxa Chiadora (*card do Deck de Brawl*)

{3} {B}

Criatura — Humano Bruxo

2/2

Quando Bruxa Chiadora entrar no campo de batalha, crie uma quantidade de fichas de criatura preta 1/1 do tipo

Rato igual ao número de oponentes que você tem.

{1} {B}, sacrifique uma criatura: A criatura alvo recebe -2/-2 até o final do turno.

- Você pode sacrificar Bruxa Chiadora para pagar o custo de sua última habilidade.
 - Em um jogo de vários participantes, os oponentes que tenham deixado o jogo não são contados pela habilidade desencadeada de Bruxa Chiadora.
-

Buscabrilho
{1} {W} {U}
Criatura — Fada
1/1
Voar, vigilância
Buscabrilho recebe +1/+1 enquanto você controla um artefato.
Buscabrilho recebe +1/+1 enquanto você controla um encantamento.

- Uma permanente que seja tanto um artefato como um encantamento satisfaz ambas as habilidades de Buscabrilho, de modo que recebe +2/+2.

Caçador de Cabeças de Elite
{b/r} {b/r} {b/r} {b/r}
Criatura — Humano Cavaleiro
2/3
Ameaçar (*Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.*)
{b/r} {b/r} {b/r}, sacrifique outra criatura ou um artefato:
Caçador de Cabeças de Elite causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

- Se de alguma forma Caçador de Cabeças de Elite se tornar um artefato, você poderá sacrificá-lo para pagar o custo de sua própria habilidade ativada.

Campeão Fervoroso
{R}
Criatura — Humano Cavaleiro
1/1
Iniciativa, ímpeto
Toda vez que Campeão Fervoroso ataca, outro Cavaleiro atacante alvo que você controla recebe +1/+0 até o final do turno.
As habilidades de equipar que você ativa com Campeão Fervoroso como alvo custam {3} a menos para serem ativadas.

- A última habilidade de Campeão Fervoroso reduz apenas o custo de mana genérico de habilidades equipar. Se aqueles custos forem apenas {3}, {2} ou {1}, aquela habilidade equipar terá ativação gratuita se tiver como alvo Campeão Fervoroso.

Campo de Torneios
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{T}: Adicione {R}, {W} ou {B}. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica de Cavaleiro ou Equipamento.

- O mana gerado pela segunda habilidade de Campo de Torneios não pode ser gasto para ativar habilidades, incluindo habilidades de equipar.
- Se um efeito se refere a uma "mágica de [subtipo]", ele se refere apenas a uma mágica que tenha aquele subtipo. Por exemplo, Carga dos Cavaleiros é um card com "Cavaleiro" no nome e um card que beneficia Cavaleiros, mas não é um card de Cavaleiro.

Carcaju Sanguinévoa

{1} {R}

Criatura — Carcaju

2/1

Toda vez que você compra seu segundo card a cada turno, Carcaju Sanguinévoa recebe +1/+1 e ganha iniciativa até o final do turno.

- Se Carcaju Sanguinévoa ganhar iniciativa depois que o dano de combate de iniciativa tiver sido causado, ele só causará dano de combate regular.

Carga dos Cavaleiros (*card do Deck de Brawl*)

{1} {W} {B}

Encantamento

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

{6} {W} {B}, sacrifique Carga dos Cavaleiros: Devolva todos os cards de criatura do tipo Cavaleiro do seu cemitério ao campo de batalha.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Carga dos Cavaleiros faz com que a equipe oponente perca 1 ponto de vida duas vezes e você ganhe 1 ponto de vida uma vez.

Carniceiros ao Luar

{5} {U}

Criatura — Tritão Ladino

4/5

Quando Carniceiros ao Luar entrar no campo de batalha, se você controlar um artefato ou um encantamento, devolva a criatura alvo que um oponente controla para a mão de seu dono.

- A habilidade de Carniceiros ao Luar não será desencadeada se você não controlar um artefato ou encantamento imediatamente depois que ele entrar no campo de batalha. Se você não controlar um artefato ou encantamento conforme a habilidade é resolvida, a habilidade não terá efeito. Eles não precisam ser o mesmo artefato ou encantamento em ambos os momentos.
- A habilidade de Carniceiros ao Luar não devolve múltiplas criaturas se você controlar múltiplos artefatos ou encantamentos.
- Você ainda controla Auras que você tenha colocado no campo de batalha anexadas a uma permanente que você não controla.

Castelo de Lothwain

Terreno

Castelo de Lothwain entra no campo de batalha virado, a menos que você controle um Pântano.

{T}: Adicione {B}.

{1} {B} {B}, {T}: Compre um card. Em seguida, você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cards em sua mão.

- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você compra um card e o momento em que você perde pontos de vida.

Castelo de Pontegaren

Terreno

Castelo de Pontegaren entra no campo de batalha virado, a menos que você controle uma Floresta.

{T}: Adicione {G}.

{2} {G} {G}, {T}: Adicione seis {G}. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura ou ativar habilidades de criaturas.

- O mana gerado pela primeira habilidade de Castelo de Pontegaren não pode ser gasto para ativar habilidades de cards de criatura que não estejam no campo de batalha.

Cavaleira Digna

{1} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Toda vez que você conjurar uma mágica de Cavaleiro, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano.

- A habilidade de Cavaleira Digna é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- Se um efeito se refere a uma "mágica de [subtipo]", ele se refere apenas a uma mágica que tenha aquele subtipo. Por exemplo, Carga dos Cavaleiros é um card com "Cavaleiro" no nome e um card que beneficia Cavaleiros, mas não é um card de Cavaleiro.
- A habilidade desencadeada de Cavaleira Digna não é desencadeada quando você a conjura porque ela ainda não está no campo de batalha.

Cavaleira Venerável

{W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/1

Quando Cavaleira Venerável morrer, coloque um marcador +1/+1 no Cavaleiro alvo que você controla.

- Se um Cavaleiro que você controla sofrer dano letal ao mesmo tempo que outra criatura, ambas morrem ao mesmo tempo. Aquele Cavaleiro não pode receber um marcador da habilidade de Cavaleira Venerável a tempo de ser salvo.

Cavaleiro Imorredouro

{b/g} {b/g} {b/g} {b/g}

Criatura — Esqueleto Cavaleiro

4/2

Ímpeto

Quando você ganhar pontos de vida pela primeira vez a cada turno, devolva Cavaleiro Imorredouro de seu cemitério para sua mão.

- Cavaleiro Imorredouro precisa estar em seu cemitério imediatamente depois de você ganhar pontos de vida para desencadear sua última habilidade. Caso você ganhe vida como consequência do dano causado por uma fonte que tem vínculo com a vida e, simultaneamente, Cavaleiro Imorredouro sofra dano letal, a habilidade não será desencadeada, pois ele não estará em seu cemitério até que as ações baseadas no estado sejam realizadas, o que ocorrerá um momento depois.
- Se Cavaleiro Imorredouro entrar em seu cemitério depois de você ter ganho pontos de vida naquele turno, a última habilidade dele não poderá ser desencadeada naquele turno.

Cavaleiro Jurado

{1} {B} {B}

Criatura — Humano Cavaleiro

0/0

Cavaleiro Jurado entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

Cavaleiro Jurado ataca a cada combate se estiver apto.

Se algum dano seria causado a Cavaleiro Jurado enquanto ele tem um marcador +1/+1, previna aquele dano e retire um marcador +1/+1 dele.

- Se Cavaleiro Jurado não puder atacar por qualquer motivo (como estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ele também não precisará atacar naquele caso.
 - A última habilidade de Cavaleiro Jurado só remove um marcador dele a cada vez em que você sofreria dano, e não um marcador para cada 1 ponto de dano prevenido.
 - Se múltiplas fontes causariam dano a Cavaleiro Jurado simultaneamente (por exemplo, múltiplas criaturas que o bloqueiem), a última habilidade dele se aplicará uma vez. Todo aquele dano é prevenido e um único marcador é removido.
 - Se dano que não pode ser prevenido for causado a Cavaleiro Jurado, um marcador ainda será removido dele.
-

Cavalete de Armas

{4}

Artefato

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

{T}: Mova um marcador +1/+1 de Cavalete de Armas para a criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Os marcadores +1/+1 em Cavalete de Armas não o afetarão a menos que de alguma forma ele se torne uma criatura.
- Depois que Cavalete de Armas fica sem marcadores +1/+1, ele permanece no campo de batalha. Você poderá ativar a última habilidade dele, mas ela não fará nada.
- Se Cavalete de Armas tiver deixado o campo de batalha ou não tiver nenhum marcador +1/+1 no momento em que sua habilidade ativada for resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 na criatura alvo. Se a criatura deixar de ser um alvo válido ou não puder receber um marcador +1/+1 por algum outro motivo, você não removerá um marcador +1/+1 de Cavalete de Armas.

Ceifador da Noite

{5} {B} {B}

Criatura — Espectro

4/5

Toda vez que Ceifador da Noite ataca, se o jogador defensor tiver dois ou menos cards na mão, ele ganha voar até o final do turno.

//

Colher Medo

{3} {B}

Feitiço — Aventura

O oponente alvo descarta dois cards. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se Ceifador da Noite atacar um planeswalker, o controlador do planeswalker é o jogador defensor.
 - Se o jogador defensor tiver três ou mais cards na mão conforme Ceifador da Noite atacar, a habilidade dele não será desencadeada. Se aquele jogador tem três ou mais cards na mão conforme a habilidade é resolvida, ele não ganha voar.
 - Depois que a habilidade de Ceifador da Noite é resolvida, o número de cards na mão do jogador defensor não importa mais. Ceifador da Noite não ganhará nem perderá voar se aquele número se alterar posteriormente no turno.
-

Chulane, Narrador de Contos (*card do Deck de Brawl*)

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

Criatura Lendária — Humano Druida

2/4

Vigilância

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, compre um card e, em seguida, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

{3}, {T}: Devolva a criatura alvo que você controla para a mão de seu dono.

- A habilidade desencadeada de Chulane é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A habilidade desencadeada de Chulane não conta como jogar um terreno. Ela pode colocar um terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno, mesmo que não seja o seu turno.

Comandante de Hiberlama

{W} {B}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/*

Toque mortífero

A resistência de Comandante de Hiberlama é igual ao número de Cavaleiros que você controla.

Toda vez que Comandante de Hiberlama ataca, outro Cavaleiro alvo que você controla ganha indestrutível até o final do turno. (*O dano e os efeitos que dizem "destrua" não a destroem.*)

- A habilidade que define a resistência de Comandante de Hiberlama funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Enquanto Comandante de Hiberlama estiver no campo de batalha, ele será contado por sua última habilidade, portanto, será ao menos 2/1.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a Comandante de Hiberlama pode se tornar letal se os Cavaleiros que você controla deixarem o campo de batalha durante aquele turno.

Comerciante do Vale

{2} {R}

Criatura — Humano Plebeu

2/3

{2} {R}, descarte um card: Compre um card.

//

Pechincha

{R}

Mágica instantânea — Aventura

Você pode descartar um card. Se fizer isso, compre um card. (*Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.*)

- Você escolhe qual card descartar, se for o caso, enquanto Pechincha está sendo resolvida. Em contraste, você precisa descartar um card para ativar a habilidade de Comerciante do Vale.

Competidora Aclamada

{2} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/3

Quando Competidora Aclamada entrar no campo de batalha, se você controlar outro Cavaleiro, olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de Cavaleiro, Aura, Equipamento ou artefato lendário dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A habilidade de Competidora Aclamada não será desencadeada se você não controlar outro Cavaleiro imediatamente depois que ela entrar no campo de batalha. Se você não controlar outro Cavaleiro conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não terá efeito. No entanto, não é necessário que seja o mesmo Cavaleiro em ambas as ocasiões.
- A habilidade de Competidora Aclamada consegue no máximo um card dos cinco do topo, independentemente de quantos outros Cavaleiros você controle.

Cruzada do Punho da Tempestade

{B} {R}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/2

Ameaçar

No início de sua manutenção, cada jogador compra um card e perde 1 ponto de vida.

- Em um jogo de Gigante de Duas cabeças, a habilidade desencadeada de Cruzada do Punho da Tempestade faz com que cada equipe perca 1 ponto de vida duas vezes depois que cada jogador tiver comprado um card.

Dádiva do Caldeirão

{4} {B}

Feitiço

Obstinação — Se ao menos três manas pretos tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

Você pode escolher um card de criatura em seu cemitério. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- O card de criatura que você devolve com Dádiva do Caldeirão pode ser o que acabou de ser colocado em seu cemitério com sua habilidade obstinação. Isso se deve ao fato de Dádiva do Caldeirão não ter como alvo o card que você devolverá.

- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você coloca cards em seu cemitério, o momento em que você escolhe o card de criatura para devolver e o momento em que você devolve o card ao campo de batalha.
- Se a criatura entraria no campo de batalha sem marcadores +1/+1, ela entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

Dança da Vivenda

{X} {W} {U}

Feitiço

Devolva até X cards de artefato e/ou encantamento alvo que não seja uma Aura com custo de mana convertido igual ou inferior a X de seu cemitério para o campo de batalha. Se X for igual ou superior a 6, aquelas permanentes serão criaturas 4/4 além de seus outros tipos.

- Se um card no cemitério de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se X for igual ou superior a 6, os artefatos e/ou encantamentos entrarão no campo de batalha como criaturas 4/4. Eles não entram no campo de batalha como permanentes que não sejam criaturas para depois se tornarem criaturas.
- Uma criatura artefato ou encantamento devolvida dessa forma será uma criatura 4/4.
- Um Equipamento que também seja uma criatura não pode ser anexado a nada. Você pode ativar sua habilidade equipar, mas o Equipamento não se tornará anexado.
- Se outro efeito fizer com que uma das permanentes devolvidas se torne uma criatura e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles poder e resistência básicos; ela não será 4/4. Em especial, tripular um veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que um Veículo permanecerá uma criatura 4/4 se você tripulá-lo.

Delator de Fortespinho (*card do Deck de Planeswalker*)

{1} {G}

Criatura — Trasgo

2/2

{8}: Delator de Fortespinho tem poder e resistência básicos 10/10 até o final do turno. Ative esta habilidade somente se controlar um planeswalker Oko.

- O fato de você controlar ou não um Planeswalker Oko só é verificado conforme você começa a ativar a habilidade de Delator de Fortespinho. Não importa se Oko deixar o campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida, nem posteriormente no turno.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder e/ou a resistência de Delator de Fortespinho sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos de Delator de Fortespinho forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

Dragão Oportunista

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/3

Voar

Quando Dragão Oportunista entrar no campo de batalha, escolha o Humano ou artefato alvo que um oponente controla. Enquanto Dragão Oportunista permanecer no campo de batalha, ganhe o controle daquela permanente. Ela perde todas as habilidades e não pode atacar nem bloquear.

- Se Dragão Oportunista deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, seu oponente manterá o controle do próprio Humano ou artefato e o objeto não perderá nenhuma habilidade e ainda poderá atacar ou bloquear normalmente. Você não ganhará o controle dele.
- O efeito de Dragão Oportunista não expira se outro jogador ganhar o controle dele nem se ele perder todas as habilidades. O efeito só expira quando Dragão Oportunista não está mais no campo de batalha.
- Se outro jogador ganhar o controle da permanente que Dragão Oportunista raptou, a permanente não readquirirá nenhuma das próprias habilidades e ainda não poderá atacar nem bloquear.
- Se a permanente roubada normalmente teria alguma habilidade que seria desencadeada quando Dragão Oportunista morrer, aquela habilidade não será desencadeada.

Égua Peregrina

{1} {G} {W}

Criatura — Cavalo

3/3

Toda vez que você conjurar uma magia de criatura com uma Aventura, coloque um marcador +1/+1 em Égua Peregrina. *(Ela não precisa ter se aventurado primeiro.)*

- A habilidade de Égua Peregrina é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Emry, Espreitada do Lago

{2} {U}

Criatura Lendária — Tritão Mago

1/2

Esta magia custa {1} a menos para ser conjurada para cada artefato que você controla.

Quando Emry, Espreitada do Lago, entrar no campo de batalha, coloque os quatro cards do topo de seu grimório em seu cemitério.

{T}: Escolha um card de artefato alvo em seu cemitério. Você pode conjurar aquele card neste turno. *(Você ainda paga seus custos. As regras de tempo ainda se aplicam.)*

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Emry). O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

- A habilidade de redução de custo só reduz o custo de mana genérico no custo de Emry. O mana colorido ainda precisa ser pago.
- Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar ações até que o custo da mágica seja pago. Em especial, os oponentes não podem tentar alterar o quanto o custo de Emry será reduzido.
- Caso o alvo da última habilidade de Emry seja um card de terreno artefato, você não poderá jogá-lo. Os efeitos que permitem que você “conjure” um card não permitem que você jogue um card de terreno.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card de artefato que escolheu como alvo. A menos que ele tenha lampejo, você provavelmente só poderá conjurá-lo durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
- Quando você conjura o card que escolheu como alvo, ele deixa o seu cemitério e passa a ser um novo objeto. Você não poderá conjurá-lo novamente se ele voltar ao seu cemitério neste turno.

Entrar na História

{5} {U} {U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {3} a menos para ser conjurada se um oponente tiver sete ou mais cards no cemitério.

Compre quatro cards.

- A redução de custo de Entrar na História só pode reduzir seu custo em {3}. Isso não reduz mais o custo se mais de um oponente tiver sete cards no próprio cemitério ou se um oponente tiver quatorze cards no cemitério.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo a pagar, adicione qualquer aumento de custo e depois aplique quaisquer reduções de custo (como a de Entrar na História). O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Era Uma Vez

{1} {G}

Mágica Instantânea

Se esta for a primeira mágica que você conjura neste jogo, você pode conjurá-la sem pagar seu custo de mana.

Olhe os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de criatura ou terreno dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- A primeira oportunidade que você terá para conjurar Era Uma Vez será durante a manutenção do primeiro jogador, antes que aquele jogador esteja apto a jogar um terreno.
-

Escudeiro da Chama Argêntea
{1}{W}
Criatura — Humano Soldado
2/1
//
Em Alerta
{2}{W}
Mágica instantânea — Aventura
A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno.
Desvire-a. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Em Alerta pode ter como alvo uma criatura que já esteja desvirada. Ela ainda receberá +2/+2.

Escudeiro de Pontegaren
{1}{G}
Criatura — Humano Soldado
2/2
Toda vez que você conjura um mágica de criatura com uma Aventura, Escudeiro de Pontegaren recebe +1/+1 até o final do turno. *(Ela não precisa ter se aventurado primeiro.)*

- A habilidade de Escudeiro de Pontegaren é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Espeto do Gigante
{1}{B}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +2/+1.
Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a uma criatura, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*
Equipar {3} ({3}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- A habilidade desencadeada de Espeto do Gigante é desencadeada mesmo que a criatura equipada tenha morrido, e mesmo que a criatura que sofreu o dano não tenha morrido.

Espelhamento
{1}{U}{U}
Encantamento
Você pode fazer com que Espelhamento entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer artefato ou encantamento no campo de batalha.

- Espelhamento copia exatamente o que está impresso na permanente original (a não ser que a permanente seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ele não copia informações como se a

permanente está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, se Espelhamento copiar uma criatura artefato ou uma criatura encantamento que normalmente não seja uma criatura (como uma afetada por Trazer à Vida), Espelhamento não será uma criatura.

- Se a permanente escolhida tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se a permanente escolhida está copiando outra coisa (por exemplo, se a permanente escolhida for outro Espelhamento), então Espelhamento entra no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.
- Se a permanente escolhida é uma ficha, Espelhamento copia as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Espelhamento não se torna uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada são desencadeadas quando Espelhamento entra no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.
- Se, de alguma forma, Espelhamento entra no campo de batalha ao mesmo tempo que outro artefato ou encantamento, Espelhamento não poderá ser uma cópia daquela permanente. Você só pode escolher uma permanente que já esteja no campo de batalha.
- Se Espelhamento copiar uma Aura dessa forma, você escolhe o que a Aura encantar logo antes de entrar no campo de batalha. Você não pode escolher cards de permanentes que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que a Aura. Esta ação não tem o jogador nem a permanente que será encantada como alvo, de modo que uma permanente com resistência a magia que esteja sob o controle de um oponente pode ser escolhida dessa forma. O recipiente escolhido precisa estar apto a ser encantado de forma válida pela Aura, de modo que um jogador ou permanente com proteção contra uma das qualidades da Aura não pode ser escolhido dessa forma. Se não houver nada válido para Espelhamento encantar, ele não entrará no campo de batalha. Caso seja uma mágica em resolução, ele será colocado no cemitério de seu dono. Caso esteja tentando entrar no campo de batalha de outro lugar que não seja a pilha, ele permanecerá naquela zona.

Esquadrão Asa-de-prata (*card do Deck de Brawl*)

{5} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

/

Voar, vigilância

O poder e a resistência de Esquadrão Asa-de-prata são ambos iguais ao número de criaturas que você controla.

Toda vez que Esquadrão Asa-de-prata atacar, crie uma quantidade de fichas de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância igual ao número de oponentes que você tem.

- A habilidade que define o poder e a resistência de Esquadrão Asa-de-prata funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
 - Enquanto Esquadrão Asa-de-prata estiver no campo de batalha, ele será contado por sua última habilidade, portanto, será ao menos 1/1.
 - Em um jogo de vários participantes, os oponentes que tenham deixado o jogo não são contados pela habilidade desencadeada de Esquadrão Asa-de-prata.
-

Estalajadeiro de Beiramuro

{G}

Criatura — Humano Plebeu

1/1

Toda vez que você conjurar uma magia de criatura com uma Aventura, compre um card. *(Ela não precisa ter se aventurado primeiro.)*

- A habilidade de Estalajadeiro de Beiramuro é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.

Estandarte Heráldico

{3}

Artefato

Conforme Estandarte Heráldico entrar no campo de batalha, escolha uma cor.

As criaturas que você controla da cor escolhida recebem

+1/+0.

{T}: Adicione um mana da cor escolhida.

- Você precisa escolher branco, azul, preto, vermelho ou verde para a habilidade de Estandarte Heráldico. Você não pode escolher “multicolorido”, “ouro” nem “incolor”.
- Se de alguma forma não houver uma cor escolhida, a habilidade estática de Estandarte Heráldico não terá efeito, e a habilidade de mana dele não gerará nenhum mana caso você a ative. As criaturas incolores não vão receber +1/+0 e você não vai adicionar {C}.

Façanha de Rochaferro

{1} {R} {R} {R}

Feitiço

Adicione sete {R}. Você pode conjurar apenas mais uma magia neste turno.

- O efeito de Façanha de Rochaferro não verifica quantas magias você conjurou até o momento no turno. Você só pode conjurar mais uma.
 - O efeito de Façanha de Rochaferro não permite que você conjure nenhuma magia que você não poderia conjurar de outra forma. Por exemplo, se um efeito disser que você não pode conjurar mais de uma magia a cada turno, Façanha de Rochaferro não permitirá que você conjure uma segunda magia.
 - Se um efeito permitir ou instruir você a conjurar outra magia depois que você conjurar mais uma, você não poderá conjurar a segunda. A restrição de Façanha de Rochaferro tem precedência sobre aquela permissão.
 - O efeito de Façanha de Rochaferro não impede você de ativar nenhuma habilidade nem de jogar terrenos.
-

Fada Animadora
{2} {U}
Criatura — Fada
2/2
Voar
//
Trazer à Vida
{2} {U}
Feitiço — Aventura
O artefato alvo que você controla que não seja criatura torna-se uma criatura artefato 0/0. Coloque quatro marcadores +1/+1 nela.

- O efeito de Trazer à Vida dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza.
- Um artefato que se torne uma criatura devido a Trazer à Vida não pode atacar, a menos que você o tenha controlado continuamente desde que seu turno começou.
- Um Equipamento que também seja uma criatura não pode ser anexado a nada. Você pode ativar sua habilidade equipar, mas o Equipamento não se tornará anexado. Se ele estiver anexado conforme se tornar uma criatura, ele será solto.
- Se outro efeito fizer com que o artefato se torne uma criatura mais adiante e definir seu poder e resistência conforme o fizer, aquela criatura terá aqueles valores de poder e resistência básicos; ela não será 0/0. Em especial, tripular um veículo não define o poder nem a resistência dele, de modo que o poder e a resistência básicos de um Veículo permanecem 0/0 se você tripulá-lo.

Fadina dos Desejos
{1} {U}
Criatura — Fada Mago
1/4
Voar
{1} {U}, descarte dois cards: Devolva Fadina dos Desejos para a mão de seu dono.
//
Concedido
{3} {U}
Feitiço — Aventura
Você pode escolher um card seu que não seja de criatura e esteja fora do jogo, revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

- A habilidade ativada de Fadina dos Desejos só pode ser ativada enquanto Fadina dos Desejos está no campo de batalha.
 - Em um jogo informal, um card que você escolhe de fora do jogo vem de sua coleção pessoal. Em um torneio, o card que você escolhe de fora do jogo precisa vir de sua reserva. Você pode olhar sua reserva a qualquer momento.
-

Familiar do Caldeirão

{B}

Criatura — Felino

1/1

Quando Familiar do Caldeirão entra no campo de batalha, cada oponente perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

Sacrifique uma Comida: Devolva Familiar do Caldeirão de seu cemitério para o campo de batalha.

- Você não pode ativar a última habilidade de Familiar do Caldeirão a menos que ele esteja em seu cemitério.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Familiar do Caldeirão faz com que a equipe oponente perca 1 ponto de vida duas vezes e você ganhe 1 ponto de vida uma vez.

Felizes para Sempre

{2} {W}

Encantamento

Quando Felizes para Sempre entra no campo de batalha, cada jogador ganha 5 pontos de vida e compra um card. No início de sua manutenção, se houver cinco cores entre as permanentes que você controla, houver seis ou mais tipos de card entre as permanentes que você controla e/ou entre os cards de seu cemitério e seu total de pontos de vida for igual ou superior a seu total de pontos de vida inicial, você vence o jogo.

- A segunda habilidade desencadeada de Felizes para Sempre tem uma oração condicional "se" bastante longa. Isso significa que todas as condições precisam ser satisfeitas conforme sua manutenção começa. Você precisa controlar permanentes de todas as cinco cores, suas permanentes e cemitério precisam conter seis ou mais tipos de card e seu total de pontos de vida precisa ser alto o suficiente, ou a habilidade não será desencadeada. Se as condições não forem todas satisfeitas conforme a habilidade for resolvida, você não vencerá o jogo.
 - Os jogadores não podem realizar nenhuma ação durante o seu turno antes do início de sua manutenção.
 - Você pode ter uma permanente que tenha todas as cinco cores, ou as cinco cores podem estar distribuídas por qualquer número de permanentes.
 - Terrenos normalmente são permanentes incolores, mesmo que sejam virados para gerar mana de determinada cor.
 - Os tipos de card que podem aparecer entre suas permanentes e os cards em seu cemitério são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker e feitiço. Certas coleções antigas também contêm o tipo tribal. Supertipos, como lendário e básico, não são tipos de card.
 - Ignore as características alternativas de um card de aventureiro em seu cemitério. Seu tipo alternativo de card não será contado entre os tipos de card em seu cemitério.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Felizes para Sempre faz com que cada equipe ganhe 5 pontos de vida duas vezes.
-

Fera Apaixonada

{2} {G}

Criatura — Besta Nobre

5/5

Fera Apaixonada não pode atacar, a menos que você controle uma criatura 1/1.

//

Desejo do Coração

{G}

Feitiço — Aventura

Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Humano.

(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- Você não precisa atacar com uma criatura 1/1 para que Fera Apaixonada esteja apta a atacar. Você só precisa controlar uma criatura 1/1.
- Depois que Fera Apaixonada está atacando, ela permanece atacando mesmo que você não controle mais uma criatura 1/1.
- Se o poder e a resistência de Fera Apaixonada forem reduzidos a 1/1, ela aprenderá que amar a si mesma é o primeiro passo do caminho para a felicidade e poderá atacar mesmo que você não controle nenhuma outra criatura 1/1.

Fera das Demandas

{2} {G} {G}

Criatura Lendária — Besta

4/4

Vigilância, toque mortífero, ímpeto

Fera das Demandas não pode ser bloqueada por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

O dano de combate que seria causado por criaturas que você controla não pode ser prevenido.

Toda vez que Fera das Demandas causa dano de combate a um oponente, ela causa uma quantidade equivalente de dano ao planeswalker alvo que aquele jogador controla.

- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.
 - Fera das Demandas só impede a prevenção do dano de combate por efeitos que usam especificamente o verbo "prevenir".
 - O dano que Fera das Demandas causa ao planeswalker alvo conforme a última habilidade dela é resolvida não é dano de combate.
 - Se o oponente que sofreu dano não controlar nenhum planeswalker, a última habilidade de Fera das Demandas simplesmente não fará nada.
-

Féretro de Vidro

{1} {W}

Artefato

Quando Féretro de Vidro entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 até que Féretro de Vidro deixe o campo de batalha.

- Se Féretro de Vidro deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.
 - As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Quando o card retornar ao campo de batalha, ele será um novo objeto, sem conexão com o card que foi exilado.
 - Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.
-

Flanquear

{W}

Mágica Instantânea

Flanquear causa à criatura atacante ou bloqueadora alvo uma quantidade de dano igual ao número de criaturas que você controla.

- Conte o número de criaturas que você controla conforme Flanquear é resolvida para determinar quantos pontos de dano Flanquear causa.
-

Flautista da Rataria

{1} {B}

Criatura — Humano Bruxo

1/3

Os Ratos que você controla têm ameaçar.

{1} {B}, {T}: Crie uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Rato.

{2} {B} {B}, {T}, sacrifique três Ratos: Ganhe o controle da criatura alvo.

- O efeito de mudança de controle da última habilidade de Flautista da Rataria dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Flautista da Rataria deixa o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se você deixa o jogo.
-

Fogos da Invenção

{3} {R}

Encantamento

Você só pode conjurar mágicas durante seu turno e você não pode conjurar mais de duas mágicas a cada turno.

Você pode conjurar mágicas com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de terrenos que você controla sem pagar seus custos de mana.

- Se um efeito permitir ou instruir você a conjurar uma mágica durante o turno de outro jogador, você não pode fazê-lo. A restrição de Fogos da Invenção tem precedência sobre aquela permissão. De modo similar, se um efeito permitir ou instruir você a conjurar uma terceira mágica durante o seu turno, você não poderá fazê-lo.
- Fogos da Invenção não impõe nenhuma restrição a jogadas de terreno nem à ativação de habilidades.
- Fogos da Invenção verifica todo o turno para conferir se você conjurou duas mágicas naquele turno, mesmo se Fogos da Invenção não estava no campo de batalha quando aquelas mágicas foram conjuradas. Em especial, você não pode conjurar Fogos da Invenção e em seguida conjurar mais duas mágicas naquele turno. Se Fogos da Invenção foi sua segunda (ou terceira, ou quarta) mágica naquele turno, você não pode conjurar outra mágica.
- Se você conjurou uma mágica que foi anulada, ela ainda conta como uma de suas duas mágicas.
- Você pode escolher pagar o custo de mana ou um custo alternativo por mágicas que você conjura, mesmo que os custos de mana convertidos deles sejam iguais ou inferiores ao número de terrenos que você controla.
- 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 tem custos adicionais obrigatórios (como o de Arremessar), você precisa pagá-los para conjurar o card.
- Se um efeito disser que você pode conjurar um card que você não poderia conjurar de outra forma se pagar um custo alternativo (como fazem as palavras-chave recarregar e recapitular), você tem de pagar aquele custo alternativo se você usar aquela permissão para conjurar o card. Você não pode escolher conjurá-lo, mas conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjurar um card duas vezes durante um turno (como ao conjurá-lo como uma Aventura e depois conjurá-lo do exílio como uma criatura), você conjurou duas mágicas.

Fólio de Fantasia

{1} {U}

Artefato

Não há número máximo de cards na mão dos jogadores.

{X} {X}, {T}: Cada jogador compra X cards.

{2} {U}, {T}: Cada oponente coloca no próprio cemitério uma quantidade de cards igual ao número de cards na própria mão do topo do próprio grimório.

- Não é possível pagar {X} {X} {2} {U} e ativar ambas as habilidades de Fólio de Fantasia. Você precisa achar uma forma de desvirá-lo para ativar ambas as habilidades durante um único turno.
 - Para pagar {X} {X}, escolha um valor para X e pague duas vezes aquela quantidade de mana.
 - Se um jogador tem menos de X cards no próprio grimório, aquele jogador perde o jogo depois que a primeira habilidade de Fólio de Fantasia for resolvida. Se cada jogador perder o jogo dessa forma, o jogo termina empatado.
-

Forçar a Entrada

{R}

Mágica Instantânea

A criatura atacante alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Cada criatura atacante que não seja do tipo Humano ganha atropelar até o final do turno.

- Se a criatura atacante alvo não for um alvo válido no momento em que Forçar a Entrada tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Suas criaturas atacantes que não sejam Humanos não ganharão atropelar.
- Este card recebeu erratum em português. O card impresso diz “Cada criatura que não seja do tipo Humano ganha atropelar até o final do turno.”, em vez de “Cada criatura atacante que não seja do tipo Humano ganha atropelar até o final do turno.”. Seu texto de regras correto é apresentado neste FAQ.

Forno da Bruxa

{1}

Artefato

{T}, sacrifique uma criatura: Crie uma ficha de Comida.

Se a resistência da criatura sacrificada era igual ou superior a 4, em vez disso, crie duas fichas de Comida.

(Elas são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)

- Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você anuncia que está ativando a habilidade de Forno da Bruxa e o momento em que você sacrifica uma criatura. Em especial, eles não podem tentar remover nem encolher a criatura que você estiver tentando assar.

Frisson das Possibilidades

{1} {R}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar esta mágica, descarte um card.

Compre dois cards.

- Você precisa descartar exatamente um card para conjurar Frisson das Possibilidades; você não pode conjurá-lo sem descartar um card, e você não pode descartar cards adicionais.

Fruta Agourenta

{2} {B}

Feitiço

O jogador alvo compra dois cards e perde 2 pontos de vida.

Obstinação — Se ao menos três manas pretos tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

- Se ao menos três manas pretos tiverem sido gastos para conjurar Fruta Agourenta, você criará uma Comida, mesmo que faça outro jogador comprar dois cards e perder 2 pontos de vida.

Fuga para as Terras Selvagens

{3} {R} {G}

Feitiço

Exile os cinco cards do topo de seu grimório. Você pode jogar os cards exilados dessa forma até o final de seu próximo turno.

Você pode jogar um terreno adicional neste turno.

- O terreno adicional que você joga não precisa estar entre os cards exilados.
- Fuga para as Terras Selvagens 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.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Se você não jogar o card exilado dessa forma, ele permanecerá no exílio.

Fugir Juntos

{1} {U}

Mágica Instantânea

Escolha duas criaturas alvo controladas por jogadores diferentes. Devolva aquelas criaturas para as mãos de seus donos.

- Se uma das duas criaturas alvo deixar de ser um alvo válido, Fugir Juntos ainda pode determinar seu controlador apenas para verificar se a outra criatura é um alvo válido. Se o alvo não válido tiver deixado o campo de batalha, use sua última existência no campo de batalha. Se a outra criatura ainda for um alvo válido, ela será devolvida para a mão de seu dono.
- Se ambas as criaturas forem controladas pelo mesmo jogador conforme Fugir Juntos tentar ser resolvida, nenhum dos alvos é válido. A mágica não será resolvida.

Fogo Dracônico Escaldante

{1} {R}

Mágica Instantânea

Fogo Dracônico Escaldante causa 3 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se aquela criatura ou aquele planeswalker morreria neste turno, em vez disso, exile-o.

- O efeito de substituição de Fogo Dracônico Escaldante exila a criatura ou o planeswalker alvo caso ele morra no turno corrente por qualquer motivo, e não só por dano letal. Isso se aplica à criatura alvo ou ao planeswalker alvo, mesmo que Fogo Dracônico Escaldante não cause dano a ele (provavelmente devido a um efeito e prevenção).
-

Funeral Festivo

{4} {B}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno, sendo

X o número de cards em seu cemitério.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Funeral Festivo começa a ser resolvida. O poder e a resistência da criatura alvo não serão alterados se outros cards forem colocados em seu cemitério posteriormente no turno.
- Funeral Festivo ainda está na pilha enquanto você determina o valor de X. Ele não contribui para o valor de X.

Gadwick, o Enrugado

{X} {U} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/3

Quando Gadwick, o Enrugado, entrar no campo de batalha, compre X cards.

Toda vez que você conjurar uma mágica azul, vire a permanente alvo que um oponente controla que não seja um terreno.

- Se Gadwick entrar no campo de batalha sem ter sido conjurado ou se tiver sido conjurado por um custo diferente de seu custo de mana, o valor de X para a primeira habilidade dele será 0.
- A segunda habilidade de Gadwick é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
- A habilidade desencadeada de Gadwick não é desencadeada quando você o conjura porque ele ainda não está no campo de batalha.

Gárgula de Lothwain

{1}

Criatura Artefato — Gárgula

0/3

{4}: Gárgula de Lothwain recebe +2/+0 e ganha voar até o final do turno.

- Você pode ativar a habilidade de Gárgula de Lothwain múltiplas vezes durante um turno, mesmo que ela já tenha voar.
-

Gárgula de Vantreza

{1} {U}

Criatura Artefato — Gárgula

5/4

Voar

Gárgula de Vantreza não pode atacar, a menos que o jogador defensor tenha sete ou mais cards no próprio cemitério.

Gárgula de Vantreza não pode bloquear, a menos que você tenha quatro ou mais cards na mão.

{T}: Cada jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Se Gárgula de Vantreza ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
- As restrições de ataque e defesa de Gárgula de Vantreza só são verificadas no momento em que você a declara como criatura atacante ou bloqueadora. Se o jogador defensor perder cards do próprio cemitério depois que Gárgula de Vantreza atacar, ou se você perder cards de sua mão depois que ela bloquear, ela permanecerá em combate.

Garruk, Caçador Amaldiçoado

{4} {B} {G}

Planeswalker Lendário — Garruk

5

0: Crie duas fichas de criatura preta e verde 2/2 do tipo

Lobo com “Quando esta criatura morrer, coloque um marcador de lealdade em cada Garruk que você controla.”

–3: Destrua a criatura alvo. Compre um card.

–6: Você recebe um emblema com “As criaturas que você controla recebem +3/+3 e têm atropelar.”.

- Se um dano letal for causado a uma das fichas de Lobo de Garruk ao mesmo tempo em que a lealdade de Garruk chegar a 0 ou menos, Garruk será colocado no cemitério antes que a habilidade desencadeada do Lobo possa salvá-lo.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Garruk tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não comprará um card. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você ainda comprará um card.

Gengibruto

{1}

Criatura Artefato — Comida Golem

1/1

Ímpeto

{1}: Gengibruto não pode ser bloqueado neste turno, exceto por criaturas com ímpeto.

{2}, {T}, sacrifique Gengibruto: Você ganha 3 pontos de vida.

- Ativar a segunda habilidade de Gengibruto depois que ele tiver sido bloqueado por uma criatura sem ímpeto não fará com que ele deixe de ser bloqueado.

Gigante do Pé de Feijão

{6} {G}

Criatura — Gigante

/

O poder e a resistência de Gigante do Pé de Feijão são ambos iguais ao número de terrenos que você controla.

//

Pegadas Férteis

{2} {G}

Feitiço — Aventura

Procure em seu grimório um cartão de terreno básico, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório. *(Depois, exile este cartão. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

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

Gigante Esmaga-ossos

{2} {R}

Criatura — Gigante

4/3

Toda vez que Gigante Esmaga-ossos se torna alvo de uma magia, Gigante Esmaga-ossos causa 2 pontos de dano ao controlador daquela magia.

//

Pisar

{1} {R}

Mágica instantânea — Aventura

Nenhum dano pode ser prevenido neste turno. Pisar causa 2 pontos de dano a qualquer alvo.

- Pisar só impede a prevenção de dano dos efeitos que usam especificamente o verbo "prevenir".
 - Proteção previne dano, portanto não conseguirá prevenir dano depois que Pisar ter sido resolvido. No entanto, isso não permitirá que uma magia ou habilidade tenha alvos não válidos, mesmo que aquela magia ou habilidade fosse causar dano.
 - Se o alvo escolhido não for um alvo válido no momento em que Pisar tentar se resolver, a magia não será resolvida. O dano poderá ser prevenido normalmente.
 - A habilidade de Gigante Esmaga-ossos é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
 - Se uma magia tiver como alvo Gigante Esmaga-ossos mais de uma vez, a habilidade dele será desencadeada uma única vez.
-

Ginete Homicida

{1} {B} {B}

Criatura — Zumbi Cavaleiro

2/3

Vínculo com a vida

Quando Ginete Homicida morrer, coloque-o no fundo do grimório de seu dono.

//

Fim Célere

{1} {B} {B}

Mágica instantânea — Aventura

Destrua a criatura ou o planeswalker alvo. Você perde 2 pontos de vida. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Se a criatura ou o planeswalker alvo não for um alvo válido no momento em que Fim Célere tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não perderá 2 pontos de vida nem exilará Fim Célere. Se o alvo for válido, mas não for destruído (provavelmente por ter indestrutível), você perderá 2 pontos de vida e exilará Fim Célere.

Ginete Marafolha

{1} {G}

Criatura — Elfo Cavaleiro

3/1

Sacrifique uma Comida: A criatura alvo bloqueia Ginete Marafolha neste turno se estiver apta.

- Se a criatura alvo não puder bloquear por qualquer motivo (como estar virada), ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazê-la bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará bloquear naquele caso.
- Se a criatura alvo estiver apta a bloquear outras criaturas, mas não estiver apta a bloquear Ginete Marafolha, ela estará livre para bloquear qualquer outra criatura ou simplesmente não bloquear.

Ginete Resoluta

{w/b} {w/b} {w/b} {w/b}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/2

{w/b} {w/b}: Ginete Resoluta ganha vínculo com a vida até o final do turno.

{w/b} {w/b} {w/b}: Ginete Resoluta ganha indestrutível até o final do turno. *(O dano e os efeitos que dizem "destrua" não a destroem.)*

- Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida ou indestrutível na mesma criatura são redundantes.
-

Golpe Decegador

{6} {R}

Feitiço

Golpe Decegador causa 7 pontos de dano divididos à sua escolha entre um, dois ou três alvos. Se ao menos sete manas vermelhos tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, em vez disso, Golpe Decegador causa 7 pontos de dano a cada uma daquelas permanentes e/ou jogadores.

- Você precisa dividir o dano conforme anuncia Golpe Decegador, mesmo que pretenda pagar sete manas vermelhos para conjurá-lo. Se você copiar Golpe Decegador, nenhum mana terá sido gasto para conjurar a cópia, de modo que a cópia causará dano conforme a divisão.
- Cada alvo escolhido deve receber ao menos 1 ponto de dano.
- Se alguns dos alvos deixarem de ser válidos para Golpe Decegador, a divisão original do dano continuará a valer, mas o dano que seria causado a alvos não válidos não será causado a nenhum alvo.
- Se um efeito permitir que você conjure Golpe Decegador sem pagar seu custo de mana, você não pode escolher conjurá-lo, e pagar seu custo, a menos que outra regra ou efeito permita que você o conjure por um custo.
- Golpe Decegador verifica qual mana foi gasto de fato para conjurar a mágica. Se um efeito permitir que você gaste mana "como se fosse mana" de qualquer cor ou tipo, isso permitirá que você gaste mana que não poderia gastar de outra forma, mas isso não alterará o mana que você gasta para conjurar a mágica.

Gostinho de Morte (*card do Deck de Brawl*)

{4} {B} {B}

Feitiço

Cada jogador sacrifica três criaturas. Você cria três fichas de Comida. (*Elas são artefatos com "{2}, {T}", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.*)

- Conforme Gostinho de Morte é resolvido, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe três criaturas que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- Se um jogador controlar três ou menos criaturas, aquele jogador sacrifica cada criatura que ele controla.
- Você cria três fichas de Comida independentemente de quantas criaturas tenham de fato sido sacrificadas e mesmo que nenhum jogador tenha sacrificado nenhuma criatura.

Grumgully, o Generoso

{1} {R} {G}

Criatura Lendária — Goblin Xamã

3/3

Cada outra criatura que você controla que não seja do tipo Humano entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional.

- Uma criatura que você controla que não seja um Humano e que entraria no campo de batalha sem marcadores +1/+1 entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

- Quaisquer outras criaturas que não sejam Humanos que entrem no campo de batalha ao mesmo tempo que Grungully não receberão um marcador +1/+1.
- Se uma criatura que não seja um Humano entrar no campo de batalha como uma criatura do tipo Humano, ela não receberá um marcador +1/+1. De modo similar, se um Humano entrar no campo de batalha como uma criatura que não seja um Humano, ele receberá um marcador +1/+1.

Guardiã Malvada

{3} {B}

Criatura — Humano Nobre

4/2

Quando Guardiã Malvada entra no campo de batalha, você pode fazer com que ela cause 2 pontos de dano a outra criatura que você controla. Se fizer isso, compre um card.

- Se Guardiã Malvada deixar o campo de batalha antes da própria habilidade desencadeada ser resolvida, você ainda poderá fazer com que a habilidade cause 2 pontos de dano a outra criatura que você controla e comprar um card.
- Enquanto a habilidade de Guardiã Malvada está sendo resolvida, você não pode fazer com que ela cause 2 pontos de dano múltiplas vezes nem a múltiplos alvos para comprar mais cards.
- Se o dano que Guardiã Malvada causa for prevenido (talvez por você ter escolhido fazê-la causar 2 de dano a uma criatura com proteção contra o preto) você ainda comprará um card.
- Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe qual criatura sofrerá dano (se for o caso) e o momento em que você compra o card caso tenha escolhido uma criatura.

Guardião das Fábulas

{3} {G} {G}

Criatura — Felino

4/5

Toda vez que uma ou mais criaturas que você controla que não sejam do tipo Humano causarem dano de combate a um jogador, compre um card.

- Se criaturas que você controla que não sejam Humanos causarem dano de combate a dois ou mais jogadores ao mesmo tempo, a habilidade de Guardiã das Fábulas será desencadeada para cada um daqueles jogadores.
 - A habilidade desencadeada de Guardiã das Fábulas é desencadeada mesmo que ele sofra dano letal ao mesmo tempo em que criaturas que você controla que não sejam Humanos causam dano de combate a um jogador.
 - Como criaturas com iniciativa causam dano de combate antes de criaturas sem iniciativa, a habilidade de Guardiã das Fábulas pode ser desencadeada duas vezes durante um combate se suas criaturas que não sejam Humanos causarem dano de combate a um jogador em momentos diferentes.
-

Guincho do Espectro

{B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você pode escolher um card que não seja um terreno da mão dele. Se fizer isso, aquele jogador exila aquele card. Se um card que não seja preto for exilado dessa forma, exile um card de sua mão.

- Se você não tiver cards na mão, você não terá que exilar nada se fizer com que o jogador exile um card que não seja preto da própria mão.

Hospitalidade de Oko (*card do Deck de Planeswalker*)

{3} {G} {U}

Mágica Instantânea

As criaturas que você controla têm poder e resistência básicos 3/3 até o final do turno. Você pode procurar um card com o nome Oko, o Travesso, em seu grimório e/ou cemitério, revelá-lo e colocá-lo em sua mão. Se procurar em seu grimório desta maneira, embaralhe-o.

- Você pode conjurar Hospitalidade de Oko mesmo que não controle nenhuma criatura. Você simplesmente procura Oko, o Trapaceiro.
- Hospitalidade de Oko substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos de poder e resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de Hospitalidade de Oko ser resolvida substituem este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Funeral Festivo, são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.

Impulso Cobiçoso

{u/b} {u/b} {u/b} {u/b}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja terreno do cemitério ou da mão daquele jogador e o exila. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- Se você conjurar uma Aventura com Impulso Cobiçoso, é você, e não o dono do card, que pode conjurar a criatura posteriormente.
- O efeito de Impulso Cobiçoso não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, a mágica ou permanente que você controlar pelo efeito de Impulso Cobiçoso será exilada.

Intrusa das Madeixas Douradas

{G}

Criatura — Humano Amoque

1/2

Toda vez que Intrusa das Madeixas Douradas causa dano de combate a um jogador, você pode sacrificá-la.

Quando fizer isso, destrua o artefato ou encantamento alvo.

//

Boas-vindas ao Lar

{5} {G} {G}

Feitiço — Aventura

Crie três fichas de criatura verde 2/2 do tipo Urso.

(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- A habilidade desencadeada de Intrusa das Madeixas Douradas vai para a pilha sem alvo. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode sacrificá-la. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um artefato ou encantamento alvo para ser destruído. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pois os jogadores podem realizar ações depois que você sacrificar Intrusa das Madeixas Douradas, mas antes de o artefato ou encantamento alvo ser destruído.

Jovem para Sempre

{1} {B}

Feitiço

Coloque qualquer número de cards de criatura alvo de seu cemitério no topo de seu grimório.

Compre um card.

- Você escolhe a ordem em que os cards de criatura são colocados no topo de seu grimório. Você não precisa revelar essa ordem para outros jogadores. O card que estiver no topo será o card que você comprará.
- Você pode conjurar Jovem para Sempre sem alvos se você só quiser comprar um card.
- Se você escolher cards de criatura como alvo e eles não forem alvos válidos no momento em que Jovem para Sempre tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

Justa

{1} {R}

Feitiço

Escolha uma criatura alvo que você controla e uma criatura alvo que você não controla. A criatura que você controla recebe +2/+1 até o final do turno se ela for um Cavaleiro. Em seguida, aquelas criaturas lutam uma com a outra. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

- Você não pode conjurar Justa a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
- A criatura que você controla só recebe +2/+1 se for um Cavaleiro conforme Justa é resolvida. Ela ainda lutará se não receber +2/+1.
- Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Justa tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Justa tentar ser resolvida, ela não receberá +2/+1. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, ela ainda receberá +2/+1 até o final do turno se ela for um Cavaleiro.

Kenrith, o Rei Regresso (*card promocional do Compre uma Caixa*)

{4} {W}

Criatura Lendária — Humano Nobre

5/5

{R}: Todas as criaturas ganham atropelar e ímpeto até o final do turno.

{1} {G}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

{2} {W}: O jogador alvo ganha 5 pontos de vida.

{3} {U}: O jogador alvo compra um card.

{4} {B}: Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob o controle de seu dono.

- A primeira habilidade de Kenrith só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não ganharão atropelar nem ímpeto.
- A última habilidade de Kenrith pode ter como alvo um card de criatura no cemitério de qualquer jogador. O dono da criatura a controlará, e ela permanecerá no campo de batalha mesmo que você deixe o jogo.

Korvold, Rei Maldito pelas Fadinhas (*card do Deck de Brawl*)

{2} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Dragão Nobre

4/4

Voar

Toda vez que Korvold, Rei Maldito pelas Fadinhas, entrar no campo de batalha ou atacar, sacrifique outra permanente.

Toda vez que você sacrificar uma permanente, coloque um marcador +1/+1 em Korvold e compre um card.

- Se de alguma forma você não controlar nenhuma outra permanente, você poderá atacar com Korvold. Você não sacrificará nada, e não há penalidade por não estar apto a fazê-lo.
- A última habilidade de Korvold é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como a primeira habilidade desencadeada de Korvold.

- Se você sacrificar uma permanente como parte do custo de uma mágica ou habilidade ativada, a última habilidade de Korvold será resolvida antes daquela mágica ou habilidade.
- Se você sacrificar Korvold, a última habilidade dele será desencadeada. Você não colocará um marcador +1/+1 em nada, mas comprará um card.
- Uma permanente lendária colocada em um cemitério devido à "regra das lendas" não é sacrificada.

Ladrão dos Ricos

{1} {R}

Criatura — Humano Arqueiro Ladino

2/2

Alcance, ímpeto

Toda vez que Ladrão dos Ricos atacar, se o jogador defensor tiver mais cards na mão que você, exile o card do topo do grimório dele. Durante qualquer turno em que você tiver atacado com um Ladino, você pode conjurar aquele card e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

- Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador do planeswalker é o jogador defensor.
- Se o jogador defensor não tiver mais cards na mão que você imediatamente depois que Ladrão dos Ricos atacar, a habilidade de Ladrão dos Ricos não será desencadeada. Se aquele jogador não tiver mais cards na mão conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada. Não importa se aquele jogador tiver um número igual ou inferior de cards entre esses dois momentos, nem se ele tiver um número igual ou inferior de cards depois.
- O card que Ladrão dos Ricos exila é exilado com a face voltada para cima.
- Se Ladrão dos Ricos deixar o campo de batalha, o efeito que permite que você conjure o card exilado se tiver atacado com um Ladino continua a se aplicar, mesmo durante turnos posteriores, contanto que você ataque com um Ladino durante esses turnos posteriores.
- Você pode conjurar o card exilado se o Ladino que atacou ainda estiver em combate, se ele tiver deixado o combate, se ele tiver deixado o campo de batalha, ou mesmo que o combate tenha terminado.
- Um efeito que instrui você a “conjurar” um card não permite que você jogue um terreno.
- Se você conjurar uma Aventura com Ladrão dos Ricos, é você, e não o dono do card, que pode conjurar a criatura posteriormente.
- O efeito de Ladrão dos Ricos não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. Por exemplo, se exilar um card de feitiço, você só poderá conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
- Conjurando um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, quaisquer mágicas e/ou permanentes que você controle devido ao efeito de Ladrão dos Ricos serão exiladas.

Lança Garra-de-aço
{B} {R}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +2/+2.
Equipar Cavaleiro {1}
Equipar {3}

- O fato de a criatura alvo ser um Cavaleiro só é verificado conforme a habilidade equipar Cavaleiro é ativada e conforme aquela habilidade é resolvida. Se de alguma forma a criatura posteriormente deixar de ser um Cavaleiro, Lança Garra-de-aço permanecerá anexada a ela.

Lobo Mau
{2} {G} {G}
Criatura — Lobo
3/3
Quando Lobo Mau entra no campo de batalha, ele luta com até uma criatura alvo que você não controla.
Sacrifique uma Comida: Coloque um marcador +1/+1 em Lobo Mau. Ele ganha indestrutível até o final do turno. Vire-o.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Lobo Mau tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se Lobo Mau não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.
- Você pode ativar a última habilidade de Lobo Mau qualquer número de vezes enquanto a primeira habilidade dele está na pilha.
- Você pode ativar a última habilidade de Lobo Mau mesmo que ele já esteja virado.

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 o nome de qualquer card mesmo que aquele card normalmente não tenha uma habilidade ativada. Você não está limitado aos nomes dos cards vistos na mão do oponente.
- Você não pode escolher o nome de uma ficha (como Comida) a menos que a ficha tenha o mesmo nome de 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 “em/no/na”) não são afetadas pela última habilidade de Luneta Enfeitiçada.
- Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.

- Luneta Enfeitiçada afeta cards independentemente da zona em que se encontram. Isso inclui cards na mão, cards no cemitério e cards exilados.

Maça dos Valentos (*card do Deck de Brawl*)

{2} {W}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada marcador de carga em Maça dos Valentos e tem vigilância.

Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador de carga em Maça dos Valentos.

Equipar {3}

- A criatura equipada tem vigilância mesmo que Maça dos Valentos não tenha nenhum marcador de carga.

Mamute Espinhoso (*card do Deck de Brawl*)

{5} {G} {G}

Criatura — Elefante

6/6

Atropelar

Toda vez que Mamute Espinhoso ou outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, Mamute Espinhoso luta com até uma criatura alvo que você não controla.

- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Mamute Espinhoso tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se Mamute Espinhoso não estiver mais no campo de batalha, a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Manto das Marés

{U}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+2.

Toda vez que você comprar seu segundo card a cada turno, anexe Manto das Marés à criatura alvo que você controla.

Equipar {3} ({3}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- A habilidade desencadeada de Manto das Marés pode ter como alvo a criatura à qual ele já está anexado.
 - Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a habilidade desencadeada de Manto das Marés tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Manto das Marés permanecerá anexado ao que quer que estivesse anexado ou permanecerá solto se não estava anexado.
-

Mestre Espadachim Apaixonado
{1} {B}
Criatura — Humano Cavaleiro
2/1
Vínculo com a vida
//
Conquistar as Graças
{B}
Feitiço — Aventura
Você ganha X pontos de vida e cada oponente perde X pontos de vida, sendo X o número de Cavaleiros que você controla.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, Conquistar as Graças faz com que a equipe oponente perca X pontos de vida duas vezes e você ganhe X pontos de vida uma vez.

Não Disse Por Favor
{1} {U} {U}
Mágica Instantânea
Anule a mágica alvo. Seu controlador coloca os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Não Disse Por Favor. A mágica não será anulada quando Não Disse Por Favor for resolvido, mas seu controlador ainda colocará os três cards do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

O Espelho Mágico
{6} {U} {U} {U}
Artefato Lendário
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério.
Não há limite para o número máximo de cards em sua mão.
No início de sua manutenção, coloque um marcador de conhecimento em O Espelho Mágico. Em seguida, compre um card para cada marcador de conhecimento em O Espelho Mágico.

- Cards de aventureiro não são mágicas instantâneas nem feitiços enquanto estão em seu cemitério.
 - Se um card duplo for tanto um card de mágica instantânea quanto um card de feitiço, ele será contado uma única vez para a habilidade de redução de custo de O Espelho Mágico.
 - Se O Espelho Mágico deixar o campo de batalha enquanto a última habilidade dele estiver na pilha, a habilidade usará o número de marcadores de conhecimento que O Espelho Mágico tinha antes de deixar o campo de batalha para determinar quantos cards você comprará.
-

O Grande Círculo

{7} {G} {G}

Artefato Lendário

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla.

{T}: Adicione {G} {G}. Você ganha 2 pontos de vida.

Toda vez que uma criatura que não seja uma ficha entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 nela e compre um card.

- O primeiro passo da conjuração de uma mágica é movê-la para a pilha. Se isso alterar o valor do maior poder entre os das criaturas que você controla, a redução de custo é calculada usando aquele novo poder.
- Uma vez determinado o custo de conjuração de O Grande Círculo, você pode ativar habilidades de mana para pagar aquele custo. Se o maior poder entre os das criaturas que você controla for alterado enquanto você ativa as habilidades de mana, o custo da conjuração de O Grande Círculo permanecerá o anteriormente determinado.
- Depois que a última habilidade de O Grande Círculo é desencadeada, você compra um card mesmo que não possa colocar um marcador +1/+1 na criatura por algum motivo (por ela ter deixado o campo de batalha, por exemplo).

Ogro Batecrânio

{3} {R}

Criatura — Ogro

4/3

Toda vez que Ogro Batecrânio causa dano a um oponente, aquele jogador descarta um card aleatoriamente. Se o jogador fizer isso, ele compra um card.

- Se aquele jogador tiver um card na mão, este será descartado aleatoriamente (mesmo que isso não seja lá muito aleatório). O jogador comprará um card.

Oko, Ladrão de Coroas

{1} {G} {U}

Planeswalker Lendário — Oko

4

+2: Crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.")*

+1: A criatura ou o artefato alvo perde todas as habilidades e se torna uma criatura verde do tipo Alce com poder e resistência básicos 3/3.

−5: Permute o controle do artefato ou da criatura alvo que você controla e o da criatura alvo que um oponente controla com poder igual ou inferior a 3.

- O efeito da segunda e da terceira habilidade de Oko duram indefinidamente. Eles não expiram durante a etapa de limpeza nem se você ou Oko deixarem o jogo. A terceira habilidade de Oko não expira se a criatura que você obtiver tiver o poder aumentado para mais de 3 posteriormente.

- Se a criatura afetada ganhar uma habilidade após a segunda habilidade de Oko ser resolvida, aquela habilidade será mantida.
- A segunda habilidade de Oko substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definam poder ou resistência que se aplicarem depois de a segunda habilidade de Oko ser resolvida substituem este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Funeral Festivo, são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- A segunda habilidade de Oko sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura afetada tenha. Ela é apenas um Alce verde. A criatura continua com quaisquer supertipos (como lendário) que tenha, mas perde quaisquer outros tipos de card (como artefato).
- A segunda habilidade de Oko pode ter como alvo uma permanente que seja um artefato ou uma criatura apenas temporariamente, como Oko, o Trapaceiro. Se isso acontecer, o efeito fará com que a permanente permaneça uma criatura verde do tipo Alce mesmo depois que o efeito temporário expirar.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso a segunda habilidade de Oko altere sua resistência durante aquele turno.
- Se qualquer das permanentes alvo não for um alvo válido quando a última habilidade de Oko for resolvida, a permuta não ocorrerá.
- 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 um Equipamento não faz com que ele seja solto, embora seu novo controlador possa ativar a habilidade equipar durante a própria fase principal.

Oko, o Trapaceiro (*cards do Deck de Planeswalker*)

{4} {G} {U}

Planeswalker Lendário — Oko

4

+1: Coloque dois marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo que você controla.

0: Até o final do turno, Oko, o Travesso, torna-se uma cópia da criatura alvo que você controla. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno.

−7: Até o final do turno, cada criatura que você controla tem poder e resistência básicos 10/10 e ganha atropelar.

- Se Oko se torna uma criatura no mesmo turno em que entra no campo de batalha, você não pode atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades de {T} (se ele ganhar alguma).
- Enquanto Oko é uma criatura, ele não é um planeswalker. O dano causado a ele não fará com que ele perca lealdade.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a segunda habilidade de Oko tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. O dano que seria causado a Oko não será prevenido.
- Oko copia os valores impressos da criatura alvo. Ele não copia os marcadores daquela criatura nem os efeitos que modificam seus valores de poder, resistência, tipo, cor, etc. Em especial, ele não copiará efeitos que tenham feito com que a criatura alvo se tornasse uma criatura se ele não for normalmente uma criatura.

- Se a criatura alvo estiver copiando outra coisa, Oko se tornará uma cópia do que quer que a criatura esteja copiando.
- A última habilidade de Oko só afeta criaturas que você controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que você começa a controlar mais tarde no turno não serão 10/10.
- Quaisquer efeitos que alterem o poder e/ou a resistência de uma criatura sem definir valores específicos serão aplicados depois que o poder e a resistência básicos da criatura forem definidos, independentemente da ordem em que aqueles efeitos foram criados. O mesmo vale para marcadores que alterem seu poder e sua resistência.

Oportunidade Gigante

{2} {G}

Feitiço

Você pode sacrificar duas Comidas. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura verde 7/7 do tipo Gigante. Se não fizer isso, crie três fichas de Comida. *(Elas são artefatos com "{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.")*

- Você escolhe sacrificar ou não duas Comidas conforme Oportunidade Gigante é resolvida, e não conforme você a conjura.
- Você não pode sacrificar mais de duas Comidas para criar mais de uma ficha de Gigante.

Os Herdeiros Reais

{1} {U} {R}

Planeswalker Lendário — Will Rowan

5

+1: Compre um card e depois descarte um card.

+1: A criatura alvo recebe +2/+0 e ganha iniciativa e atropelar até o final do turno.

−8: Compre quatro cards. Quando você faz isso, Os Herdeiros Reais causa a qualquer alvo uma quantidade de dano igual ao número de cards em sua mão.

- Você compra um card e descarta um card enquanto a primeira habilidade de Os Herdeiros Reais está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- A última habilidade de Os Herdeiros Reais vai para a pilha sem alvos. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você compra quatro cards. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual atribuir dano. Isso é diferente de efeitos que dizem "Se fizer isso...", pelo fato de você escolher um alvo depois de olhar os cards que comprou.
- Se você comprar menos de quatro cards enquanto a última habilidade de Os Herdeiros Reais está sendo resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva não será desencadeada.
- Se efeitos de substituição fariam com que você comprasse cinco ou mais cards enquanto está resolvendo a última habilidade de Os Herdeiros Reais, a habilidade desencadeada reflexiva ainda será desencadeada apenas uma vez, mesmo que você compre oito cards.

Paladino de Pontegaren

{4} {G}

Criatura — Gigante Cavaleiro

4/4

Obstinação — Se ao menos três manas verdes tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, Paladino de Pontegaren entra no campo de batalha com um marcador +1/+1.

Paladino de Pontegaren não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

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

Paradigma Lançanegra

{1} {B}

Criatura — Humano Cavaleiro

3/1

Lampejo

Quando Paradigma Lançanegra entra no campo de batalha, o Cavaleiro alvo ganha toque mortífero e vínculo com a vida até o final do turno.

- Paradigma Lançanegra pode ser alvo de sua própria habilidade desencadeada.

Passagem Fabulosa

Terreno

{T}, sacrifique Passagem Fabulosa: Procure um card de terreno básico em seu grimório, coloque-o no campo de batalha virado e depois embaralhe seu grimório. Se você controla quatro ou mais terrenos, desvire aquele terreno.

- O terreno que você coloca no campo de batalha será contado quando for determinado se você controla ou não quatro ou mais terrenos, mas Passagem Fabulosa não será contada.
- Se você controla mais de quatro terrenos, o terreno básico não entra no campo de batalha desvirado. Ele entra virado e em seguida você o desvira.

Portadora da Quietude

{1} {W}

Criatura — Fada

1/2

Voar, vínculo com a vida

As criaturas que entram no campo de batalha ou morrem não desencadeiam habilidades.

- Portadora da Quietude afeta as próprias habilidades desencadeadas de uma permanente, assim como outras habilidades desencadeadas que sejam desencadeadas quando aquela criatura entra no campo de batalha. Tais habilidades desencadeadas começam com “quando” ou “toda vez que”.

- Efeitos de substituição não são afetados pela habilidade de Portadora da Quietude. Por exemplo, uma criatura que entre no campo de batalha com um marcador +1/+1 ainda receberá um marcador +1/+1, e Linha de Força do Vácuo ainda exilará criaturas que morreriam.
- Habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha”, como escolher uma cor com Cavaleiro Diamantino, não são afetadas.
- O evento desencadeador não precisa se referir especificamente a “criaturas”. Nesses casos, o evento desencadeador também pode se referir a algo ser “colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”. Por exemplo, uma habilidade que é desencadeada “toda vez que um artefato é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha” não será desencadeada se uma criatura artefato morrer enquanto Portadora da Quietude estiver no campo de batalha.
- Uma criatura que entre no campo de batalha ou morra ao mesmo tempo que Portadora da Quietude (incluindo a entrada e a morte da própria Portadora da Quietude) não fará com que habilidades sejam desencadeadas.
- Uma habilidade que seja desencadeada por um evento que faça com que uma criatura morra ainda será desencadeada. Por exemplo, uma habilidade que seja desencadeada “toda vez que você sacrifica uma criatura” ainda será desencadeada.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando um card deixa uma zona (como a de Syr Konrad, o Sisudo) não será desencadeada se aquele card sair de sua zona anterior por entrar no campo de batalha como uma criatura.
- Olhe cada permanente em sua existência no campo de batalha, levando em conta efeitos contínuos que se apliquem a ela após entrar no campo de batalha ou antes de morrer, para determinar se quaisquer habilidades desencadeadas serão impedidas de serem desencadeadas. Por exemplo, se um terreno que se tornou uma criatura morrer, uma habilidade que é desencadeada quando ela morre não é desencadeada.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando uma criatura “deixa o campo de batalha” não será desencadeada se aquela criatura deixar o campo de batalha morrendo.
- Uma habilidade que seja desencadeada quando um card é colocado em um cemitério “vindo de qualquer lugar” ainda pode ser desencadeada se uma criatura morrer. Ela será desencadeada se a habilidade for de uma criatura que está morrendo e só for desencadeada quando aquela criatura é colocada em um cemitério vinda de qualquer lugar, se Portadora da Quietude for o card que está sendo colocado em um cemitério ou se Portadora da Quietude deixar o campo de batalha ao mesmo tempo que a criatura que está morrendo.

Preservador Silvonato

{1} {G}

Criatura — Elfo Arqueiro

2/2

Lampejo

Alcance

Toda vez que outra criatura que não seja do tipo Humano entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {X}. Quando fizer isso, coloque X marcadores +1/+1 em Preservador Silvonato.

- Se você pagar {X} enquanto a habilidade desencadeada de Preservador Silvonato está sendo resolvida, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada e resolvida separadamente. Isso é diferente de efeitos que dizem “Se fizer isso...”, pelo fato de que os jogadores podem realizar ações depois que você tiver pago mana, mas antes que a criatura receba marcadores +1/+1.

Princesa Adorada

{W}

Criatura — Humano Nobre

1/1

Vínculo com a vida

Princesa Adorada não pode ser bloqueada por criaturas de poder igual ou superior a 3.

- Depois que uma criatura com poder igual ou inferior a 2 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura deixe de ser bloqueada.

Príncipe Encantado

{1} {W}

Criatura — Humano Nobre

2/2

Quando Príncipe Encantado entrar no campo de batalha, escolha um —

- Use vidência 2.
- Você ganha 3 pontos de vida.
- Exile outra criatura alvo que você possui. Devolva-a ao campo de batalha sob seu controle no início da próxima etapa final.

- O terceiro modo de Príncipe Encantado pode ter como alvo qualquer criatura que você possua, incluindo aquelas que outro jogador controla.
- As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir. Depois que a criatura exilada é devolvida, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Queda Épica

{1} {B}

Feitiço

Exile a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou superior a 3.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
-

Queimacéu de Brasoreth (*card do Deck de Brawl*)

{3} {R}

Criatura — Humano Cavaleiro

4/3

Enquanto for seu turno, Queimacéu de Brasoreth terá voar.

Toda vez que Queimacéu de Brasoreth ataca, você pode pagar {2} {R}. Se o fizer, as criaturas que você controla receberão +X/+0 até o final do turno, sendo X o número de oponentes que você tem.

- Enquanto resolve a habilidade de Queimacéu de Brasoreth, você não pode pagar {2} {R} múltiplas vezes para aumentar o bônus.
- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Queimacéu de Brasoreth é resolvida. Ele não será alterado posteriormente no turno se oponentes deixarem o jogo.
- Em um jogo de vários participantes, os oponentes que tenham deixado o jogo antes que a habilidade seja resolvida não são contados pela habilidade de Queimacéu de Brasoreth.

Rainha do Gelo

{2} {U}

Criatura — Humano Nobre Mago

2/3

Toda vez que Rainha do Gelo causar dano de combate a uma criatura, vire aquela criatura. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

//

Cólera do Inverno

{1} {U}

Feitiço — Aventura

Vire a criatura alvo. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador. (*Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.*)

- Uma criatura que tenha sofrido dano de combate de Rainha do Gelo não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador, mesmo que ela já estivesse virada e mesmo que Rainha do Gelo deixe o campo de batalha antes dela (talvez por aquela criatura ter causado dano letal a Rainha do Gelo).
- Cólera do Inverno pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Rankle, Mestre das Peças

{2} {B} {B}

Criatura Lendária — Fada Ladino

3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que Rankle, Mestre das Peças, causar dano de combate a um jogador, escolha qualquer número:

- Cada jogador descarta um card.
- Cada jogador perde 1 ponto de vida e compra um card.
- Cada jogador sacrifica uma criatura.

- Se quiser mesmo, você pode escolher zero modos para a habilidade desencadeada de Rankle, mas pondere o custo oculto de entediar alguém cuja alcunha é Mestre das Peças.
- Você não pode escolher um modo mais de uma vez.
- Você pode escolher um modo mesmo que algum jogador, ou mesmo todos, não seja afetado.
- Para cada modo escolhido, execute aquele modo inteiramente antes de prosseguir para o próximo modo escolhido na ordem de impressão.
- Conforme o primeiro modo é executado, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe um card na mão sem revelá-lo e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.
- Conforme o terceiro modo está sendo executado, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura que ele controla; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o segundo modo de Rankle faz com que cada equipe perca 1 ponto de vida duas vezes.

Raposa Alada

{1} {W}

Criatura — Raposa

2/2

Enquanto você controla um artefato ou encantamento,
Raposa Alada tem voar.

- O fato de Raposa Alada ganhar voar depois de ser bloqueada não removerá a criatura bloqueadora do combate nem fará com que Raposa Alada deixe de ser bloqueada.
- Você controla as Auras que você tenha colocado no campo de batalha anexadas a uma permanente que você não controla.

Rastreador do Bosque Selvagem

{G}

Criatura — Elfo Guerreiro

1/1

Toda vez que Rastreador do Bosque Selvagem ataca ou bloqueia, se você controla outra criatura que não seja do tipo Humano, Rastreador do Bosque Selvagem recebe +1/+1 até o final do turno.

- Se você não controlar outra criatura que não seja um Humano imediatamente depois de Rastreador do Bosque Selvagem atacar ou bloquear, a habilidade dele não será desencadeada. Se você não controlar uma criatura que não seja um Humano conforme a habilidade for resolvida, a habilidade não fará nada. Não importa se você controla ou não uma criatura que não seja um Humano entre esses dois momentos, nem se você ainda controla uma posteriormente no turno.
-

Rei Trol Glutão
{2} {G} {G} {G} {G}
Criatura — Trol Nobre
7/6

Vigilância, atropelar

Quando Rei Trol Glutão entrar no campo de batalha, se você o tiver conjurado de sua mão, crie três fichas de Comida. *(Elas são artefatos com "{2}, {T}", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.)*
Sacrifique três Comidas: Devolva Rei Trol Glutão de seu cemitério para o campo de batalha. Ative esta habilidade apenas durante o seu turno.

- Se você colocar Rei Trol Glutão no campo de batalha de sua mão sem conjurá-lo, a habilidade de entrada no campo de batalha dele não será desencadeada.
- Se você conjurar uma mágica de criatura que entre no campo de batalha como uma cópia de Rei Trol Glutão, como Clone, a habilidade de entrada no campo de batalha será desencadeada.

Reivindicar o Primogênito
{R}
Feitiço
Ganhe o controle da criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 até o final do turno.
Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

- Reivindicar o Primogênito pode ter como alvo qualquer criatura com custo de mana convertido igual ou inferior a 3, mesmo uma que esteja desvirada ou uma que você já controle.
- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Relógio da Meia-noite
{2} {U}
Artefato
{T}: Adicione {U}.
{2} {U}: Coloque um marcador de hora em Relógio da Meia-noite.
No início de cada manutenção, coloque um marcador de hora em Relógio da Meia-noite.
Quando o décimo segundo marcador de hora for colocado em Relógio da Meia-noite, embaralhe sua mão e seu cemitério em seu grimório e depois compre sete cards. Exile Relógio da Meia-noite.

- Você pode ativar a habilidade de mana de Relógio da Meia-noite para pagar o custo da segunda habilidade.
- A última habilidade de Relógio da Meia-noite é desencadeada depois que um ou mais marcadores são colocados nele se ele tinha menos de doze marcadores antes da colocação dos novos marcadores e passou a ter doze ou mais marcadores depois da colocação dos novos marcadores.

- Se Relógio da Meia-noite deixar o campo de batalha enquanto a última habilidade dele está na pilha, ele não será exilado.
- A primeira habilidade desencadeada de Relógio da Meia-noite é desencadeada no início de cada manutenção e não somente de sua manutenção. Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, uma habilidade que é desencadeada no início de cada manutenção, em vez de a cada manutenção de cada jogador, é desencadeada apenas uma vez durante a manutenção de cada equipe.

Reunir pelo Trono

{2} {W}

Mágica Instantânea

Crie duas fichas de criatura branca 1/1 do tipo Humano.

Obstinação — Se ao menos três manas brancos tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

- Você cria Humanos e ganha pontos de vida enquanto Reunir pelo Trono está sendo resolvido. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Roubado pelas Fadinhas

{X} {U} {U}

Feitiço

Devolva a criatura alvo com custo de mana convertido igual a X para a mão de seu dono. Você cria X fichas de criatura azul 1/1 do tipo Fada com voar.

- Se uma criatura no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Roubado pelas Fadinhas tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não criará nenhuma ficha de Fada.

Roubo de Memória

{2} {B}

Feitiço

O oponente alvo revela a própria mão. Você escolhe um card que não seja um terreno da mão dele. Aquele jogador descarta aquele card. Você pode colocar no cemitério daquele jogador do exílio um card que aquele jogador possua com uma Aventura.

- Você escolhe qual card de aventureiro no exílio, se for o caso, colocar no cemitério daquele jogador depois de ver a mão dele. Você pode fazer isso mesmo que aquele jogador não tenha nenhum card que não seja um terreno na mão, ou mesmo que ele não tenha nenhum card na mão.
 - Roubo de Memória permite que você coloque no cemitério daquele jogador qualquer card que ele possua, esteja no exílio com a face voltada para cima e tenha uma Aventura, e não apenas um que tenha sido conjurado como uma Aventura e exilado.
-

Rowan, Maga de Centelhas Destemida (*Card do Deck de Planeswalker*)

{3} {R} {R}

Planeswalker Lendário — Rowan

5

+1: Até uma criatura alvo recebe +3/+0 e ganha iniciativa até o final do turno.

−2: Rowan, Maga de Centelhas Destemida, causa 1 ponto de dano a cada uma de até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não podem bloquear neste turno.

−9: Ganhe o controle de todas as criaturas até o final do turno. Desvire-as. Elas ganham ímpeto até o final do turno.

- A segunda habilidade de Rowan não pode ter como alvo a mesma criatura duas vezes para causar 2 pontos de dano a ela.
- Se um alvo da segunda habilidade de Rowan for um alvo válido, mas um efeito prevenir o dano que seria causado a ela, a criatura ainda não poderá bloquear neste turno.
- A terceira habilidade de Rowan pode afetar criaturas que você já controla ou criaturas que já foram desviradas. Ela desvirará as criaturas se for o caso e lhes dará ímpeto.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Ruína Preditada

{2} {W} {B}

Encantamento

No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador sacrifica uma permanente que não seja um terreno nem uma ficha. Se aquele jogador não puder fazer isso, ele descarta um card e perde 2 pontos de vida, você compra um card, ganha 2 pontos de vida, cria uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro com vigilância e, em seguida, sacrifica Ruína Preditada.

- O efeito de Ruína Preditada aplica-se mesmo que ela deixe o campo de batalha ou troque de controlador enquanto sua habilidade está na pilha. Você simplesmente não poderá sacrificá-la se for instruído a fazê-lo.
 - O jogador perde 2 pontos de vida e o restante dos efeitos de Ruína Preditada acontece mesmo que ele não possa sacrificar uma permanente nem descartar um card.
 - O jogador é obrigado a sacrificar uma permanente que não seja um terreno nem uma ficha caso possa fazê-lo. Ele não pode escolher apressar a própria ruína.
 - Durante sua manutenção, você pode sacrificar Ruína Preditada para pagar sua própria habilidade.
 - Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade de Ruína Preditada é desencadeada duas vezes durante a manutenção de uma equipe. Na ordem de sua preferência, cada um daqueles jogadores tem de sacrificar uma permanente. As últimas consequências acontecem se um jogador não puder fazê-lo, mesmo que você sacrifique Ruína Preditada conforme a primeira habilidade desencadeada está sendo resolvida.
-

Sábio das Cataratas

{4} {U}

Criatura — Tritão Mago

2/5

Toda vez que Sábio das Cataratas ou outra criatura que não seja do tipo Humano entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

- Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Sábio das Cataratas está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- Se mais de uma criatura que não seja um Humano entrar no campo de batalha ao mesmo tempo, a habilidade de Sábio das Cataratas será desencadeada aquela quantidade de vezes. Você resolverá as habilidades uma de cada vez. Você não comprará aquela quantidade de cards ao mesmo tempo, nem descartará aquela quantidade de cards ao mesmo tempo.

Salteadores Barretes Vermelhos

{2} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro

3/2

Toda vez que Salteadores Barretes Vermelhos ataca, você pode virar uma criatura que não seja do tipo Humano desvirada que você controla. Se fizer isso, Salteadores Barretes Vermelhos receberá +1/+1 e ganhará atropelar até o final do turno.

- Enquanto a habilidade de Salteadores Barretes Vermelhos está sendo resolvida, você não pode virar mais de uma criatura para receber +1/+1 mais de uma vez.
- Virar uma criatura atacante com vigilância para pagar o custo da habilidade de Salteadores Barretes Vermelhos não fará com que a criatura deixe o campo de batalha nem pare de atacar.
- Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que você vira uma criatura e Salteadores Barretes Vermelhos recebe +1/+1 e ganha atropelar.

Sapatinho de Cristal

{1} {R}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+0 e tem ímpeto.

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

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

Sapificar

{1} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura do tipo Sapo azul com poder e resistência básicos 1/1. *(Ela perde todos os outros tipos de card e criatura.)*

- Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Sapificar é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
- Sapificar sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura encantada tenha. Ela é apenas um Sapo azul. A criatura continua com quaisquer supertipos (como lendário) que tenha, mas perde quaisquer outros tipos de card (como artefato).
- Sapificar sobrescreve todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência aplicado depois que Sapificar é anexada a uma criatura substitui este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Funeral Festivo, são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- Sapificar pode encantar uma permanente que seja uma criatura apenas temporariamente, como um Veículo. Se isso acontecer, o efeito de Sapificar fará com que a permanente encantada permaneça um Sapo azul 1/1 mesmo depois que o efeito temporário expirar.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Sapificar seja anexado a ela posteriormente no turno.

Serpente do Lago Mere

{4} {U} {B}

Criatura — Serpente

7/7

Lampejo

{U}, sacrifique uma Ilha: Serpente do Lago Mere não pode ser bloqueada neste turno.

{B}, sacrifique um Pântano: Você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

{U} {B}: Exile cinco cards alvo do cemitério de um oponente. Devolva Serpente do Lago Mere de seu cemitério para sua mão. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Um card de Ilha é um card de terreno com o subtipo Ilha e não qualquer terreno que possa gerar mana azul. Por exemplo, Santuário Místico é uma Ilha, mas Castelo de Vantreza, não. De modo similar, um Pântano é um terreno com o subtipo Pântano, e não qualquer terreno que poderia gerar mana preto.
- Ativar a primeira habilidade ativada de Serpente do Lago Mere depois que ela tiver sido bloqueada não fará com que ela deixe de ser bloqueada.
- Você não pode ativar a última habilidade de Serpente do Lago Mere sem ter como alvo cinco cards no cemitério de um único oponente.

- Se até quatro dos cards alvo não forem alvos válidos no momento em que a última habilidade de Serpente do Lago Mere for resolvida, os alvos restantes serão exilados e Serpente do Lago Mere será devolvida à sua mão.
- Se cada card alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Serpente do Lago Mere tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Serpente do Lago Mere não será devolvida.

Sete Anões

{1} {R}

Criatura — Anão

2/2

Sete Anões recebe +1/+1 para cada outra criatura com o nome Sete Anões que você controla.

Um deck pode ter até sete cards com o nome Sete Anões.

- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Sete Anões pode se tornar letal se outro Sete Anões que você controla deixar o campo de batalha durante aquele turno.
- A última habilidade de Sete Anões permite que você ignore a "regra dos quatro". Ela não permite que você ignore a validade no formato. Por exemplo, durante um evento Limitado de *Trono de Eldraine* você não pode adicionar Sete Anões de sua coleção pessoal, não importa quão felizes eles possam ficar por participar.
- Se você tiver sorte suficiente para abrir ou draftar oito ou mais Sete Anões em um evento Limitado, você só pode incluir sete deles em seu deck. O restante permanece em sua reserva.

Silêncio Ensurdecador

{W}

Encantamento

Cada jogador não pode conjurar mais de uma magia que não seja de criatura a cada turno.

- Os jogadores podem conjurar qualquer número de magias de criatura mais uma magia que não seja de criatura a cada turno.
 - Silêncio Ensurdecador verificará todo o turno para conferir se algum jogador já conjurou uma magia que não seja de criatura naquele turno, mesmo se Silêncio Ensurdecador não estava no campo de batalha quando aquela magia foi conjurada. Em especial, você não pode conjurar Silêncio Ensurdecador e em seguida conjurar outra magia que não seja de criatura naquele turno.
 - Se conjurou uma magia que não seja de criatura que tenha sido anulada, você não poderá conjurar outra magia durante o mesmo turno.
-

Sílfide Hipnótica

{U} {U}

Criatura — Fada

2/1

Voar

//

Fulgor Mesmerizante

{2} {U}

Mágica instantânea — Aventura

Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
- Uma mágica que não pode ser anulada é um alvo válido para Fulgor Mesmerizante. A mágica não será anulada quando Fulgor Mesmerizante for resolvido, mas você ainda exilará Fulgor Mesmerizante.

Sinete Arcano *(card do Deck de Brawl)*

{2}

Artefato

{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

- A identidade de cor de seu comandante é determinada antes do início do jogo e não se altera durante o jogo, mesmo que seu comandante esteja em uma zona oculta (como a mão ou o grimório) ou um efeito altere a cor de seu comandante.
- Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Sinete Arcano não gera nenhum mana. Ele não gera {C}.
- Se você não tem um comandante, a habilidade de Sinete Arcano não gera mana.

Superar em Força

{3} {G}

Feitiço

Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla. Em seguida, ela luta com a criatura alvo que você não controla. *(Cada uma causa à outra uma quantidade de dano igual ao próprio poder.)*
Obstinação — Se ao menos três manas verdes tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, a criatura que você controla ganha indestrutível até o final do turno.

- Você não pode conjurar Superar em Força 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 Superar em Força tentar ser resolvida, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.

- Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Superar em Força tentar ser resolvida, nenhuma criatura receberá um marcador +1/+1. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, ela ainda receberá um marcador +1/+1 e ganhará indestrutível caso adequado.
- Como as ações baseadas no estado não destroem uma criatura com dano letal marcado até o momento em que um jogador receberia prioridade, ganhar indestrutível de Superar em Força salvará sua criatura se ela sofrer dano letal na luta.

Syr Carah, a Ousada

{3} {R} {R}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/3

Toda vez que Syr Carah, a Ousada, ou uma magia instantânea ou um feitiço que você controla causar dano a um jogador, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

{T}: Syr Carah causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

- Se Syr Carah ou uma magia instantânea ou feitiço que você controla causar dano a dois ou mais jogadores ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Syr Carah será desencadeada para cada um daqueles jogadores.
- A primeira habilidade de Syr Carah é desencadeada mesmo que Syr Carah sofra dano letal ao mesmo tempo em que ela ou uma magia instantânea ou feitiço que você controla causa dano a um jogador.
- Syr Carah não altera o momento em que você pode conjurar o card exilado. 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.
- Jogar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode jogá-lo múltiplas vezes.
- Se você não jogar o card exilado, ele permanecerá no exílio.

Syr Elenora, a Perspicaz

{3} {U} {U}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

*/4

O poder de Syr Elenora, a Perspicaz, é igual ao número de cards em sua mão.

Quando Syr Elenora entrar no campo de batalha, compre um card.

As magias que seus oponentes conjuram com Syr Elenora como alvo custam {2} a mais para serem conjuradas.

- A habilidade que define o poder de Syr Elenora funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.
- Para determinar o custo total da magia de um oponente que tenha Syr Elenora como alvo, comece com o custo de mana ou custo alternativo que aquele jogador está pagando, adicione qualquer aumento de custo (como o do efeito de Syr Elenora) e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

Syr Faren, Martelo do Círculo
{G}{G}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
2/2

Toda vez que Syr Faren, Martelo do Círculo, ataca, outra criatura atacante alvo recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder de Syr Faren.

- O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada de Syr Faren é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o poder de Syr Faren mude.
- Se Syr Faren deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use o poder dele em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
- Se o poder de Syr Faren for negativo conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, X será considerado 0.

Syr Gwyn, Heroína de Valcinza (*card do Deck de Brawl*)
{3}{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
5/5

Vigilância, ameaçar
Toda vez que uma criatura equipada que você controla ataca, você compra um card e perde 1 ponto de vida.
Os Equipamentos que você controla ganham equipar Cavaleiro {0}.

- A habilidade desencadeada de Syr Gwyn é desencadeada uma vez por criatura atacante que esteja equipada, independentemente de quantos Equipamentos cada uma daquelas criaturas carregue.
- Os Equipamentos que você controla ainda têm as próprias habilidades de equipar além de equipar Cavaleiro {0}.
- O fato de a criatura alvo ser um Cavaleiro só é verificado conforme a habilidade equipar Cavaleiro é ativada e conforme aquela habilidade é resolvida. Se de alguma forma a criatura posteriormente deixar de ser um Cavaleiro, o Equipamento permanecerá anexado a ela.
- Se Syr Gwyn deixar o campo de batalha depois de uma habilidade equipar Cavaleiro ter sido ativada, aquela habilidade ainda será resolvida mesmo que o Equipamento tenha perdido aquela habilidade.

Syr Konrad, o Sisudo
{3}{B}{B}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
5/4

Toda vez que outra criatura morre, ou um card de criatura é colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar que não seja o campo de batalha, ou um card de criatura deixa seu cemitério, Syr Konrad, o Sisudo, causa 1 ponto de dano a cada oponente.
{1}{B}: Cada jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.

- Se uma ou mais criaturas morrerem ao mesmo tempo que Syr Konrad, a primeira habilidade dele será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a primeira habilidade de Syr Konrad faz com que ele cause 1 ponto de dano duas vezes.

Talismã de Garra dos Desejos

{1} {B}

Artefato

Talismã de Garra dos Desejos entra no campo de batalha com três marcadores de desejo.

{1}, {T}, remova um marcador de desejo de Talismã de Garra dos Desejos: Procure um card em seu grimório, coloque-o em sua mão, e depois embaralhe seu grimório. Um oponente ganha o controle de Talismã de Garra dos Desejos. Ative esta habilidade apenas durante o seu turno.

- Depois que Talismã de Garra dos Desejos fica sem marcadores de desejo, ele permanece no campo de batalha. Você não poderá ativar a última habilidade dele.
- Você escolhe qual oponente ganha o controle de Talismã de Garra dos Desejos enquanto a habilidade dele está sendo resolvida. Se posteriormente aquele jogador sair do jogo, você recuperará o controle de Talismã de Garra dos Desejos.

Tão Pequeninho

{U}

Encantamento — Aura

Lampejo

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -2/-0. Em vez disso, ela recebe -6/-0 enquanto seu controlador tiver sete ou mais cards no próprio cemitério.

- Tão Pequeninho verifica continuamente o cemitério do controlador da criatura encantada para determinar quão pequena é a criatura encantada.

Tática do Vale Arden

{1} {W} {W}

Criatura — Humano Cavaleiro

2/3

Voar

//

Mergulho Vertiginoso

{1} {W}

Mágica instantânea — Aventura

Vire até duas criaturas alvo. *(Depois, exile este card.*

Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)

- Se dois alvos forem escolhidos para Mergulho Vertiginoso e apenas um deles deixar de ser um alvo válido, o alvo válido será virado e Mergulho Vertiginoso será exilado. Se nenhum dos alvos for válido, Mergulho Vertiginoso será colocado em seu cemitério.

Tomo das Lendas (*card do Deck de Brawl*)

{2}

Artefato

Tomo das Lendas entra no campo de batalha com um marcador de página.

Toda vez que seu comandante entrar no campo de batalha ou atacar, coloque um marcador de página em Tomo das Lendas.

{1}, {T}, remova um marcador de página de Tomo das Lendas: Compre um card.

- Se controlar o comandante de outro jogador, você não colocará um marcador de página em Tomo das Lendas quando atacar com aquela criatura. De modo similar, se outro jogador controlar seu comandante, você ainda colocará um marcador de página em Tomo das Lendas se ele atacar. (Talvez a página seja sobre a chocante traição de seu comandante.)

Torbran, Tano de Lapa Vermelha

{1} {R} {R} {R}

Criatura Lendária — Anão Nobre

2/4

Se uma fonte vermelha que você controla causar dano a um oponente ou a uma permanente que um oponente controla, em vez disso, ela causa aquela quantidade de dano mais 2.

- Os 2 pontos de dano adicionais são causados pela mesma fonte do dano original. O dano não é causado por Torbran a menos que Torbran seja a fonte original do dano.
- Se outro efeito modificar a quantidade de dano que sua fonte vermelha causaria, incluindo uma prevenção parcial, o jogador que sofrerá o dano ou o controlador da permanente que sofrerá o dano escolhe a ordem na qual aplicar os efeitos. Se todo o dano for prevenido, o efeito de Torbran não se aplicará mais.
- Se o dano causado por uma fonte que você controla está sendo dividido ou atribuído a múltiplas permanentes que um oponente controla ou simultaneamente entre um oponente e uma ou mais permanentes que ele controla, divida a quantidade original antes de somar 2. Por exemplo, se você ataca com uma criatura vermelha 5/5 com atropelar e seu oponente bloqueia com uma criatura 2/2, você pode atribuir 2 pontos de dano à bloqueadora e 3 pontos de dano ao jogador defensor. Essas quantidades, então, são modificadas para 4 e 5, respectivamente.

Torre de Comando (*card do Deck de Brawl*)

Terreno

{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

- A identidade de cor de seu comandante é determinada antes do início do jogo e não se altera durante o jogo, mesmo que seu comandante esteja em uma zona oculta (como a mão ou o grimório) ou um efeito altere a cor de seu comandante.
- Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Torre de Comando não gera nenhum mana. Ele não gera {C}.
- Se você não tem um comandante, a habilidade de Torre de Comando não gera mana.

Trabuco de Enxofre

{2} {R}

Criatura Artefato — Barreira

1/3

Defensor, alcance

{T}: Trabuco de Enxofre causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Toda vez que um Cavaleiro entrar no campo de batalha sob seu controle, desvire Trabuco de Enxofre.

- Se mais de um Cavaleiro entrar no campo de batalha ao mesmo tempo sob seu controle, a última habilidade de Trabuco de Enxofre será desencadeada para cada um deles. Os jogadores podem realizar ações, como ativar sua habilidade ativada, entre a resolução de cada uma daquelas habilidades desencadeadas.
- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, a habilidade ativada de Trabuco de Enxofre faz com que ele cause 1 ponto de dano duas vezes.

Transformação de Kenrith

{1} {G}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Transformação de Kenrith entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada perde todas as habilidades e é uma criatura verde do tipo Alce com poder e resistência básicos 3/3. *(Ela perde todos os outros tipos de card e criatura.)*

- Se a criatura que Transformação de Kenrith encantaria não for um alvo válido no momento em que a mágica de Aura for resolvida, a mágica inteira não será resolvida. Ela não entra no campo de batalha, portanto sua habilidade não é desencadeada.
- Se a criatura afetada ganha uma habilidade depois que Transformação de Kenrith é anexada a ela, a criatura continua com aquela habilidade.
- Transformação de Kenrith substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência aplicado depois que Transformação de Kenrith é anexada a uma criatura substitui este efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o de Funeral Festivo, são aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.

- Transformação de Kenrith sobrescreve todas as cores e tipos de criatura que a criatura encantada tenha. Ela é apenas um Alce verde. A criatura continua com quaisquer supertipos (como lendário) que tenha, mas perde quaisquer outros tipos de card (como artefato).
- Transformação de Kenrith pode encantar uma permanente que seja uma criatura apenas temporariamente, como uma Carruagem Encantada. Se isso acontecer, o efeito da Aura fará com que a permanente permaneça uma criatura verde do tipo Alce mesmo depois que o efeito temporário expirar.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Transformação de Kenrith se torne anexada a ela posteriormente no turno.

Trevo da Sorte

{2}

Artefato

Toda vez que conjurar uma magia instantânea ou um feitiço com uma Aventura, copie aquela magia. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se um efeito copia uma magia de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia como uma criatura.
- Trevo da Sorte pode copiar uma magia de Aventura se ela não tiver alvos.
- 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.
- 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).
- A habilidade de Trevo da Sorte e a cópia que ela cria são ambas resolvidas antes da magia de Aventura. Elas serão resolvidas mesmo que a magia de Aventura seja anulada antes da criação da cópia.

Tritã Desejosa

{1}{U}

Criatura — Tritão

3/2

Defensor

{1}{U}: Tritã Desejosa perde defensor e torna-se do tipo Humano até o final do turno.

- Enquanto Tritã Desejosa é um Humano, ela não é mais um Tritão.

Trilha de Migalhas

{1} {G}

Encantamento

Quando Trilha de Migalhas entrar no campo de batalha, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

Toda vez que sacrifica uma Comida, você pode pagar {1}. Se fizer isso, olhe os dois cards do topo de seu grimório. Você pode revelar um card de permanente dentre eles e colocá-lo em sua mão. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem.

- Enquanto a segunda habilidade desencadeada está sendo resolvida, você não pode pagar {1} múltiplas vezes para olhar mais cards.
- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

Trol Glutão *(card do Deck de Brawl)*

{2} {B} {G}

Criatura — Trol

3/3

Atropelar

Quando Trol Glutão entrar no campo de batalha, crie uma quantidade de fichas de Comida igual ao número de oponentes que você tem. *(As fichas de Comida são artefatos com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

{1} {G}, sacrifique outra permanente que não seja um terreno: Trol Glutão recebe +2/+2 até o final do turno.

- Você pode sacrificar uma ficha de Comida criada pela habilidade desencadeada de Trol Glutão para pagar o custo da habilidade ativada dele.
- Em um jogo de vários participantes, a habilidade desencadeada de Trol Glutão não conta os oponentes que tenham deixado o jogo.

Trol da Ponte Ribombante

{3} {B} {B}

Criatura — Trol

8/8

Atropelar, ímpeto

Quando Trol da Ponte Ribombante entra no campo de batalha, o oponente alvo cria três fichas de criatura branca 0/1 do tipo Bode.

No início do combate no seu turno, qualquer oponente pode sacrificar uma criatura. Se um jogador fizer isso, vire Trol da Ponte Ribombante, você ganha 3 pontos de vida e compra um card.

- Se um jogador sacrificar uma criatura por qualquer motivo (por ser uma Comida e o jogador estar com fome, por exemplo), a habilidade de Trol da Ponte Ribombante não a virará nem fará com que você ganhe pontos de vida nem compre um card.
- Quando a última habilidade de Trol da Ponte Ribombante é resolvida, o próximo oponente na ordem dos turnos escolhe se quer ou não sacrificar uma criatura e qual criatura sacrificar se for o caso, e em seguida cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as criaturas escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo. Se uma ou mais criaturas foram sacrificadas dessa forma, Trol da Ponte Ribombante é virado e você ganha 3 pontos de vida e compra um card. Você não ganha mais pontos de vida nem compra mais cards se mais de uma criatura for sacrificada.

Tudo que Reluz
 {1} {W}
 Encantamento — Aura
 Encantar criatura
 A criatura encantada recebe +1/+1 para cada artefato e/ou encantamento que você controla.

- Como Tudo que Reluz é um encantamento, a criatura encantada geralmente recebe ao menos +1/+1.
- Uma permanente que seja simultaneamente um artefato e um encantamento é contada apenas uma vez.
- Você ainda controla Auras que você tenha colocado no campo de batalha anexadas a uma permanente que você não controla.

Único e Eterno
 {3} {G}
 Mágica Instantânea
 Devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.
 Coloque até um outro card alvo de seu cemitério no topo de seu grimório. Exile Único e Eterno.
Obstinação — Se ao menos três manas verdes tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, em vez disso, devolva aqueles cards para sua mão e exile Único e Eterno.

- Você escolhe qual card será devolvido para sua mão e qual será colocado no topo de seu grimório conforme você escolhe aqueles cards como alvo, e não conforme Único e Eterno é resolvido.
- Se um dos dois cards não for um alvo válido no momento em que Único e Eterno for resolvido, você colocará o outro na zona adequada e exilará Único e Eterno. Se nenhum dos alvos for válido, a mágica não será resolvida e você não exilará Único e Eterno.

Vaca Barganhada
 {3} {W}
 Criatura — Boi
 3/3
 Quando Vaca Barganhada morrer ou você a descartar, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

- A habilidade de Vaca Barganhada é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você a descarte nem sacrifique quando quiser. Em vez disso, você precisa de outro meio para descartá-la ou fazê-la morrer.

Vassoura do Feiticeiro

{2}

Criatura Artefato — Espírito

2/1

Toda vez que sacrifica outra permanente, você pode pagar {3}. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia de Vassoura do Feiticeiro.

- A habilidade de Vassoura do Feiticeiro é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você sacrifique uma permanente toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de sacrificar permanentes, como a habilidade ativada de fichas de Comida.
- Se você sacrificar Vassoura do Feiticeiro e outra permanente ao mesmo tempo, a habilidade de Vassoura do Feiticeiro será desencadeada para aquela permanente.
- Enquanto a habilidade desencadeada de Vassoura do Feiticeiro estiver sendo resolvida, você não poderá pagar {3} várias vezes para criar mais de uma ficha. No entanto, se controlar mais de uma Vassoura do Feiticeiro, você poderá pagar {3} para cada uma das habilidades delas.
- A ficha terá a habilidade de Vassoura do Feiticeiro. Ela também será capaz de criar cópias de si mesma.
- A ficha não copiará marcadores, Auras nem Equipamentos em Vassoura do Feiticeiro, nem copiará outros efeitos que tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, as cores de Vassoura do Feiticeiro e assim por diante. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente uma Vassoura do Feiticeiro, mas, se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado aquela Vassoura do Feiticeiro, eles serão levados em conta.
- Se Vassoura do Feiticeiro deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Vassoura do Feiticeiro, usando os valores copiáveis de Vassoura do Feiticeiro da última vez em que ela esteve no campo de batalha.

Vingança da Bruxa

{1} {B} {B}

Feitiço

As criaturas do tipo de criatura à sua escolha recebem -3/-3 até o final do turno.

- Você escolhe um tipo de criatura conforme Vingança da Bruxa é resolvida, e não conforme a conjura. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você escolhe um tipo de criatura e o momento em que aquelas criaturas recebem -3/-3.
- Para escolher um tipo de criatura, você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Humano ou Cavaleiro. Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como "Humano Cavaleiro", mas escolher "Humano" é suficiente para permitir que você tenha um Humano Cavaleiro como alvo. Tipos de card, como artefato, não podem ser escolhidos; nem supertipos, como lendário; nem subtipos que não sejam tipos de criatura, como Veículo.
- Vingança da Bruxa só afeta criaturas do tipo escolhido que estejam no campo de batalha no momento em que ela for resolvida. Isso inclui criaturas que você controla, criaturas com resistência a magia e criaturas

com proteção contra o preto. As criaturas que entrarem no campo de batalha ou se tornarem do tipo escolhido posteriormente no turno não receberão -3/-3.

Vingança dos Corvos

{3} {B}

Encantamento

Toda vez que uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla, o controlador daquela criatura perde 1 ponto de vida e você ganha 1 ponto de vida.

- A habilidade desencadeada de Vingança dos Corvos é resolvida antes de quaisquer habilidades que o jogador atacante controle. Se isso fizer com que o jogador atacante perca o jogo, as habilidades desencadeadas daquele jogador não serão resolvidas e nenhum dano de combate será causado.
-

Virar Abóbora

{3} {U}

Mágica Instantânea

Devolva a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono. Compre um card.

Obstinação — Se ao menos três manas azuis tiverem sido gastos para conjurar esta mágica, crie uma ficha de Comida. *(Ela é um artefato com “{2}, {T}, sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida.”)*

- Se a permanente alvo que não seja um terreno não for um alvo válido no momento em que Virar Abóbora tentar ser resolvido, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card, nem criará uma Comida se gastar três manas azuis para conjurar a mágica.
-

Yorvo, Senhor de Pontegaren

{G} {G} {G}

Criatura Lendária — Gigante Nobre

0/0

Yorvo, Senhor de Pontegaren, entra no campo de batalha com quatro marcadores +1/+1.

Toda vez que outra criatura verde entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Yorvo. Em seguida, se o poder daquela criatura for maior que o de Yorvo, coloque outro marcador +1/+1 em Yorvo.

- A habilidade desencadeada de Yorvo só compara o poder da criatura que está entrando no campo de batalha depois de colocar um marcador +1/+1 em Yorvo. Se aquele marcador fizer com que o poder de Yorvo ainda seja igual ou superior ao da criatura que está entrando no campo de batalha, ele não receberá um segundo marcador +1/+1.
- Se a criatura verde que está entrando no campo de batalha morrer antes que a habilidade desencadeada de Yorvo seja resolvida, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar se Yorvo recebe um segundo marcador +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Trono de Eldraine, Guildas de Ravnica, Lealdade em Ravnica, Guerra da Centelha e Deck de Planeswalker são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2019 Wizards.