# Notas de Lançamento *de Commander Legends*

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

Última modificação em 22 de outubro de 2020

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. O intuito deste documento é facilitar a introdução dos cards novos no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras forem lançadas, as atualizações nas regras de *Magic* podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Acesse [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) para a versão mais atualizada das regras.

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 *Commander Legends* passará a ter validade em torneios Limitados sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 20 de novembro de 2020.

Os cards impressos em boosters de *Commander Legends* e Decks de Commander são válidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno. Os cards que retornam nesses produtos são válidos em jogos construídos de qualquer formato no qual já sejam permitidos; ou seja, sua inclusão nesta coleção não altera a validade de um card em nenhum formato.

Acesse [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) para obter a lista completa dos formatos e as respectivas coleções permitidas, bem como as listas de cards banidos.

Acesse [**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/) para encontrar um evento ou uma loja perto de você.

## Variante de jogo: Commander

Criado e popularizado pelos fãs, o Commander é um formato informal no qual o deck de cada jogador é liderado pelo próprio comandante, tradicionalmente uma criatura lendária, embora alguns cards de planeswalker também possam ser comandantes de deck.

O formato normalmente é jogado em partidas de Competição Livre com vários participantes, embora jogos com dois jogadores também sejam populares. Cada jogador começa com 40 pontos de vida. Cada deck contém exatamente 100 cards, incluindo seu comandante. O Commander também é um formato de “solitários” (singleton): além dos terrenos básicos, cada card precisa ter um nome diferente em inglês.

Veja a seção “Variante: Draft de Commander” abaixo para ver as regras modificadas que se aplicam ao draft de *Commander Legends*.

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

O card lendário escolhido como comandante do deck tem papel de destaque nos jogos, frequentemente aparecendo no campo de batalha múltiplas vezes.

* Seu comandante geralmente é uma criatura lendária, mas uns poucos cards de planeswalker lendário (inclusive dois nesta coleção) têm a habilidade “[Este card] pode ser seu comandante”. Um card lendário que não seja uma criatura não pode ser escolhido como comandante de seu deck, a menos que tenha aquela habilidade.
* Seu comandante começa o jogo em uma área de jogo separada chamada zona de comando. Os outros cards de seu deck são embaralhados e formam seu grimório.
* Enquanto ele estiver na zona de comando, as habilidades de seu comandante não afetarão o jogo, a menos que digam especificamente que afetam.
* Você pode conjurar seu comandante diretamente da zona de comando. Cada vez que você faz isso, ele custa {2} a mais para ser conjurado para cada vez em que você o tiver conjurado anteriormente da zona de comando durante o jogo. Esse custo adicional é informalmente conhecido como “taxa do comandante”.
* A taxa do comandante se aplica mesmo se você conjurar seu comandante diretamente da zona de comando por um custo alternativo ou “sem pagar seu custo de mana”.
* Se seu comandante seria colocado em sua mão ou seu grimório vindo de qualquer lugar, você pode escolher, em vez disso, colocá-lo na zona de comando.
* Alterando regras anteriores, se seu comandante for colocado em seu cemitério ou no exílio, ele irá para lá normalmente. Na próxima vez em que as ações baseadas no estado forem executadas, se seu comandante ainda estiver naquela zona, você poderá escolher colocá-lo na zona de comando.

A identidade de cor de seu comandante determina os outros cards que podem estar em seu deck. A identidade de cor de um card inclui sua cor, conforme definida por seu indicador de cor, mais as cores de quaisquer símbolos de mana no texto de regras.

* A identidade de cor é estabelecida antes do início do jogo e não se altera durante seu curso, mesmo que seu comandante passe a ser de uma cor diferente ou esteja em uma zona oculta.
* Um terreno com tipo de terreno básico não pode ser incluído em seu deck se a habilidade intrínseca daquele tipo de terreno básico gerar uma cor de mana fora de sua identidade de cor.
* Nomes de cor no texto de um card não contribuem para a identidade de cor daquele card.

Além das regras normais a respeito de vencer e perder o jogo, o formato Commander tem outra regra: um jogador que tenha sofrido 21 ou mais pontos de dano de combate do mesmo comandante ao longo do jogo perde o jogo.

* Os jogadores precisam registrar o dano de combate causado a eles por cada comandante ao longo do jogo.
* Esta regra inclui o comandante do próprio jogador, que pode causar dano de combate a seu dono se for controlado por outro jogador ou se seu dano de combate for redirecionado para o próprio dono.

Diferentemente de um jogo com dois jogadores, jogos com vários participantes podem continuar depois que um jogador perde e deixa o jogo.

* Quando um jogador perde o jogo, todas as permanentes, mágicas e outros cards que aquele jogador possui também deixam o jogo.
* Se aquele jogador controlava quaisquer habilidades ou cópias de mágicas que estavam esperando para serem resolvidas, estas deixam de existir.
* Se aquele jogador controlava quaisquer permanentes de outro jogador, os efeitos que lhe deram aquele controle terminam. Se isso não der o controle delas a outro jogador (provavelmente por elas terem entrado no campo de batalha sob o controle do jogador que saiu), elas são exiladas.

## Variante de jogo: Draft de Commander

O Draft de Commander combina aspectos dos drafts tradicionais e do formato Commander. Em vez de construir um deck antecipadamente, os jogadores fazem um draft e constroem um deck de Commander. Cada jogador precisa de três boosters de *Commander Legends* para participar do draft.Todos os jogadores devem sentar à mesa em ordem aleatória. Para começar, cada jogador abre um booster. Cada jogador escolhe dois cards do booster e os coloca com a face voltada para baixo à própria frente e, em seguida, passa os cards remanescentes para o jogador à esquerda. Cada jogador pega dois cards do booster recebido e os coloca com a face voltada para baixo à própria frente, formando um único monte de cards escolhidos. Cada jogador passa os cards restantes para a esquerda, repetindo o processo até que todos os cards da primeira rodada tenham sido escolhidos. Em seguida, os jogadores abrem um segundo booster, repetindo o procedimento acima, mas dessa vez passando os cards para a direita. No terceiro booster, os jogadores passam novamente para a esquerda.

Os sessenta cards que cada jogador escolheu formam sua “reserva de draft”. Com aqueles cards (e quantos terrenos básicos quiser), cada jogador constrói um deck com exatamente 60 cards, incluindo o comandante. Como no caso dos decks construídos de Commander, o deck só pode ter cards permitidos pela identidade de cor de seu comandante. Contudo, diferentemente dos decks construídos de Commander, os decks de draft de Commander podem ter mais de uma cópia de cada card. Não tenha medo de escolher múltiplos.

O Flautista Prismático
{5}
Criatura Lendária — Metamorfo
3/3
Se O Flautista Prismático for seu comandante, escolha uma cor antes do jogo começar. O Flautista Prismático é da cor escolhida.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

Embora haja um grande número de criaturas lendárias em *Commander Legends*, você pode chegar ao fim do draft e notar que não tem a criatura certa para liderar seu deck. Não se aflija. O Flautista Prismático tem a solução. O Flautista prismático aparece no lugar de um card comum em cerca de um sexto dos boosters de *Commander Legends*. Depois do draft você pode acrescentar até duas cópias de O Flautista Prismático à sua reserva de cards para servir como comandantes de seu deck. (Ver “Parceiro”, abaixo.) Isso significa que você não precisa conseguir O Flautista Prismático no draft para jogar com ele. Se precisar dele como seu comandante, você pode conseguir cópias emprestadas que outros jogadores não estejam usando, de sua própria coleção pessoal ou de qualquer outro lugar.

A cor que você escolher para O Flautista Prismático durante a construção do deck determinará a identidade de cor dele. Por exemplo, se você escolheu cards vermelhos e verdes, mas não uma criatura lendária vermelha e verde, você pode usar um Flautista Prismático escolhendo vermelho e outro escolhendo verde. Se tiver escolhido uma criatura lendária verde com parceiro, você pode usar aquela criatura e um Flautista Prismático escolhendo vermelho.

Depois que cada jogador tiver o próprio deck, todos jogam um jogo tradicional de Commander. Esse formato de draft é otimizado para oito jogadores no draft divididos em dois jogos com quatro participantes cada, mas não há jeito errado de jogar!

## Palavra-chave que retorna: Parceiro

Você pode ter notado no Flautista Prismático que a palavra-chave *parceiro* está de volta nesta coleção. Parceiro é uma habilidade de palavra-chave que permite que seu deck de Commander ou Draft de Commander tenha dois comandantes se ambos tiverem parceiro.

Falthis, Familiar Umbrogato
{2}{B}
Criatura Lendária — Pesadelo Felino
2/2
Os comandantes que você controla têm ameaçar e toque mortífero.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

Kediss, Familiar Ígneogarra
{1}{R}
Criatura Lendária — Elemental Lagarto
1/1
Toda vez que um comandante que você controla causa dano de combate a um oponente, ele causa aquela quantidade de dano a cada outro oponente.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* As regras de parceiro não mudaram desde sua última aparição.
* Se seu deck de Commander tem dois comandantes, você só pode incluir em seu deck cards cujas identidades de cor sejam parte das identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Se Falthis e Kediss forem seus comandantes, seu deck pode conter cards com preto e/ou vermelho em sua identidade de cor, mas não cards com verde, branco ou azul.
* Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
* Para ter dois comandantes, ambos precisam ter a habilidade parceiro conforme o jogo começa. Perder a habilidade durante o jogo não faz com que nenhum dos dois deixe de ser seu comandante.
* Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de sofrer 21 pontos de dano de um deles, não dos dois combinados.
* Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
* Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
* Você pode escolher dois comandantes com parceiro que tenham a(s) mesma(s) cor(es). Em Draft de Commander, você pode escolher dois do mesmo comandante com parceiro se os tiver conseguido no draft. Se fizer isso, não deixe de registrar quantas vezes você conjurou cada um da zona de comando para calcular a “taxa de comandante”.

## Nova palavra-chave: Bis

Algumas criaturas avançam pelo campo de batalha com tanta satisfação que simplesmente exigem um bis. *Bis* representa uma habilidade ativada que permite que você reviva os maiores sucessos de uma criatura e garante que todos os oponentes estejam lá para assistir.

Caça-tesouros
{2}{U}
Criatura — Humano Pirata
2/2
Quando Caça-tesouros morrer, compre um card.
Bis {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Exilar o card com bis é um custo de ativação da habilidade. Depois que você anuncia que a está ativando, nenhum jogador pode realizar ações até que você termine. Eles não podem tentar remover o card de seu cemitério para impedir que você pague o custo.
* Os oponentes que deixaram o jogo não são contados para determinar quantas fichas criar.
* As fichas só copiam o que estava no card original. Elas não copiam os efeitos que modificaram aquela criatura anteriormente quando estava no campo de batalha.
* Cada ficha precisa atacar o jogador adequado se estiver apta.
* Se por qualquer motivo uma delas não puder atacar (por exemplo, por estar virada), ela não ataca. Se o ataque tem um custo, você não é obrigado a pagá-lo, portanto ela não precisa atacar naquele caso.
* Se um efeito impede que uma ficha ataque um jogador específico, aquela ficha pode atacar qualquer jogador ou planeswalker ou não atacar. Se o efeito impede a ficha de atacar um jogador específico a menos que um custo seja pago, você não precisa pagar aquele custo, a menos que você queira atacar aquele jogador.
* Se de alguma forma uma das fichas passar ao controle de outro jogador conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida, você não poderá sacrificar aquela ficha. Ela permanecerá no campo de batalha indefinidamente, mesmo que você ganhe o controle dela posteriormente.

## Palavra-chave que retorna: Cascata

As mágicas com a palavra-chave *cascata* transbordam de energia mágica. Quem sabe no que essa energia se transformará? Seja no que for, você leva duas mágicas pelo preço de uma.

Altissauro Irritado
{5}{G}{G}
Criatura — Dinossauro
6/5
Alcance, atropelar
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*

* A habilidade cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você conjura o card exilado pela habilidade cascata, aquela mágica vai para a pilha sobre a mágica com cascata.
* Quando a habilidade cascata é resolvida, você precisa exilar cards. A única parte opcional da habilidade é conjurar ou não o último card exilado.
* Anular uma mágica com cascata não tem efeito na habilidade cascata.
* Você exila os cards com a face voltada para cima. Todos os jogadores poderão vê-los.
* Você não precisa conjurar o último card exilado por uma habilidade cascata. Se escolher fazê-lo, você o estará conjurando como uma mágica. Isso significa que ela pode ser anulada, e as habilidades adequadas são desencadeadas (como no caso de aquela mágica também ter cascata).
* Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los para conjurar a mágica.
* Se o card tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando o conjura sem pagar seu custo de mana.
* O custo de mana convertido da mágica é determinado apenas pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.

## Mecânica que retorna: Monarca

*Monarca* é um título que um jogador pode ter. Ele proporciona glória, status e um card extra a cada turno — até que o jogador seja destronado.

Corte da Astúcia
{1}{U}{U}
Encantamento
Quando Corte da Astúcia entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
No início de sua manutenção, qualquer número de jogadores alvo tritura dois cards cada um. Se você for o monarca, em vez disso, cada um daqueles jogadores tritura dez cards. *(Para triturar um card, um jogador coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*

* Os jogos começam sem monarca. Depois que um efeito fizer com que um jogador se torne o monarca, o jogo terá exatamente um monarca a partir daquele ponto. Conforme um jogador se torna monarca, o monarca atual (caso haja algum) deixa de ser monarca.
* Há duas habilidades desencadeadas associadas a ser monarca. Essas habilidades desencadeadas não têm fonte e são controladas pelo jogador que era o monarca no momento em que as habilidades foram desencadeadas. Os textos completos dessas habilidades são “No início da etapa final do monarca, o monarca compra um card” e “Toda vez que uma criatura causar dano de combate ao monarca, seu controlador se torna o monarca”.
* Se uma habilidade desencadeada que faz com que o monarca compre um card for para a pilha e outro jogador se tornar o monarca antes que a habilidade seja resolvida, o primeiro jogador ainda comprará o card.
* Se o monarca deixa o jogo durante o turno de outro jogador, aquele jogador se torna o monarca. Se o monarca deixa o jogo durante o próprio turno, o jogador seguinte na ordem dos turnos se torna o monarca.
* Se o dano de combate causado ao monarca faz com que aquele jogador perca o jogo, a habilidade desencadeada que faz com que o controlador da criatura atacante se torne o monarca não é resolvida. Na maioria dos casos, o controlador da criatura atacante ainda se torna o monarca, já que provavelmente é o turno dele.

## Ciclo de cards: Vontade do Comandante

Sabe como é com aquelas mágicas modais. Para conjurar com mais de um modo é preciso força de vontade. Este ciclo de cards recompensa você pelo controle de um comandante permitindo que você escolha todas as opções deles.

Vontade de Akroma
{3}{W}
Mágica Instantânea
Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.
• As criaturas que você controla ganham voar, vigilância e golpe duplo até o final do turno.
• As criaturas que você controla ganham vínculo com a vida, indestrutível e proteção contra todas as cores até o final do turno.

* Cada card de Vontade do Comandante tem o nome de um card lendário específico, mas o controle de qualquer comandante satisfaz essa condição.
* Não há efeito extra se você controla mais de um comandante.
* O comandante que você controla não precisa ser o seu comandante.
* Após anunciar que está conjurando uma mágica, os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de fazê-lo. Em especial, os oponentes não podem tentar remover o seu comandante para alterar quantos modos você pode escolher.
* Após escolher ambos os modos, não importa se você continua ou não controlando um comandante. Isso é válido mesmo que de alguma forma você não controle mais um comandante conforme termina de conjurar a mágica.

## Ciclo de cards: Terrenos Duplos

Jogos com vários participantes têm muitos benefícios. Além de se divertir com mais pessoas, você também ganha acesso a fantásticos terrenos duplos. A coleção *Commander Legends* conclui um ciclo de terrenos para jogos com vários participantes que começou na coleção *Battlebond*.

Fontes Rejuvenescedoras
Terreno
Fontes Rejuvenescedoras entra no campo de batalha virada, a menos que você tenha dois ou mais oponentes.
{T}: Adicione {G} ou {U}.

* Conte o número de oponentes que você tem no momento, não os oponentes que tinha no início do jogo. Se aquele jogo com quatro jogadores agora está só entre você e um oponente, o terreno entra no campo de batalha virado.
* Se um efeito coloca o terreno no campo de batalha virado, ter dois ou mais oponentes não o desvira.

# *COMMANDER LEGENDS:* NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS - CARDS NOVOS

Abominação de Llanowar
{1}{B}{G}
Criatura Lendária — Elfo Horror
\*/\*
Vigilância, ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*
O poder e a resistência de Abominação de Llanowar são ambos iguais ao número de Elfos que você controla mais o número de cards de Elfo em seu cemitério.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Abominação de Llanowar se aplica em todas as zonas, não somente no campo de batalha.
* Enquanto Abominação de Llanowar estiver no campo de batalha (e ainda for um Elfo) ou em seu cemitério, a habilidade dele contará ele mesmo.

Acerto de Contas Triunfante
{6}{W}{W}{W}
Feitiço
Devolva todos os cards de artefato, encantamento e planeswalker de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se você devolver um card de Aura ao campo de batalha dessa forma, a Aura não estará sendo conjurada, de modo que você escolhe o que ela encantará conforme ela entra no campo de batalha. Uma Aura devolvida dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de modo válido, ela permanece no cemitério.
* Uma Aura que esteja entrando no campo de batalha dessa forma não pode ser anexada a nada que esteja entrando ao mesmo tempo que ela. Se ela encantar uma permanente, você tem que escolher uma que já esteja no campo de batalha.

Agente da Oposição
{2}{B}
Criatura — Humano Ladino
3/2
Lampejo
Você controla seus oponentes enquanto eles procuram nos próprios grimórios.
Enquanto um oponente está procurando no próprio grimório, ele exila cada card que encontra. Você pode jogar aqueles cards enquanto eles permanecerem exilados, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-los.

* Enquanto controla um oponente, você faz todas as escolhas e decide tudo para aquele jogador. Contudo, como o efeito de controle se limita ao momento em que ele está procurando algo no próprio grimório, é improvável que o jogador possa decidir qualquer coisa além do que procurar.
* Você não pode fazer com que o jogador procure no próprio grimório cards que não são especificados nas instruções. Por exemplo, se o oponente está procurando um card de terreno básico, você não pode fazer com que ele encontre um card diferente, como um card de criatura.
* Se a instrução de procurar especificar uma qualidade do card a ser procurado, como a cor ou o tipo do card, você pode fazer com que o oponente não encontre nenhum card. Se a instrução for simplesmente para procurar um número de cards sem especificar uma qualidade, você precisa fazer o jogador encontrar aquele número de cards (ou tantos quanto possível caso o grimório não tenha aquele número de cards).
* Enquanto está controlando um oponente, você não pode fazer nenhuma escolha nem decidir nada relacionado a regras de torneio. Você não pode fazer o oponente conceder o jogo nem concordar com um empate.
* Os cards encontrados serão exilados em vez de colocados onde quer que a mágica ou habilidade diga para colocá-los depois. Quaisquer outros efeitos que a mágica ou habilidade tenha ainda se aplicarão. Se algum efeito se referir aos cards encontrados, o efeito os verá no exílio.
* Se uma mágica ou habilidade instruir um oponente que você controla a procurar múltiplas zonas, inclusive o grimório, você decide quais cards o jogador encontra em todas as zonas. O jogador exilará todos os cards encontrados em qualquer dessas zonas.
* Se mais de um jogador controlar um Agente da Oposição, e um jogador procurar algo no próprio grimório, o controlador do Agente da Oposição que entrou mais recentemente no campo de batalha controla o jogador enquanto ele procura. Como a última habilidade de cada Agente da Oposição está tentando exilar o card e dar permissão para jogá-lo, o dono do card escolhe qual efeito se aplica. No entanto, aquele dono estará sob o controle de outro jogador, de modo que na verdade é o jogador que o está controlando que toma a decisão. Em outras palavras, o jogador que controla o Agente da Oposição cujo efeito se aplica (e, portanto, controla o oponente) pode escolher dar a si mesmo todas as permissões de jogo, a menos que resolva ser muito generoso.
* É necessário seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada card exilado. Se um deles for um terreno, você não pode jogá-lo, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* 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.
* Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo.

Agoureira Élfica
{1}{B}
Criatura — Elfo Xamã
1/1
Quando Agoureira Élfica morre, cada oponente descarta um card.

* Conforme a habilidade de Agoureira Élfica é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos escolhe um card sem revelá-lo e, em seguida, cada outro oponente na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, cada card escolhido é descartado simultaneamente.

Akroma, Visão de Ixidor
{5}{W}{W}
Criatura Lendária — Anjo
6/6
Voar, iniciativa, vigilância, atropelar
No início de cada combate, cada outra criatura que você controla recebe até o final do turno +1/+1 se tiver voar, +1/+1 se tiver iniciativa e assim por diante para golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, proteção, alcance, atropelar, vigilância e parceiro.
Parceiro

* Uma criatura com mais de uma das palavras-chave listadas recebe +1/+1 para cada uma daquelas palavras.
* Uma criatura com mais de uma ocorrência de uma das palavras-chave listadas recebe apenas +1/+1 por aquela palavra-chave. De modo similar, se uma criatura tiver múltiplas variantes da mesma palavra-chave (ex.: proteção contra o preto e o vermelho), ela recebe apenas +1/+1 por aquela palavra-chave.
* Quais criaturas são afetadas e o tamanho de seus bônus individuais só são determinados conforme a habilidade desencadeada de Akroma é resolvida. Ganhar ou perder palavras-chave depois daquele momento não fará com que uma criatura cresça ou encolha.

Alena, Armadilheira de Kessig
{4}{R}
Criatura Lendária — Humano Batedor
4/3
Iniciativa
{T}: Adicione uma quantidade de {R} igual ao maior poder entre os das criaturas que você controla que entraram no campo de batalha neste turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade ativada de Alena é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida. Os jogadores não podem tentar alterar o poder de uma criatura em resposta a isso.
* A habilidade de mana de Alena não considera as criaturas que não estão mais no campo de batalha, mesmo que tenham entrado no campo de batalha naquele turno.
* A habilidade de mana de Alena considera as criaturas que você controla que entraram no campo de batalha como uma permanente não de criatura e/ou sob o controle de outro jogador.

Alharu, Ritualista Solene
{4}{W}
Criatura Lendária — Humano Monge
3/3
Quando Alharu, Ritualista Solene, entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas outras criaturas alvo.
Toda vez que uma criatura que não seja ficha que você controla com um marcador +1/+1 morrer, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você cria uma única ficha de Espírito, não uma para cada marcador +1/+1 na criatura que morreu.
* Se uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morre ao mesmo tempo em que Alharu, a habilidade de Alharu é desencadeada para aquela criatura.
* Se Alharu tem um marcador +1/+1 e morre, a habilidade é desencadeada por ele mesmo.

Alma da Eternidade
{5}{W}{W}
Criatura — Avatar
\*/\*
O poder e a resistência de Alma da Eternidade são ambos iguais ao seu total de pontos de vida.
Bis {7}{W}{W} *({7}{W}{W}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* A habilidade que define o poder e a resistência de Alma da Eternidade se aplica em todas as zonas, não somente no campo de batalha.

Almirante da Frota Cerúlea
{3}{U}
Criatura — Humano Pirata
3/3
Quando Almirante da Frota Cerúlea entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
Almirante da Frota Cerúlea não pode ser bloqueado por criaturas que o monarca controla.

* A primeira habilidade de Almirante da Frota Cerúlea geralmente significa que ele não pode ser bloqueado enquanto estiver atacando o monarca ou um planeswalker que o monarca controla. Em algumas variantes com turnos compartilhados, como Gigante de Duas Cabeças, as criaturas controladas pelo colega de equipe do monarca podem bloquear Almirante da Frota Cerúlea mesmo que ele esteja atacando o monarca.

Amareth, a Lustrosa
{3}{G}{W}{U}
Criatura Lendária — Dragão
6/6
Voar
Toda vez que outra permanente entrar no campo de batalha sob seu controle, olhe o card do topo de seu grimório. Se ele compartilhar um tipo de card com aquela permanente, você pode revelar aquele card e colocá-lo em sua mão.

* Os tipos de card que podem aparecer em permanentes e cards em um grimório incluem artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Mágica instantânea e feitiço são tipos de card, mas não podem aparecer em permanentes. Lendário, básico e da neve são supertipos, não tipos de card; Dragão e Pirata são subtipos, não tipos de card.

Amotinado Amphin
{3}{U}
Criatura — Salamandra Pirata
3/3
Quando Amotinado Amphin entrar no campo de batalha, exile até uma criatura alvo que não seja uma Salamandra. O controlador daquela criatura cria uma ficha de criatura azul 4/3 do tipo Salamandra Guerreiro.
Bis {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Se a criatura alvo não Salamandra não for um alvo válido no momento em que a habilidade de Amotinado Amphin tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Nenhum jogador criará uma ficha de Salamandra Guerreiro.

Anara, Familiar Lupídea
{3}{G}
Criatura Lendária — Lobo Besta
4/4
Enquanto for seu turno, os comandantes que você controla têm indestrutível. *(Os efeitos que dizem “destrua” não os destroem. Uma criatura com indestrutível não pode ser destruída por dano.)*
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se Anara é seu comandante, sua primeira habilidade a afeta durante seu turno.
* A primeira habilidade de Anara afeta comandantes que você controla, mesmo que eles não sejam seus. Ela não afeta seu comandante se outro jogador o controlar.
* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um comandante que você controla pode se tornar letal caso Anara deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Araumi da Maré Morta
{1}{U}{B}
Criatura Lendária — Tritão Mago
1/4
{T}, exile um número de cards de seu cemitério igual ao de oponentes que você tem: O card de criatura alvo em seu cemitério ganha bis até o final do turno. O custo de bis é igual a seu custo de mana. *(Exile o card de criatura e pague seu custo de mana: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Se o card de criatura tem X no custo de mana, você pode escolher qualquer valor para X, mas esse valor não se aplica às fichas criadas. X será 0 para aquelas fichas.

Arauto Flamíneo
{2}{R}
Criatura — Elemental Mago
3/2
As mágicas de comandante que você conjura têm cascata. *(Toda vez que você conjurar um comandante, exile cards do topo de seu grimório até exilar um card que não seja terreno com custo de mana convertido inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*

* Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica de comandante, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Fazer com que Arauto Flamíneo deixe o campo de batalha depois que a mágica tiver sido conjurada não impedirá que a habilidade cascata seja resolvida.
* Em algumas situações incomuns, você pode perder o controle de Arauto Flamíneo durante o processo de conjuração de uma mágica de comandante. Nessas situações, a mágica de comandante não terá cascata.

Archelos, Místico da Laguna
{1}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Tartaruga Xamã
2/4
Enquanto Archelos, Místico da Laguna, estiver virado, outras permanentes entram no campo de batalha viradas.
Enquanto Archelos, Místico da Laguna, estiver desvirado, outras permanentes entram no campo de batalha desviradas.

* As habilidades de Archelos não se aplicarão a ele mesmo conforme ele entrar no campo de batalha nem a quaisquer permanentes que entrem ao mesmo tempo que ele.
* Se outro efeito de substituição disser que uma permanente entra no campo de batalha virada enquanto Archelos está desvirado, o controlador da permanente escolhe se a permanente entra virada ou desvirada. Se uma permanente for colocada no campo de batalha virada sem a aplicação de um efeito de substituição, ela sempre entrará desvirada se Archelos estiver desvirado.
* Se houver mais de um Archelos no campo de batalha, o controlador de uma permanente escolhe a ordem de aplicação dos efeitos de substituição.

Arconte da Coroação
{4}{W}{W}
Criatura — Arconte
5/5
Voar
Quando Arconte da Coroação entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
Enquanto você for o monarca, sofrer dano não fará com que você perca pontos de vida. *(Quando uma criatura causa dano de combate a você, o controlador dela se torna o monarca.)*

* Enquanto a última habilidade de Arconte da Coroação se aplicar, o dano causado a você terá todos os efeitos, exceto fazer com que você perca pontos de vida. Por exemplo, as habilidades desencadeadas por aquele dano ter sido causado ainda serão desencadeadas, se a fonte tiver vínculo com a vida, seu controlador ainda ganhará pontos de vida e assim por diante.
* O dano de combate causado a você por um comandante ainda será registrado, mesmo que não faça com que você perca pontos de vida.

Ardenn, Arqueólogo Intrépido
{2}{W}
Criatura Lendária — Kor Batedor
2/2
No início do combate no seu turno, você pode anexar qualquer número de Auras e Equipamentos que você controla à permanente ou ao jogador alvo.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você escolhe quais Auras e Equipamentos mover conforme a habilidade de Ardenn é resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que você escolhe o que mover e o momento em que elas são anexadas à permanente ou ao jogador alvo.
* A habilidade de Ardenn também pode ter como alvo outros jogadores e outras permanentes sob o controle de outros jogadores. Isso pode fazer com que Equipamentos sob seu controle possam ser anexados a uma criatura que um oponente controla. Auras e Equipamentos que digam “você” ainda se referem a você, pois ainda as controla. A habilidade de Ardenn não pode fazer com que uma Aura ou um Equipamento seja anexado a algo a que não poderia ser anexado.

Armadura do Comandante
{1}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +3/+3 e tem proteção contra cada cor que não está na identidade de cor de seu comandante.
Equipar comandante {3}
Equipar {5}

* Se seu comandante for um card sem cores na identidade de cor, Armadura do Comandante concederá a ele proteção contra todas as cores.
* Se você tiver dois comandantes, Armadura do Comandante concederá proteção contra cada cor que não esteja na identidade de cor combinada de seus dois comandantes.
* Se você não tiver um comandante, Armadura do Comandante não concederá nenhuma habilidade de proteção. A criatura equipada ainda recebe +3/+3.

Armix, Zurzidor Filigranado
{2}{B}
Criatura Artefato Lendária — Golem
3/2
Toda vez que Armix, Zurzidor Filigranado, ataca, você pode descartar um card. Quando você o faz, a criatura alvo que o jogador defensor controla recebe -X/-X até o final do turno, sendo X o número de artefatos que você controla mais o número de cards de artefato em seu cemitério.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade de Armix vai para a pilha sem alvo. Enquanto aquela habilidade está sendo resolvida, você pode descartar um card. Caso você descarte, uma segunda habilidade será desencadeada e você escolherá um alvo para receber -X/-X. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que você tiver descartado um card, mas antes que a criatura receba -X/-X.
* Enquanto está resolvendo a habilidade de Armix, você não pode descartar mais de um card para conceder -X/-X a mais de uma criatura.
* O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Armix é resolvida. Depois que isso acontecer, o valor de X não será alterado posteriormente no turno, mesmo que o número de artefatos em seu cemitério e sob seu controle se altere.
* Se o card descartado for um card de artefato, ele será contado conforme você determina o valor de X se ainda estiver no cemitério ou, vamos ser otimistas... no campo de batalha sob seu controle naquele momento.
* Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Arrasador de Portos
{3}{R}{R}
Criatura — Orc Pirata
4/4
Toda vez que Arrasador de Portos causar dano de combate a um jogador, desvire cada criatura que você controla. Depois dessa fase de combate, há uma fase de combate adicional.
Arrasador de Portos não pode atacar um jogador que ele já tenha atacado neste turno.

* A última habilidade de Arrasador de Portos não impede que ele ataque um planeswalker durante qualquer combate.
* Não é necessário que Arrasador de Portos ataque nos combates adicionais que cria (nem em qualquer outro momento).

Averna, o Florescer do Caos
{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Elemental Xamã
4/2
Conforme usa cascata, você pode colocar no campo de batalha virado um card de terreno dentre os cards exilados. *(Faça isso depois que o último card for exilado, mas antes de decidir conjurar ou não um card que não seja terreno.)*

* A habilidade de Averna não equivale a jogar um terreno. Você pode fazer isso mesmo que já tenha jogado um terreno durante seu turno e mesmo que não seja o seu turno.
* Se você não conjurar o card não de terreno que você revelar ou não revelar nenhum card não de terreno com custo de mana convertido inferior, você ainda poderá colocar um card de terreno no campo de batalha antes de terminar a cascata.

Banquete da Sucessão
{4}{B}{B}
Feitiço
Todas as criaturas recebem -4/-4 até o final do turno. Você se torna o monarca.

* Você pode conjurar Banquete da Sucessão para se tornar o monarca enquanto nenhuma criatura está no campo de batalha.
* Banquete da Sucessão só afeta criaturas que estejam no campo de batalha no momento em que for resolvido. As criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde no turno não vão receber -4/-4.

Belbe, Observadora Corrompida
{B}{G}
Criatura Lendária — Zumbi Elfo
2/2
No início da fase principal pós-combate de cada jogador, aquele jogador adiciona {C}{C} para cada um de seus oponentes que perdeu pontos de vida neste turno. *(O dano causa perda de pontos de vida.)*

* Se um oponente perdeu pontos de vida e o jogo em seguida, a habilidade desencadeada de Belbe ainda contará aquele jogador para determinar a quantidade de mana a adicionar.
* Se um efeito cria uma fase de combate adicional em um turno, ele também pode criar uma fase principal adicional depois daquela fase de combate. A habilidade de Belbe é desencadeada no início de cada uma dessas fases principais pós-combate.
* Se um oponente perder pontos de vida antes da própria fase principal pós-combate, Belbe compensará o sofrimento dele com mana.

Bell Borca, Sargento Espectral
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Espírito Soldado
\*/5
Anote o custo de mana convertido de cada card conforme ele é colocado no exílio.
O poder de Bell Borca, Sargento Espectral, é igual ao maior número anotado para ele neste turno.
No início de sua manutenção, exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogar aquele card neste turno.

* Bell Borca só verifica valores de mana se estiver no campo de batalha conforme um card for colocado no exílio.
* Olhe o card no exílio, não em sua zona anterior, para determinar seu custo de mana convertido.
* Se um card no exílio tem X em seu custo de mana, {X} é considerado como sendo 0.
* Enquanto não está no campo de batalha, e antes de quaisquer cards serem verificados a cada turno, o poder de Bell Borca é 0.
* Você precisa seguir as permissões e restrições de tempo normais do card exilado pela última habilidade de Bell Borca. Se o card for um terreno, você não pode jogá-lo a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* 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.
* Se você não jogar o card exilado, ele permanecerá no exílio.

Bênção Benevolente
{1}{W}
Encantamento — Aura
Lampejo
Encantar criatura
Conforme Bênção Benevolente entrar no campo de batalha, escolha uma cor.
A criatura encantada tem proteção contra a cor escolhida. Este efeito não remove Auras nem Equipamentos que você controla que já estejam anexados a ela.

* A habilidade de proteção concedida à criatura encantada não removerá a própria Bênção Benevolente, nenhuma Aura que você controle que se torne anexada à criatura encantada ao mesmo tempo que Bênção Benevolente, nem nenhuma Aura que você controle que já estivesse anexada à criatura encantada conforme Bênção Benevolente se tornou anexada.

Bermuda, Saqueador Brônzeo
{3}{R}
Criatura Lendária — Goblin Pirata
3/3
Ameaçar
Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causarem dano a seus oponentes, exile o card do topo do grimório de cada um daqueles oponentes. Você pode jogar aqueles cards neste turno e gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquelas mágicas.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você exila um card de cada oponente que sofreu dano, não de todos os oponentes.
* É necessário seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada card exilado. Se um deles for um terreno, você não pode jogá-lo, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* 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.
* Se você não jogar um dos cards exilados, ele permanecerá exilado. Ele não fica disponível para conjuração em turnos futuros.
* 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 controla graças à ladroagem descarada de Bermuda serão exiladas.

Blim, Gênio da Comédia
{2}{B}{R}
Criatura Lendária — Diabrete
4/3
Voar
Toda vez que Blim, Gênio da Comédia, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador ganha o controle da permanente alvo que você controla. Em seguida, cada jogador perde uma quantidade de pontos de vida e descarta uma quantidade de cards igual ao número de permanentes que ele controla, mas não possui.

* Você escolhe de qual permanente o jogador ganha controle, não o jogador que sofreu dano.
* O jogador que sofreu dano não pode recusar seu generoso presente. Seria falta de educação.
* Se a permanente alvo que você controla não for um alvo válido no momento em que a habilidade ativada de Blim tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. O outro jogador não ganha o controle de sua permanente e ninguém perde pontos de vida nem descarta cards.
* Os jogadores perdem pontos de vida e descartam cards para todas as permanentes que eles controlam, mas não possuem, não somente as que eles tiverem recebido de você.
* O efeito de alteração de controle da habilidade de Blim dura indefinidamente. Ele não termina durante a etapa de limpeza nem expira se Blim deixar o campo de batalha. Em um jogo com vários participantes, ele expira se o presente controlador deixar o jogo.

Bolha de Biorresíduos
{2}{G}{G}
Criatura — Lodo
0/0
Os Lodos que você controla recebem +1/+1.
No início de sua manutenção, se você controlar um comandante, crie uma ficha que seja uma cópia de Bolha de Biorresíduos.

* A primeira habilidade de Bolha de Biorresíduos afeta ela mesma.
* A segunda habilidade de Bolha de Biorresíduos não será desencadeada se você não controlar um comandante conforme sua manutenção começar. Os jogadores não podem escolher realizar ações durante o seu turno antes do início de sua manutenção. Se você não controlar um comandante conforme o desencadeamento for resolvido, ela não criará uma ficha. Não precisa ser o mesmo comandante em ambas as vezes, e não precisa sequer ser o seu comandante.
* A cópia da ficha terá as habilidades de Bolha de Biorresíduos, inclusive a habilidade de criar fichas cópias de si mesma.
* A cópia da ficha não copiará marcadores nem o dano marcado em Bolha de Biorresíduos, nem copiará outros efeitos que lhe tenham alterado o poder, a resistência, os tipos, a cor de Bolha de Biorresíduos e assim por diante. Normalmente, isso significa que a ficha será simplesmente uma Bolha de Biorresíduos, mas se quaisquer efeitos de cópia tiverem afetado a Bolha de Biorresíduos original, a ficha também os levará em consideração.
* Se Bolha de Biorresíduos deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, a ficha ainda entrará no campo de batalha como uma cópia de Bolha de Biorresíduos, usando os valores copiáveis de Bolha de Biorresíduos da última vez em que ela esteve no campo de batalha.

Bruxaria Necrótica
{6}{B}
Feitiço
Cada jogador sacrifica seis criaturas. Você cria seis fichas de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi viradas.

* Digamos que todo mundo controle um monte de criaturas. Conforme Bruxaria Necrótica é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno (provavelmente você) escolhe as seis criaturas a sacrificar; depois, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas dos jogadores anteriores. Depois, todas as criaturas são sacrificadas simultaneamente. Por fim, você criará os seis Zumbis virados.
* Você criará seis Zumbis virados independentemente de quantas criaturas você sacrifique.

Caçadora Celeste Armadurada
{3}{W}
Criatura — Felino Cavaleiro
3/3
Voar
Toda vez que Caçadora Celeste Armadurada atacar, olhe os seis cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de Aura ou Equipamento dentre eles no campo de batalha. Se um Equipamento é colocado no campo de batalha dessa forma, você pode anexá-lo a uma criatura que você controla. Coloque o restante daqueles cards no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de modo válido, você não poderá escolher colocá-la no campo de batalha.

Cair em Desgraça
{2}{U}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Quando Cair em Desgraça entrar no campo de batalha, vire a criatura encantada e você se torna o monarca.
A criatura encantada não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador, a menos que aquele jogador seja o monarca.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Cair em Desgraça tentar ser resolvido, ele não será resolvido. Ele não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.

Caminho Errado
{2}{U}
Mágica Instantânea
O oponente alvo ganha o controle da criatura alvo. *(Se uma criatura atacante ou bloqueadora muda de controlador, ela é removida do combate.)*

* Quando um jogador ganha o controle de uma criatura ele não ganha o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela.

Capitão do Círculo Ígneo
{3}{R}
Criatura — Gênio Pirata
4/2
Quando Capitão do Círculo Ígneo entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
Toda vez que um oponente o ataca enquanto você é o monarca, Capitão do Círculo Ígneo causa àquele jogador dano igual ao número de cards na mão dele.

* A última habilidade de Capitão do Círculo Ígneo é desencadeada uma vez para cada jogador que ataque você, independentemente da quantidade de criaturas com as quais ele ataque além da primeira.
* A última habilidade de Capitão do Círculo Ígneo não será desencadeada se um oponente atacar somente planeswalkers que você controla, não você.
* Se outro jogador se tornar o monarca depois que a última habilidade de Capitão do Círculo Ígneo for desencadeada, mas antes que ela seja resolvida, a habilidade será resolvida normalmente. O jogador que atacou você sofrerá dano, mesmo que aquele jogador seja o que se tornou monarca.

Colfenor, o Último Teixo
{3}{W}{B}{G}
Criatura Lendária — Ent Xamã
3/7
Vigilância, alcance
Toda vez que Colfenor, o Último Teixo, ou outra criatura que você controla morrer, devolva de seu cemitério para sua mão até um outro card de criatura alvo com resistência inferior.

* Use a resistência da criatura que está morrendo em sua última existência no campo de batalha e a resistência dos cards de criatura em seu cemitério para determinar quais cards são alvos válidos.
* Se Colfenor morrer ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, a última habilidade dele será desencadeada para cada criatura.
* A última habilidade de Colfenor não pode ter como alvo o card de criatura cuja morte fez com que a habilidade fosse desencadeada, mas se duas ou mais criaturas morrerem ao mesmo tempo, cada uma pode ser alvo da habilidade desencadeada por uma das outras.

Corpo do Conhecimento
{3}{U}{U}
Criatura — Avatar
\*/\*
O poder e a resistência de Corpo do Conhecimento são ambos iguais ao número de cards em sua mão.
Não há limite para o número máximo de cards em sua mão.
Toda vez que Corpo do Conhecimento sofrer dano, compre aquela quantidade de cards.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Corpo do Conhecimento se aplica em todas as zonas, não somente no campo de batalha.
* Enquanto Corpo do Conhecimento estiver em sua mão, a habilidade o contará.
* Criaturas podem sofrer dano maior que a própria resistência. Por exemplo, se Corpo do Conhecimento for uma criatura 3/3 e uma fonte causar 5 pontos de dano a ele, você comprará cinco cards. Observe que se Corpo do Conhecimento sofre dano letal, ele morre antes que os cards sejam comprados, e isso significa que eles não elevarão a resistência de Corpo do Conhecimento a tempo de salvá-lo.

Corte da Ambição
{2}{B}{B}
Encantamento
Quando Corte da Ambição entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
No início de sua manutenção, cada oponente perde 3 pontos de vida, a menos que descarte um card. Se você for o monarca, em vez disso, cada oponente perde 6 pontos de vida, a menos que descarte dois cards.

* Conforme a segunda habilidade de Corte da Ambição é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos escolhe se descarta ou não. Se descartar, ele escolherá o card sem revelá-lo (ou dois cards sem revelá-los se você for o monarca) e, em seguida, cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo. Depois, todos os cards escolhidos são descartados simultaneamente e, por fim, cada jogador que não pôde ou não quis descartar perde a quantidade adequada de pontos de vida.

Corte da Generosidade
{2}{G}{G}
Encantamento
Quando Corte da Generosidade entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
No início de sua manutenção, você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha. Se você for o monarca, em vez disso, você pode colocar um card de criatura ou terreno de sua mão no campo de batalha.

* A habilidade de Corte da Ambição não equivale a jogar um terreno. Você ainda pode jogar um terreno naquele turno se tiver colocado um terreno no campo de batalha com a habilidade.

Dargo, o Naufragador
{6}{R}
Criatura Lendária — Gigante Pirata
7/5
Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode sacrificar um número qualquer de artefatos e/ou criaturas. Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada para cada permanente sacrificada dessa forma e {2} a menos para cada outro artefato ou criatura que você sacrificou neste turno.
Atropelar
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A primeira habilidade de Dargo não pode reduzir seu custo a menos que {R}. Você pode sacrificar qualquer número de artefatos e criaturas, mesmo que isso não reduza mais o custo de Dargo.
* A redução de custo para artefatos e criaturas sacrificadas anteriormente no turno se aplicará mesmo que você não sacrifique nenhuma como custo adicional.
* A redução de custo é de {2} por permanente sacrificada, seja a permanente uma criatura, um artefato ou ambos.
* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como a taxa de comandante) e depois aplique as reduções de custo (como a da habilidade ativada de Dargo). O custo de mana convertido de Dargo é 7, independentemente de qual tenha sido o custo total para conjurá-lo.

Degradador Rakshasa
{4}{B}{B}
Criatura — Felino Demônio
6/6
Toda vez que Degradador Rakshasa atacar, coloque o card de criatura alvo do cemitério do jogador defensor no campo de batalha sob seu controle.
Bis {6}{B}{B} *({6}{B}{B}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
* As criaturas colocadas no campo de batalha pela habilidade desencadeada não podem atacar naquele combate, mesmo que tenham ímpeto.
* Se você deixa o jogo, todas as criaturas pertencentes a outros jogadores que foram colocadas no campo de batalha sob seu controle são exiladas.

Despojador da Praga
{2}{B}
Criatura — Besta
6/5
No início da sua etapa final, sacrifique cada outra criatura que você controla.
Descarte dois cards, sacrifique Despojador da Praga: Escolha um oponente alvo. Devolva Despojador da Praga ao campo de batalha sob o controle daquele jogador no início da próxima manutenção dele.

* Se o oponente escolhido deixar o jogo depois que a habilidade ativada for resolvida, mas antes que a habilidade desencadeada retardada devolva Despojador da Praga para o campo de batalha, Despojador da Praga permanecerá no cemitério.
* Se Despojador da Praga for colocado no campo de batalha sob o controle de alguém que não o próprio dono e o controlador deixar o jogo, Despojador da Praga será exilado.

Devastador do Ápice
{8}{G}{G}
Criatura — Quimera Hidra
10/10
Cascata, cascata, cascata, cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo de seu grimório até remover um que não seja terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Ocorrências múltiplas de cascata são desencadeadas separadamente.)*

* Cada ocorrência de cascata é desencadeada e resolvida separadamente. A mágica que você conjurar devido à primeira habilidade cascata irá para a pilha sobre a segunda, terceira e quarta habilidades cascata. Aquela mágica será resolvida antes que você exile cards para a segunda habilidade cascata. A mágica que você conjurar para a segunda será resolvida antes que você exile cards para a terceira e assim por diante.
* Cada uma das quatro habilidades cascata de Devastador do Ápice procura um card não de terreno com custo de mana convertido inferior a 10 (o custo de mana convertido de Devastador do Ápice). Isso não muda nem mesmo se uma ou mais das mágicas que você conjurar por conta da cascata tiver cascata. Cada uma daquelas habilidades cascata adicionais se refere ao custo de mana convertido da mágica que a desencadeou. Em outras palavras, cada habilidade cascata só verifica a mágica que a desencadeou. A pilha pode ficar uma bagunça e... boa sorte.

Dilúvio Mnemônico
{6}{U}{U}{U}
Feitiço
Exile o card de mágica instantânea ou de feitiço alvo de um cemitério. Copie aquele card três vezes. Você pode conjurar as cópias sem pagar seus custos de mana. Exile Dilúvio Mnemônico.

* Você cria e conjura as copias durante a resolução de Dilúvio Mnemônico. Você não pode esperar e conjurá-las mais tarde. Se você não conjurar todas as três cópias, as que você não conjurar deixarão de existir.
* Como você está conjurando as mágicas durante a resolução de Dilúvio Mnemônico, ignore quaisquer restrições de tempo baseadas no tipo dos cards. Em outras palavras, você pode conjurar cópias de feitiços dessa forma.
* Se uma mágica é conjurada “sem pagar seu custo de mana”, não é possível escolher conjurá-la por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.
* Se o card que você copia tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

Dragão Avérneo de Montaria
{4}{R}{R}
Criatura — Dragão
6/5
Voar
Quando Dragão Avérneo de Montaria entra no campo de batalha, você pode colocar um comandante que você possua da zona de comando no campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Devolva-o para a zona de comando no início da próxima etapa final.

* Colocar seu comandante no campo de batalha dessa forma não é o mesmo que conjurar aquele comandante. A “taxa de comandante” não aumentará.
* Você só devolverá o comandante para a zona de comando se ele ainda estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada retardada for resolvida. Se estiver em outra zona, ele permanecerá onde está.

Druida Tecelão de Rizomas
{2}{G}
Criatura — Elfo Druida
2/1
Quando Druida Tecelão de Rizomas entra no campo de batalha, cada oponente pode procurar no próprio grimório até três cards de terreno básico. Cada um deles coloca um daqueles cards no campo de batalha virado sob seu controle e o restante no campo de batalha virado sob o próprio controle. Em seguida, cada jogador que procurou no próprio grimório desta forma o embaralha.

* Quando a habilidade desencadeada é resolvida, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) decide procurar ou não no próprio grimório e coloca os cards no campo de batalha conforme instruído. Os oponentes sabem o que os jogadores anteriores fizeram quando é a vez deles de decidir. Então, cada jogador que procurou no próprio grimório o embaralha.
* O oponente que procura no próprio grimório pode encontrar de zero a três cards de terreno básico. Se só encontrar um, ele o coloca no campo de batalha virado sob seu controle.

Erupção da Alma-ígnea
{6}{R}{R}{R}
Feitiço
Escolha qualquer número de criaturas, planeswalker e/ou jogadores alvo. Para cada um deles, exile o card do topo de seu grimório. Depois, Erupção da Alma-ígnea causa àquela permanente ou jogador dano igual ao custo de mana convertido daquele card. Você pode jogar os cards exilados até o final de seu próximo turno.

* Conforme Erupção da Alma-ígnea for resolvida, se você tiver escolhido múltiplos alvos (e sinceramente esperamos que você tenha), aqueles alvos serão afetados um de cada vez na ordem dos turnos. Comece com alvos que sejam o jogador de quem for o turno (provavelmente você) ou permanentes que aquele jogador controla. Você escolhe a ordem relativa dos alvos dentro daquele grupo. Para qualquer alvo que você selecionar primeiro, exile o card do topo de seu grimório. Em seguida, Erupção da Alma-ígnea causa dano àquele alvo. Repita esse processo para cada alvo subsequente naquele grupo. Depois de terminar com aquele grupo, passe aos alvos que sejam o jogador seguinte na ordem dos turnos ou permanentes que ele controla. Você escolhe novamente a ordem relativa dos alvos naquele grupo. Repita todo o processo para cada outro jogador.
* Nada pode acontecer enquanto o dano é causado a cada alvo, e nenhum jogador pode escolher realizar ações. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas enquanto Erupção da Alma-ígnea está sendo resolvida irão para a pilha depois que Erupção da Alma-ígnea terminar de ser resolvida.
* Se você estiver jogando com o card do topo de seu grimório revelado (por causa da Centaura-caçadora de Crufix, por exemplo), você verá o novo card do topo de seu grimório cada vez que um card for exilado enquanto a habilidade de Erupção da Alma-ígnea está sendo resolvida. Em especial, você verá o card do topo de seu grimório antes de selecionar cada alvo em cada grupo. Por exemplo, em uma partida com três jogadores, você está jogando com o card do topo de seu grimório revelado e conjura Erupção da Alma-ígnea tendo como alvo seus dois oponentes e uma criatura controlada pelo último oponente na ordem dos turnos. Você exila o card do topo de seu grimório e Erupção da Alma-ígnea causa dano ao primeiro oponente. Você verá o novo card do topo de seu grimório antes de selecionar se o alvo seguinte será o último oponente ou a criatura que ele controla.
* Erupção da Alma-ígnea não altera o momento em que você pode conjurar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal. 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. Erupção da Alma-ígnea não permitirá que você o jogue múltiplas vezes, mesmo que de alguma forma o card retorne ao exílio posteriormente.

Esfinge do Segundo Sol
{6}{U}{U}
Criatura — Esfinge
6/6
Voar
No início de sua fase principal pós-combate, você recebe uma fase inicial adicional depois desta fase. *(A fase inicial inclui as etapas de desvirar, manutenção e compra.)*

* A fase inicial adicional será bastante semelhante à sua fase inicial normal. Durante a etapa de desvirar, as permanentes entrarão ou sairão de fase conforme adequado e você desvirará suas permanentes viradas. Tudo que se desencadeia “no início de sua manutenção” ou algo semelhante será desencadeado durante a etapa de manutenção, e você comprará um card em sua etapa de compra.
* A fase inicial adicional acontece durante o turno atual. Os efeitos que duram “até seu próximo turno” ou semelhante não expiram só porque você tem uma fase inicial adicional.
* Depois da fase inicial adicional, o jogo avança para a fase final (a menos que algo tenha adicionado ainda mais fases; veja abaixo).
* Se múltiplas fases forem adicionadas ao mesmo ponto em seu turno, a fase criada mais recentemente acontecerá primeiro. Por exemplo, digamos que você controle Esfinge do Segundo Sol e sua habilidade seja desencadeada durante sua fase principal pós-combate. Posteriormente, durante a mesma fase principal, outro efeito lhe dá uma fase de combate adicional depois dessa fase principal. A fase de combate adicional acontece primeiro, seguida da fase inicial adicional.
* Mesmo que você não ataque com nenhuma criatura durante o combate, você ainda terá uma fase principal pós-combate e a habilidade de Esfinge do Segundo Sol ainda será desencadeada.
* Se de alguma forma você tiver mais de duas fases principais em um turno, cada fase principal depois da primeira é uma fase principal pós-combate, e a habilidade de Esfinge do Segundo Sol será desencadeada no início de cada uma delas.

Esior, Familiar Aliguardião
{1}{U}
Criatura Lendária — Ave
1/3
Voar
As mágicas que seus oponentes conjuram que tenham como alvo um ou mais comandantes que você controla custam {3} a mais para serem conjuradas.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Para determinar o custo total da mágica de um oponente que tenha um comandante que você controla como alvo, comece com o custo de mana ou custo alternativo que aquele jogador está pagando, adicione qualquer aumento de custo (como a segunda habilidade de Esior) e depois aplique quaisquer reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* As mágicas que tenham como alvo mais de um comandante que você controla custam apenas mais {3} para serem conjuradas.

Espadeiro da Frota Abissal
{3}{R}
Criatura — Orc Pirata
4/3
Toda vez que Espadeiro da Frota Abissal ataca, ele causa ao jogador ou planeswalker que ele está atacando dano igual ao número de artefatos que você controla.
Bis {5}{R} *({5}{R}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Se Espadeiro da Frota Abissal deixar o campo de batalha depois que sua habilidade desencadeada é desencadeada, mas antes que ela seja resolvida, a habilidade será resolvida normalmente. O jogador ou planeswalker que ele estava atacando sofrerá dano. Por outro lado, se ele permanecer no campo de batalha, mas deixar o combate antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, nenhum jogador ou planeswalker sofrerá dano.

Explosão de Riquezas
{5}{R}
Feitiço
Compre um card. Em seguida, cada outro jogador pode comprar um card. Toda vez que um card é comprado dessa forma, Explosão de Riquezas causa 5 pontos de dano ao oponente alvo escolhido aleatoriamente.

* Explosão de Riquezas vai para a pilha sem alvo. Enquanto a mágica está sendo resolvida, você compra um card e em seguida cada outro jogador na ordem dos turnos escolhe se compra ou não um card. Depois disso, cada outro jogador que escolheu comprar um card o faz. Por fim, a habilidade desencadeada reflexiva de Explosão de Riquezas é desencadeada para cada card comprado enquanto ela estava sendo resolvida e aquelas habilidades são colocadas na pilha com alvos aleatórios.

Fantasma de Ramirez DePietro
{2}{U}
Criatura Lendária — Espírito Pirata
2/3
Fantasma de Ramirez DePietro não pode ser bloqueado por criaturas com resistência igual ou superior a 3.
Toda vez que Fantasma de Ramirez DePietro causar dano de combate a um jogador, escolha em um cemitério até um card alvo que tenha sido descartado ou colocado lá de um grimório neste turno. Coloque aquele card na mão de seu dono.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Depois que uma criatura com resistência igual ou inferior a 2 bloqueia esta criatura, alterar a resistência da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura se torne não bloqueada.
* A segunda habilidade não pode ter como alvo cards descartados nos turnos anteriores nem colocados no cemitério vindo de um grimório nos turnos anteriores.

Fênix da Aurora
{4}{R}{R}
Criatura — Fênix
5/3
Voar
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
Toda vez que você conjurar uma mágica com cascata, devolva Fênix da Aurora do seu cemitério para sua mão.

* A última habilidade de Fênix da Aurora só é desencadeada se ela estiver em seu cemitério imediatamente após você terminar de conjurar a mágica com cascata.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* A habilidade cascata da mágica que você conjurou e a habilidade de retorno de Fênix da Aurora podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem. Se você devolver Fênix da Aurora para sua mão primeiro, você o fará antes de exilar qualquer card para a habilidade cascata. Se a habilidade cascata for resolvida primeiro, a mágica que você conjurar por causa daquela cascata será resolvida antes que você devolva Fênix da Aurora para sua mão. De qualquer forma, tudo isso acontecerá antes da resolução dá mágica original com cascata.

Fugitivos da Cepa da Barbatana
{5}{G}
Criatura — Elfo Salamandra Ladino
7/4
Fugitivos da Cepa da Barbatana não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.
Bis {4}{G} *({4}{G}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* 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.

Fura-casco
{2}{U}
Criatura — Tritão Pirata
3/2
Lampejo
Se um oponente compraria um card que não seja o primeiro em cada etapa de compra dele, em vez disso, você cria uma ficha de Tesouro. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*

* Se múltiplos efeitos de substituição se aplicarem à mesma compra de card, o jogador que compra o card escolhe a ordem na qual aplicá-los.
* Se você controlar múltiplos Fura-cascos enquanto um oponente compraria um card além do primeiro na etapa de compra, você criará um único Tesouro.

Ghen, Tecelão Arcano
{R}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Mago
2/3
{R}{W}{B}, {T}, sacrifique um encantamento: Devolva o card de encantamento alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

* Como os alvos são escolhidos antes que os custos sejam pagos (como o sacrifício de um encantamento), a habilidade de Ghen não pode ter como alvo o encantamento que você pretende sacrificar para ativar a habilidade.
* Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. Se a Aura não puder ser anexada a nada de modo válido, ela permanece em seu cemitério.

Gilanra, Convocador de Wirewood
{2}{G}
Criatura Lendária — Elfo Druida
1/2
{T}: Adicione {G}. Quando gastar esse mana para conjurar uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6, compre um card.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Uma habilidade que seja desencadeada quando um jogador gasta mana para conjurar uma mágica é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Se um efeito fizer com que a habilidade de Gilanra gere mais de um mana (como a de Reflexo de Mana), a habilidade desencadeada retardada será criada para cada um daqueles manas, e você comprará um card a cada vez em que um daqueles manas for gasto para conjurar uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6. Se você gastar dois daqueles manas para conjurar uma única mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6, você comprará dois cards.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

Ginete Bronco Exaltado
{4}{R}
Criatura — Orc Guerreiro
5/4
Ímpeto
Todas as criaturas podem atacar seus oponentes e os planeswalkers que eles controlam como se tivessem ímpeto.

* Ginete Bronco Exaltado não faz com que nenhuma criatura ganhe ímpeto. Ele só permite que todas as criaturas (inclusive as que você não controla) ataquem como se tivessem ímpeto se estiverem atacando seus oponentes ou os planeswalkers deles.

Glacian, Engenheiro de Pedra de Energia
{5}{U}
Criatura Lendária — Humano Artesão
3/6
{T}, vire X artefatos desvirados que você controla: Olhe os X cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você pode virar quaisquer artefatos desvirados que você controle, inclusive criaturas artefatos que não tenham estado continuamente sob seu controle desde o início de seu turno mais recente.
* Virar um Equipamento não fará com que ele deixe de afetar a criatura por ele equipada.

Gnostro, Voz das Escarpas
{1}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Quimera
3/3
{T}: Escolha um. X é o número de mágicas que você conjurou neste turno.
• Use vidência X.
• Gnostro, Voz das Escarpas, causa X pontos de dano à criatura alvo.
• Você ganha X pontos de vida.

* O valor de X só é determinado conforme a habilidade de Gnostro é resolvida.

Gor Muldrak, Amphinólogo
{1}{G}{U}
Criatura Lendária — Humano Batedor
3/2
Você e as permanentes que você controla têm proteção contra Salamandras.
No início de sua etapa final, cada jogador que controla o menor número de criaturas cria uma ficha de criatura azul 4/3 do tipo Salamandra Guerreiro.

* A primeira habilidade de Gol Muldrak afeta ele mesmo.
* A última habilidade de Gor Muldrak verifica quantas criaturas cada jogador controla conforme ela é resolvida. Se outras habilidades forem desencadeadas no início de sua etapa final (como a habilidade desencadeada retardada de uma habilidade bis), você escolherá a ordem em que elas serão resolvidas.

Guardião do Acordo
{3}{W}
Criatura — Humano Soldado
3/4
No início da etapa final de cada oponente, se aquele jogador controlar mais criaturas que você, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.
No início da etapa final de cada oponente, se aquele jogador controla mais terrenos que você, você pode procurar em seu grimório um card de Planície básico, colocá-lo no campo de batalha virado e depois embaralhar seu grimório.

* Ambas as habilidades desencadeadas são desencadeadas ao mesmo tempo. Você pode colocá-las na pilha em qualquer ordem.
* Se o oponente não controlar mais criaturas que você conforme a etapa final dele começar, a primeira habilidade não será desencadeada. O mesmo se aplica a terrenos e à segunda habilidade. Ambas verificarão novamente quando tentarem ser resolvidas. Se o oponente não controlar mais criaturas (ou terrenos) que você naquele momento, a habilidade não será resolvida e não terá efeito.

Halana, Patrulheira de Kessig
{3}{G}
Criatura Lendária — Humano Arqueiro
3/4
Alcance
Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {2}. Quando fizer isso, aquela criatura causa uma quantidade de dano igual ao seu poder à criatura alvo.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade desencadeada de Halana, Patrulheira de Kessig, vai para a pilha sem alvo. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {2}. Se você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual o dano será causado. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes de o dano ser causado.
* Para a criatura que entrou no campo de batalha, use o poder dela conforme a habilidade desencadeada reflexiva de Halana é resolvida para determinar a quantidade de dano causada. Se ela não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use seu poder conforme sua última existência no campo de batalha.

Hamza, Guardião de Arashin
{4}{G}{W}
Criatura Lendária — Elefante Guerreiro
5/5
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.
As mágicas de criatura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* 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 Hamza, Guardião de Arashin). O custo total é determinado antes que qualquer custo seja pago. O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* 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 número de criaturas que você controla com marcadores +1/+1.
* A primeira habilidade de Hamza só afeta custos de mana genéricos. Ela não pode reduzir o custo total para conjurar a mágica para menos de {G}{W}.

Hans Eriksson
{2}{R}{G}
Criatura Lendária — Humano Batedor
1/4
Toda vez que Hans Eriksson atacar, revele o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura, coloque-o no campo de batalha virado e atacando o jogador defensor ou um planeswalker que ele controla. Do contrário, coloque aquele card em sua mão. Quando você coloca um card de criatura no campo de batalha dessa forma, ela luta com Hans Eriksson.

* O jogador defensor é o jogador atacado por Hans Eriksson ou o controlador do planeswalker atacado por Hans Eriksson.
* Colocar um card de criatura no campo de batalha dessa forma faz com que uma segunda habilidade desencadeada reflexiva seja desencadeada. Os jogadores podem responder a esta habilidade antes que ela possa ser resolvida.
* Se o card de criatura que você colocou no campo de batalha não estiver no campo de batalha ou não for uma criatura conforme a habilidade desencadeada reflexiva for resolvida, nem aquela criatura nem Hans causarão nem sofrerão dano. O mesmo se aplica se Hans não estiver mais no campo de batalha ou não for uma criatura naquele momento.

Ich-Tekik, Implantador de Sucata
{4}{G}
Criatura Lendária — Humano Artesão
1/1
Quando Ich-Tekik, Implantador de Sucata, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura artefato incolor 3/3 do tipo Golem.
Toda vez que um artefato for colocado em um cemitério do campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Ich-Tekik e um marcador +1/+1 em cada Golem que você controla.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Fichas de artefato que sejam destruídas ou morram de alguma forma são colocadas no cemitério antes de deixarem de existir. Elas farão com que a segunda habilidade de Ich-Tekik seja desencadeada.
* Se Ich-Tekik, Implantador de Sucata, deixar o campo de batalha antes que sua segunda habilidade seja resolvida, você ainda colocará um marcador +1/+1 em cada Golem que você controla.

Imoti, Celebrante da Generosidade
{3}{G}{U}
Criatura Lendária — Naga Druida
3/1
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
As mágicas que você conjura com custo de mana convertido igual ou superior a 6 têm cascata.

* Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Fazer com que Imoti, Celebrante da Generosidade, deixe o campo de batalha depois que uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6 tiver sido conjurada não impedirá que a habilidade cascata daquela mágica seja resolvida.
* Em algumas situações incomuns, você pode perder o controle de Imoti durante o processo de conjuração de uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6. Nessas situações, aquela mágica não terá cascata.
* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.

Jared Carthalion, Herdeiro Legítimo
{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/3
Quando Jared Carthalion, Herdeiro Legítimo, entra no campo de batalha, o oponente alvo torna-se o monarca. Você não pode se tornar o monarca neste turno.
Se algum dano seria causado a Jared Carthalion enquanto você for o monarca, previna aquele dano e coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Jared Carthalion.

* Se Jared Carthalion sofre dano que não pode ser prevenido enquanto você é o monarca, o dano é causado e você coloca uma quantidade equivalente de marcadores +1/+1 nele simultaneamente, mas antes que o jogo verifique se houve dano letal.
* Se você for o monarca e algum dano seria causado a Jared Carthalion ao mesmo tempo em que um dano de combate seria causado a você, a última habilidade de Jared Carthalion prevenirá dano e colocará marcadores antes que a habilidade desencadeada que torna outro jogador o monarca seja resolvida.
* Se a primeira habilidade for resolvida, mas o oponente alvo não puder se tornar o monarca (talvez por também ter feito um Jared Carthalion entrar no campo de batalha anteriormente no turno), o monarca atual permanece o monarca, mesmo que o monarca seja você.

Jeska, Três Vezes Renascida
{2}{R}
Planeswalker Lendário — Jeska
0
Jeska, Três Vezes Renascida, entra no campo de batalha com um marcador de lealdade para cada vez que você conjurou um comandante da zona de comando neste jogo.
0: Escolha uma criatura alvo. Até seu próximo turno, se aquela criatura causaria dano de combate a um de seus oponentes, em vez disso, ela causa o triplo do dano àquele jogador.
−X: Jeska, Três Vezes Renascida, causa X pontos de dano a cada um de até três alvos.
Jeska, Três Vezes Renascida, pode ser sua comandante.
Parceiro

* Se você conjurar Jeska, Três Vezes Renascida, e ela for sua comandante, aquela conjuração conta para a primeira habilidade dela.
* Para uma criatura afetada pela segunda habilidade de Jeska, se aquela criatura tiver atropelar, só o dano causado ao jogador defensor é triplicado (contanto que aquele jogador seja um de seus oponentes). Por exemplo, digamos que você ative aquela habilidade tendo como alvo uma criatura 5/5 com atropelar, ataque um de seus oponentes com aquela criatura e aquela criatura seja bloqueada por uma criatura 3/3. Você poderia atribuir 3 pontos de dano à criatura bloqueadora e 2 pontos de dano ao jogador defensor. Com isso seu atacante causaria 3 pontos de dano à criatura bloqueadora e 6 pontos de dano (o triplo de 2 pontos de dano) ao jogador defensor. Todo o dano continua a ser dano de combate.
* Se uma criatura for alvo da segunda habilidade de Jeska duas vezes, o dano de combate que ela causaria a um de seus oponentes será multiplicado por nove. Três habilidades multiplicam o dano por 27 e assim por diante.

Juri, Mestre da Trupe
{B}{R}
Criatura Lendária — Humano Xamã
1/1
Toda vez que você sacrificar uma permanente, coloque um marcador +1/+1 em Juri, Mestre da Trupe.
Quando Juri morre, ele causa uma quantidade de dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

* A primeira habilidade de Juri não permite que você sacrifique permanentes. Você precisará encontrar outra forma de fazê-lo.
* Para a segunda habilidade, use o poder na última existência no campo de batalha para determinar a quantidade de dano causada. Se o poder for igual ou inferior a 0, Juri não causará dano.

Kamahl, Coração de Krosa
{6}{G}{G}
Criatura Lendária — Humano Druida
5/5
No início do combate no seu turno, as criaturas que você controla recebem +3/+3 e ganham atropelar até o final do turno.
{1}{G}: Até o final do turno, o terreno alvo que você controla se torna uma criatura 1/1 do tipo Elemental com vigilância, indestrutível e ímpeto. Ela ainda é um terreno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Só as criaturas que você controla no momento em que a habilidade desencadeada de Kamahl é resolvida recebem +3/+3 e ganham atropelar. As criaturas que você começar a controlar posteriormente no turno e as permanentes que não sejam criaturas e se tornem criaturas posteriormente no turno não receberão os bônus.
* Um terreno que se torne uma criatura por causa da habilidade ativada de Kamahl continuará com quaisquer outros supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tinha antes.

Kangee, Guardião Celeste
{3}{W}{U}
Criatura Lendária — Ave Mago
3/3
Voar, vigilância
Toda vez que Kangee, Guardião Celeste, ataca, as criaturas atacantes com voar recebem +2/+0 até o final do turno.
Toda vez que Kangee, Guardião Celeste, bloqueia, as criaturas bloqueadoras com voar recebem +0/+2 até o final do turno.

* Somente as criaturas atacantes que tiverem voar conforme a primeira habilidade desencadeada é resolvida receberão +2/+0. De modo similar, somente as criaturas bloqueadoras que tiverem voar conforme a segunda habilidade desencadeada é resolvida receberão +0/+2. Fazer com que uma criatura ganhe ou perca voar depois desse ponto não altera o bônus que a criatura tem, se for o caso.

Kediss, Familiar Ígneogarra
{1}{R}
Criatura Lendária — Elemental Lagarto
1/1
Toda vez que um comandante que você controla causa dano de combate a um oponente, ele causa aquela quantidade de dano a cada outro oponente.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* O dano que o comandante causa como resultado da habilidade desencadeada de Kediss não é dano de combate. Ele não é registrado como dano de combate causado por comandantes e, portanto, não desencadeia a habilidade de Kediss de novo.
* A habilidade desencadeada de Kediss será desencadeada se qualquer comandante que você controla causar dano de combate a um oponente, não apenas o seu comandante.
* A habilidade desencadeada de Kediss não será desencadeada se um comandante que você controla causar dano a um planeswalker.

Kodama da Árvore Oriental
{4}{G}{G}
Criatura Lendária — Espírito
6/6
Alcance
Toda vez que outra permanente entra no campo de batalha sob seu controle, se ela não foi colocada no campo de batalha com esta habilidade, você pode colocar no campo de batalha um card de permanente com custo de mana convertido igual ou inferior de sua mão.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se uma permanente ou um card de permanente em sua mão tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Krark, o Sem Dedão
{1}{R}
Criatura Lendária — Goblin Mago
2/2
Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço, jogue uma moeda. Se você perder, devolva aquela mágica para a mão de seu dono. Se vencer, copie aquela mágica e você pode escolher novos alvos para a cópia.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se você perder no cara ou coroa e a mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha e não será resolvida. Isso não é o mesmo que anular a mágica, e uma mágica que não pode ser anulada pode ser devolvida para a mão.
* A habilidade de Krark é desencadeada ao mesmo tempo que quaisquer outras habilidades que digam “Quando você conjura esta mágica” ou algo semelhante, inclusive cascata. Aquelas habilidades podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem. Aquelas habilidades desencadeadas não são afetadas pelo fato de a mágica original ser devolvida para a mão, anulada ou removida da pilha de outra forma.
* Se você conjurar uma cópia de um card de mágica instantânea ou feitiço (por exemplo uma criada por Dilúvio Mnemônico) e a mágica for devolvida para a mão de seu dono, a mágica deixará de existir. Você não poderá conjurá-la novamente.
* Se você vencer o cara ou coroa, a cópia será resolvida antes da mágica original.
* Se você vencer o cara ou coroa, a mágica será copiada mesmo que não exija alvos.
* Se você vencer o cara ou coroa, mas a mágica que fez com que a habilidade desencadeada de Krark fosse desencadeada não estiver mais na pilha (provavelmente por ter sido anulada), a cópia ainda será criada.
* Se você perder o cara ou coroa, mas a mágica que fez com que a habilidade desencadeada de Krark fosse desencadeada não estiver mais na pilha (provavelmente por ter sido anulada), nada será devolvido para a sua mão. O card permanecerá na zona atual.
* Se você copiar uma mágica com alvos, a cópia ainda terá os mesmos alvos, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para qualquer dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se a mágica copiada for modal (ou seja, tiver uma lista de modos), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
* Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Investida Monstruosa), a divisão não pode ser alterada, embora os alvos a receberem o dano ainda possam. O mesmo vale para mágicas que distribuem marcadores.
* Não é possível escolher pagar quaisquer custos alternativos ou adicionais para a cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.
* A cópia obtida lançando a moeda é criada na pilha e, portanto, não é conjurada. Portanto, as habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas.

Lathiel, a Aurora Generosa
{2}{G}{W}
Criatura Lendária — Unicórnio
2/2
Vínculo com a vida
No início de cada etapa final, se você ganhou pontos de vida neste turno, distribua até aquela quantidade de marcadores +1/+1 entre qualquer número de outras criaturas alvo.

* Se você não tiver ganho nenhum ponto de vida neste turno ao início de cada etapa final, a habilidade desencadeada de Lathiel não será desencadeada. Se ela for desencadeada, você escolhe os alvos e como os marcadores +1/+1 serão distribuídos conforme você coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1.
* Você pode escolher nenhum alvo se quiser. Nesse caso, nenhum marcador +1/+1 é colocado em nenhuma criatura.
* Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a habilidade desencadeada tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos. Se nenhuma criatura for um alvo válido, a habilidade não será resolvida.
* Ganhar mais pontos de vida em resposta à habilidade desencadeada não altera nem a quantidade nem a distribuição dos marcadores .
* A habilidade desencadeada considera a quantidade total de pontos de vida que você ganhou naquele turno, não o quanto seu total de pontos de vida foi alterado. Por exemplo, se você começar o turno com 10 pontos de vida, ganhar 5 pontos de vida e depois perder 7 pontos de vida, você distribuirá cinco marcadores +1/+1, apesar de seu total de pontos de vida ser agora inferior ao que era no início do turno.

Liesa, Manto do Ocaso
{2}{W}{W}{B}
Criatura Lendária — Anjo
5/5
Em vez de pagar {2} para cada vez que conjurou esta mágica de uma zona de comando neste jogo, pague 2 pontos de vida aquela quantidade de vezes.
Voar, vínculo com a vida
Toda vez que um jogador conjura uma mágica, ele perde 2 pontos de vida.

* A primeira habilidade de Liesa só se aplica à “taxa de comandante”. Se houver quaisquer custos adicionais para conjurar Liesa, aqueles custos precisam ser pagos normalmente.
* A primeira habilidade de Liesa não é opcional. Você não pode escolher pagar mana pela “taxa de comandante” mesmo que esse mana esteja disponível.
* A última habilidade de Liesa será resolvida antes da mágica que a desencadeou.

Lívio, Sentinela Jurada
{1}{W}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
2/2
{1}{W}: Escolha outra criatura alvo. Seu controlador pode exilá-la com um marcador de égide.
{2}{W}, {T}: Devolva todos os cards exilados com marcadores de égide ao campo de batalha sob o controle de seus donos.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A segunda habilidade ativada de Lívio devolverá todos os cards exilados com marcadores de égide para o campo de batalha, inclusive os exilados por outro Lívio, Sentinela Jurada, e os exilados em uma ocasião anterior em que Lívio tenha estado no campo de batalha.

Magus da Ordem
{2}{G}{G}
Criatura — Humano Mago
3/3
{G}, {T}, sacrifique Magus da Ordem e outra criatura verde: Procure em seu grimório um card de criatura verde, coloque-o no campo de batalha e depois embaralhe seu grimório.

* Depois que você declara que está ativando uma habilidade, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação até que você termine. Em especial, os oponentes não podem remover Magus da Ordem nem criaturas verdes que você controla para impedir que você ative a habilidade.
* Você não pode sacrificar criaturas adicionais para procurar mais criaturas verdes.
* Se Magus da Ordem deixa de ser verde, você ainda pode ativar a habilidade sacrificando-o junto com uma criatura verde.

Malcolm, Navegador da Hipervisão
{2}{U}
Criatura Lendária — Sirena Pirata
2/2
Voar
Toda vez que um ou mais Piratas que você controla causam dano a seus oponentes, você cria uma ficha de Tesouro para cada oponente que sofreu dano. *(Ela é um artefato com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor”.)*
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade desencadeada de Malcolm será desencadeada mesmo que os Piratas que você controla causem dano a um único oponente. Para você, um tesourinho só. Arrrrr.
* A habilidade desencadeada de Malcolm considera todo dano causado a seus oponentes por Piratas que você controla, não somente dano de combate.

Mercado dos Sem-guilda
Terreno
Mercado dos Sem-guilda entra no campo de batalha virado.
Quando Mercado dos Sem-guilda entrar no campo de batalha, devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono.
{T}: Adicione {C}{C}.

* Mercado dos Sem-guilda devolverá a si mesmo à mão do dono se você não controlar outros terrenos quando ele entrar no campo de batalha ou você escolher devolvê-lo para a mão de seu dono. É quase sempre uma má ideia jogá-lo em seu primeiro turno.

Miara, Espinho da Clareira
{1}{B}
Criatura Lendária — Elfo Batedor
1/2
Toda vez que Miara, Espinho da Clareira, ou outro Elfo que você controla morre, você pode pagar {1} e 1 ponto de vida. Se fizer isso, compre um card.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se múltiplos Elfos que você controla (talvez inclusive Miara, Espinho da Clareira) morrerem ao mesmo tempo, a habilidade de Miara será desencadeada aquele número de vezes.
* Cada vez que a habilidade desencadeada de Miara é resolvida, você pode pagar {1} e 1 ponto de vida uma vez para comprar um único card.

Montante Seráfico
{1}{W}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +2/+2.
Toda vez que a criatura equipada atacar o jogador com mais pontos de vida ou empatado pelo maior total de pontos de vida, crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar virada e atacando aquele jogador.
Equipar {4}

* A habilidade desencadeada de Montante Seráfico não será desencadeada se a criatura equipada atacar um planeswalker controlado pelo jogador com mais pontos de vida.
* Embora a ficha de Anjo criada pela habilidade desencadeada esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
* Depois que a habilidade desencadeada é desencadeada, não importa o que acontece com os totais de pontos de vida dos jogadores antes da habilidade ser resolvida. Você criará uma ficha de Anjo mesmo que o jogador que a criatura equipada atacou não tenha a maior quantidade de pontos de vida conforme a habilidade é resolvida.

Motor da Engenhosidade
{7}
Artefato
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
{1}, {T}, sacrifique um artefato: Devolva o artefato alvo que você controla para a mão de seu dono.

* Motor da Engenhosidade pode ser alvo de sua própria habilidade. Ele pode ser o artefato que você sacrifica como parte do custo de ativação. Ele pode até ser ambos, ainda que isso resulte apenas no sacrifício de Motor da Engenhosidade sem a devolução de nada para a mão de seu dono.

Nadier, Agente dos Ocasinel
{5}{B}
Criatura Lendária — Elfo Guerreiro
3/3
Toda vez que uma ficha que você controla deixar o campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Nadier, Agente dos Ocasinel.
Quando Nadier deixar o campo de batalha, crie um número de fichas de criatura verde 1/1 do tipo Elfo Guerreiro igual ao seu poder.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Para a segunda habilidade de Nadier, use seu poder em sua última existência no campo de batalha para determinar quantas fichas criar.

Negação Forçada
{3}{U}{U}
Mágica Instantânea
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
Anule a mágica alvo.

* Você não pode conjurar Negação Forçada usando-a como alvo só para usar cascata.

Nevinyrral, Tirano de Urborg
{3}{W}{U}{B}
Criatura Lendária — Zumbi Mago
3/6
Resistência a magia contra artefatos, criaturas e encantamentos
Quando Nevinyrral, Tirano de Urborg, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada para cada criatura que morreu neste turno.
Quando Nevinyrral morre, você pode pagar {1}. Quando fizer isso, destrua todos os artefatos, criaturas e encantamentos.

* Nevinyrral não pode ser alvo de mágicas de artefato, criatura ou encantamento que seus oponentes controlam. (Particularmente Auras, mas também inclui mágicas de criatura mutantes.) Nevinyrral não pode ser alvo de habilidades de artefatos, criaturas ou encantamentos que seus oponentes controlam. Nevinyrral também não pode ser alvo de habilidades de cards de artefato, criatura ou encantamento em outras zonas que não o campo de batalha se aquelas habilidades são controladas por um oponente.
* Se você escolher pagar {1} pela última habilidade, uma segunda habilidade desencadeada será desencadeada. Os jogadores podem responder àquela habilidade desencadeada reflexiva antes que artefatos, criaturas e encantamentos sejam destruídos.

Numa, Líder Joraga
{2}{G}
Criatura Lendária — Elfo Guerreiro
2/2
No início do combate no seu turno, você pode pagar {X}{X}. Quando fizer isso, distribua X marcadores +1/+1 entre qualquer número de Elfos alvo.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade desencadeada de Numa vai para a pilha sem alvos. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {X}{X}. Se fizer isso, uma segunda habilidade será desencadeada. Você escolhe os Elfos alvo e anuncia a distribuição dos marcadores +1/+1 conforme coloca a habilidade na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos um marcador +1/+1. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes que os marcadores sejam colocados.
* Se algumas das criaturas não forem alvos válidos conforme a habilidade desencadeada reflexiva tentar ser resolvida, a distribuição original de marcadores ainda se aplicará e os marcadores que teriam sido colocados em alvos não válidos serão perdidos.

Obeka, Cronologista Bruta
{1}{U}{B}{R}
Criatura Lendária — Ogro Mago
3/4
{T}: O jogador de quem for o turno pode encerrar o turno. *(Exile todas as mágicas e habilidades que estiverem na pilha. O jogador controlador do turno descarta até chegar ao número máximo de cards na mão. O dano termina e efeitos que ocorrem “neste turno” e “até o final do turno” cessam.)*

* Terminar o turno dessa forma significa que acontece o seguinte, nesta ordem: 1) Todas as mágicas e habilidades na pilha são exiladas. Isso inclui mágicas e habilidades que não podem ser anuladas. 2) Se houver quaisquer criaturas atacantes e bloqueadoras, elas são removidas do combate. 3) As ações baseadas no estado são verificadas. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha. 4) A etapa e/ou fase atual termina. O jogo passa diretamente à etapa de limpeza. 5) A etapa de limpeza acontece integralmente.
* Se quaisquer habilidades desencadeadas forem desencadeadas durante este processo, elas serão colocadas na pilha durante a etapa de limpeza. Se isso acontecer, os jogadores terão uma chance de conjurar mágicas e ativar habilidades e, depois, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno termine.
* Se o turno terminar antes da etapa final, quaisquer habilidades desencadeadas do tipo “no início da próxima etapa final” não terão chance de ser desencadeadas naquele turno porque a etapa final foi pulada. Aquelas habilidades serão desencadeadas no próximo turno durante a etapa final.
* Se o turno terminar durante a etapa final depois que as habilidades desencadeadas “No início da próxima etapa final” tenham sido desencadeadas, mas antes que tenham sido resolvidas, aquelas habilidades não serão desencadeadas novamente no turno seguinte.

Pedra do Horizonte
{5}
Artefato
Se você perderia mana não gasto, em vez disso, aquele mana se torna incolor.

* Enquanto Pedra do Horizonte permanecer sob seu controle, você permanecerá com o mana não gasto conforme as etapas e fases terminarem, embora aquele mana se torne incolor. Isso significa que você pode adicionar mana e gastá-lo durante uma etapa, fase ou turno futuro. Depois que Pedra do Horizonte deixa o campo de batalha, você tem até o fim da etapa ou fase para usar o mana antes que ele desapareça.
* \*Se o mana não gasto tiver quaisquer restrições ou condições associadas (por exemplo, se tiver sido produzido por Lótus de Joias), as restrições e condições permanecerão associadas ao mana depois que ele se tornar incolor.

Prava da Legião de Aço
{2}{W}
Criatura Lendária — Felino Soldado
1/4
Enquanto for o seu turno, as fichas de criatura que você controla receberão +1/+4.
{3}{W}: Crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* O bônus proporcionado pela primeira habilidade de Prava da Legião de Aço estará em vigor e terá efeito quando o dano for removido durante a etapa de limpeza.
* No entanto, se Prava deixar o campo de batalha, seu bônus deixará de se aplicar imediatamente. Um dano não letal causado a fichas de criatura que você controla pode se tornar letal se Prava deixar o campo de batalha durante o seu turno.

Promessa do Amanhã
{2}{W}
Encantamento
Toda vez que uma criatura que você controla morrer, exile-a.
No início de cada etapa final, se você não controlar nenhuma criatura, sacrifique Promessa do Amanhã e devolva todos os cards exilados com ela ao campo de batalha sob seu controle.

* Se uma criatura que você controla morre, mas não é um card de criatura no cemitério (digamos que era um card não de criatura que se tornou uma criatura, por exemplo), Promessa do Amanhã ainda o exila e pode devolvê-lo ao campo de batalha posteriormente.
* Os jogadores podem responder à primeira habilidade de Promessa do Amanhã para tentar mover o card para outra zona (mesmo o exílio) antes que Promessa do Amanhã o exile.
* Se você controlar mais de uma Promessa do Amanhã, cada criatura que você controla que morra fará com que a habilidade desencadeada de cada uma seja desencadeada. Aquelas habilidades podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem, e a primeira a ser resolvida é a que exila o card de criatura. Aquele card de criatura será exilado por aquela Promessa do Amanhã, e apenas aquela Promessa do Amanhã poderá devolvê-lo.
* De modo similar, se você controlar mais de uma Promessa do Amanhã, cada uma será desencadeada no início da etapa final se você não controlar nenhuma criatura. Essas habilidades podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem, e a primeira a ser resolvida será sacrificada e devolverá cards do cemitério se for o caso. A habilidade seguinte tentará ser resolvida e verificará para ver se você controla alguma criatura naquele momento. Se você controlar, a habilidade não será resolvida, Promessa do Amanhã não será sacrificada e você não devolverá nenhum card.

Protegida de Sakashima
{4}{U}{U}
Criatura — Metamorfo
3/1
Lampejo
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um não de terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
Você pode fazer com que Protegida de Sakashima entre no campo de batalha como cópia de qualquer permanente que tenha entrado no campo de batalha neste turno.

* Se você conjurar uma mágica de permanente usando a habilidade cascata de Protegida de Sakashima, aquela permanente estará no campo de batalha a tempo de ser copiada por Protegida de Sakashima.
* Protegida de Sakashima 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, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
* Se Protegida de Sakashima entrar no campo de batalha como uma cópia de um planeswalker, ela entrará no campo de batalha com um número de marcadores de lealdade igual à lealdade impressa no canto inferior direito do card de planeswalker. Ela não copiará o número de marcadores que estejam naquele planeswalker.
* 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 outra Protegida de Sakashima), então Protegida de Sakashima entra no campo de batalha como o que quer que a permanente escolhida tenha copiado.
* Se a criatura escolhida for uma ficha, Protegida de Sakashima copiará as características originais daquela ficha conforme descrito pelo efeito que a colocou no campo de batalha. Protegida de Sakashima não se torna uma ficha neste caso.
* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando Protegida de Sakashima entrar 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, Protegida de Sakashima entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, ela não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha e tenha entrado no campo de batalha neste turno.

Protótipo de Laminogrifo
{5}
Criatura Artefato — Grifo
3/2
Voar
Toda vez que Protótipo de Laminogrifo causar dano de combate a um jogador, destrua a permanente alvo que não seja um terreno que um de seus oponentes controla à escolha daquele jogador.

* Mesmo que o jogador que sofreu dano escolha o alvo para a habilidade de Protótipo de Laminogrifo, você controla a habilidade.
* Se um oponente que sofreu dano de Protótipo de Laminogrifo deixar o campo de batalha antes da habilidade desencadeada ir para a pilha (provavelmente pelo total de pontos de vida daquele jogador ter sido reduzido a 0 ou menos durante o combate), você escolhe outro oponente para escolher a permanente alvo.

Rebbec, Arquiteta da Ascensão
{3}{W}
Criatura Lendária — Humano Artesão
3/4
Os artefatos que você controla têm proteção contra cada custo de mana convertido entre os dos artefatos que você controla.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica. Se um artefato que você controla tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.

Reclusa da Goma Doce
{4}{G}{G}
Criatura — Aranha
0/3
Lampejo
Cascata
Alcance
Quando Reclusa da Goma Doce entrar no campo de batalha, coloque três marcadores +1/+1 em cada uma de qualquer número de criaturas alvo que tenham entrado no campo de batalha neste turno.

* Uma permanente que não era uma criatura conforme entrou no campo de batalha neste turno, mas seja uma criatura no momento, pode ser escolhida como alvo da última habilidade de Reclusa da Goma Doce.

Recrutadora Coercitiva
{4}{R}
Criatura — Orc Pirata
4/3
Toda vez que Recrutadora Coercitiva ou outro Pirata entrar no campo de batalha sob seu controle, ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Até o final do turno, ela ganha ímpeto e se torna um Pirata além de seus outros tipos.

* A habilidade de Recrutadora Coercitiva pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla. Ela pode até ter a si mesma como alvo, ou a criatura que fez com que a habilidade fosse desencadeada.
* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Regente da Clareira da Aurora
{5}{G}{G}
Criatura — Alce
8/8
Quando Regente da Clareira da Aurora entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
Enquanto você for o monarca, as permanentes que você controla têm resistência a magia.

* A segunda habilidade de Regente da Clareira da Aurora se aplica a ele mesmo enquanto você for o monarca.

Reyav, Ferreiro Mestre
{R}{W}
Criatura Lendária — Anão Artesão
2/2
Toda vez que uma criatura encantada ou equipada que você controla ataca, aquela criatura ganha golpe duplo até o final do turno.

* Se uma criatura que você controla encantada e equipada ataca, a habilidade de Reyav é desencadeada uma única vez para aquela criatura. (Não se preocupe. Ocorrências múltiplas de golpe duplo são redundantes. Você não está perdendo grande coisa.)
* A criatura precisa estar encantada ou equipada no momento em que é declarada como atacante para desencadear a habilidade de Reyav. Se a criatura não estiver mais encantada ou equipada (ou não estiver mais atacando) conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade ainda será resolvida.

Roda do Infortúnio
{2}{R}
Feitiço
Cada jogador escolhe secretamente um número igual ou superior a 0. Em seguida, todos os jogadores revelam aqueles números simultaneamente e determinam os números mais alto e mais baixo. Roda do Infortúnio causa a cada jogador que escolheu o maior número dano igual àquele número. Cada jogador que não escolheu o menor número descarta a própria mão e depois compra sete cards.

* Para cada jogador a escolher um número secretamente, aquele jogador deve anotá-lo sem mostrar a ninguém. Cada jogador guarda o próprio número em segredo até que todos revelem os números simultaneamente.
* O número de jogadores a escolher o número mais alto não alterará a quantidade de dano causada. Por exemplo, se os quatro jogadores em seu jogo revelarem 4, 7, 7 e 7, Roda do Infortúnio causará 7 pontos de dano a cada um dos três últimos jogadores e aqueles três jogadores descartarão a própria mão e comprarão sete cards.

Sakashima das Mil Faces
{3}{U}
Criatura Lendária — Humano Ladino
3/1
Você pode fazer com que Sakashima das Mil Faces entre no campo de batalha como cópia de outra criatura que você controla, com a exceção de ter as outras habilidades de Sakashima das Mil Faces.
A “regra das lendas” não se aplica a permanentes que você controla.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A “regra das lendas” é a regra que estabelece que se um jogador controlar duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolherá uma delas e o restante será colocado no cemitério de seu dono. (704.5j quando da criação deste documento, para quem se importar.)
* Enquanto a “regra das lendas” não se aplicar a permanentes que você controla, você poderá controlar qualquer número de permanentes lendárias com o mesmo nome. Nenhuma delas será colocada no cemitério.
* Se você controlar mais de uma permanente lendária com o mesmo nome e a “regra das lendas” começar a se aplicar novamente (por exemplo, por Sakashima das Mil Faces ter deixado o campo de batalha), você precisará seguir imediatamente a regra e colocar todas aquelas permanentes no cemitério, exceto uma.
* Sakashima das Mil Faces copia exatamente o que está impresso na criatura original (a menos que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo), exceto por ter as outras habilidades de Sakashima das Mil Faces. Ele não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante. Em especial, se ele copiar uma criatura que normalmente não é uma criatura, ele não será uma criatura.
* Se a criatura escolhida tiver {X} em seu custo de mana, esse X é considerado como 0.
* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa, Sakashima das Mil Faces entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
* Se outra criatura se tornar cópia de Sakashima das Mil Faces, aquela criatura também terá as outras habilidades de Sakashima.
* Se a criatura escolhida for uma ficha, Sakashima copia as características originais daquela ficha conforme determinadas pelo efeito que colocou aquela ficha no campo de batalha. Sakashima não se torna uma ficha nesse caso.
* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Sakashima entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
* Se, de alguma forma, Sakashima entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Sakashima não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
* Se Sakashima for seu comandante, ele permanece sendo seu comandante mesmo que esteja copiando outra criatura. Se Sakashima não for seu comandante, ele continuará não sendo seu comandante mesmo que esteja copiando seu comandante.

Salão de Guerra
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{3}, {T}, pague uma quantidade de pontos de vida igual ao número de cores na identidade de cor de seu comandante: Compre um card.

* A identidade de cor 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 não tiver cores na própria identidade de cor, você não pagará pontos de vida para ativar a habilidade de Salão de Guerra.
* Se não tiver um comandante, você não poderá ativar a habilidade de Salão de Guerra.

Salmouríneo, o Kraken Lunar
{6}{U}{U}
Criatura Lendária — Kraken
6/8
Quando Salmouríneo, o Kraken Lunar, entra no campo de batalha ou toda vez que você conjura uma mágica com custo de mana convertido igual ou superior a 6, você pode devolver a permanente alvo que não seja um terreno para a mão de seu dono.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar o custo de mana convertido da mágica.
* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Salteadoras de Navios Mercantes
{3}{U}
Criatura — Humano Pirata
2/4
Toda vez que Salteadoras de Navios Mercantes ou outro Pirata entrar no campo de batalha sob seu controle, vire até uma criatura alvo. Aquela criatura não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Salteadoras de Navios Mercantes.

* A habilidade desencadeada pode ter qualquer criatura como alvo, inclusive uma que já esteja virada. Nesse caso, a criatura permanecerá virada e não desvirará durante a etapa de desvirar de seu controlador.
* Se outro jogador ganhar o controle de Salteadoras de Navios Mercantes, a criatura não será mais afetada pela habilidade que a impede de desvirar, mesmo que você retome o controle de Salteadoras de Navios Mercantes mais tarde.
* A habilidade que impede a criatura de desvirar continuará a se aplicar a esta mesmo que a criatura mude de controlador.

Saqueadores do Litoral
{2}{R}
Criatura — Humano Pirata
0/3
Atropelar
Toda vez que Saqueadores do Litoral ataca, ele recebe +1/+0 até o final do turno para cada terreno que o jogador defensor controla.
Bis {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* O bônus que Saqueadores do Litoral recebe é determinado pelo jogador que ele está atacando. Terrenos controlados por outros jogadores defensores não serão contados.
* Se Saqueadores do Litoral estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Sengir, o Barão Sombrio
{4}{B}{B}
Criatura Lendária — Vampiro Nobre
4/4
Voar
Toda vez que outra criatura morrer, coloque dois marcadores +1/+1 em Sengir, o Barão Sombrio.
Toda vez que outro jogador perde o jogo, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao total de pontos de vida que aquele jogador tinha no início do turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se Sengir, o Barão Sombrio, sofrer dano letal ao mesmo tempo que outras criaturas, todos morrerão ao mesmo tempo. A segunda habilidade não será resolvida a tempo de salvar Sengir, o Barão Sombrio.
* A terceira habilidade de Sengir, o Barão Sombrio, será desencadeada independentemente de como o jogador perdeu o jogo: por uma ação baseada no estado (ter 0 ou menos pontos de vida, tentar comprar um card de um grimório vazio, ter 10 ou mais marcadores de veneno), por uma mágica ou efeito que determine que ele perdeu o jogo, por seu poder sublime tê-lo deixado sem nenhuma opção a não ser conceder, ou por qualquer outro motivo.
* Se você e outro jogador perderem o jogo ao mesmo tempo, a terceira habilidade não será resolvida a tempo de salvar você.

Senhor do Medo Élfico
{3}{B}{B}
Criatura — Zumbi Elfo
3/3
Toque mortífero
Quando Senhor do Medo Élfico morre, as criaturas que não sejam Elfos recebem -3/-3 até o final do turno.
Bis {5}{B}{B} *({5}{B}{B}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* A segunda habilidade de Senhor do Medo Élfico só afeta criaturas no campo de batalha que não sejam Elfos no momento em que ela é resolvida. Criaturas não Elfos que entram o campo de batalha posteriormente no turno não recebem -3/-3.

Servo do Laboratório
{3}{U}
Criatura — Zumbi Horror
3/4
No início de cada etapa final, compre um card se tiver conjurado uma mágica de um cemitério ou ativado uma habilidade de um card em um cemitério neste turno.

* A habilidade de Servo do Laboratório será desencadeada no início de cada etapa final quer você tenha ou não conjurado uma mágica de seu cemitério ou ativado uma habilidade de um card em um cemitério naquele turno. Você pode responder à habilidade e fazer uma das coisas (ou ambas) para comprar um card.
* Não importa onde o card esteja durante sua etapa final contanto que tenha estado em um cemitério quando você o conjurou ou ativou uma de suas habilidades.

Siani, Olho da Tempestade
{3}{U}
Criatura Lendária — Gênio Monge
3/2
Voar
Toda vez que Siani, Olho da Tempestade, atacar, use vidência X, sendo X o número de criaturas atacantes com voar.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Use o número de criaturas atacantes com voar conforme a habilidade é resolvida para determinar o valor de X.

Tenente de Kangee
{2}{W}
Criatura — Ave Soldado
1/1
Voar
Toda vez que Tenente de Kangee ataca, as criaturas atacantes com voar recebem +1/+1 até o final do turno.
Bis {5}{W} *({5}{W}, exile este card de seu cemitério: Para cada oponente, crie uma ficha que é uma cópia que ataca aquele oponente neste turno se estiver apta. Elas ganham ímpeto. Sacrifique-as no início da próxima etapa final. Ative somente como um feitiço.)*

* Só as criaturas atacantes que já tenham voar conforme a segunda habilidade de Tenente de Kangee é resolvida ganham +1/+1. Fazer com que uma criatura ganhe ou perca voar depois desse ponto não altera o bônus, se for o caso.

Tevesh Szat, Perdição dos Tolos
{4}{B}
Planeswalker Lendário — Szat
4
+2: Crie duas fichas de criatura preta 0/1 do tipo Thrull.
+1: Você pode sacrificar outra criatura ou planeswalker. Se fizer isso, compre dois cards e, em seguida, compre outro card se a permanente sacrificada era um comandante.
−10: Ganhe o controle de todos os comandantes. Coloque todos os comandantes da zona de comando no campo de batalha sob seu controle.
Tevesh Szat, Perdição dos Tolos, pode ser seu comandante.
Parceiro

* Para a segunda habilidade de Tevesh Szat, Perdição dos Tolos, você escolhe se deseja sacrificar e o que vai sacrificar conforme a habilidade é resolvida.
* Conforme a terceira habilidade estiver sendo resolvida, você ganhará o controle de todos os comandantes que já estavam no campo de batalha antes que os comandantes das zonas de comando entrem no campo de batalha sob seu controle.
* Se você deixar o jogo, cada comandante do qual você assumiu o controle é devolvido ao controle de seu controlador anterior. Cada comandante que entrou no campo de batalha sob seu controle é exilado (de lá, seu dono pode devolvê-lo à zona de comando).

Thalisse, Médium Reverente
{3}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
3/4
No início de cada etapa final, crie X fichas de criatura branca 1/1 do tipo Espírito com voar, sendo X o número de fichas que você criou neste turno.

* A habilidade de Thalisse conta todas as fichas que você criou naquele turno antes de a habilidade ser resolvida, incluindo fichas de criatura e de não criatura. Não importa se aquelas fichas ainda estão no campo de batalha nem se elas estão sob seu controle.
* Se um efeito cria uma cópia de uma mágica de permanente, aquela mágica se torna uma ficha no campo de batalha sob seu controle, mas aquela ficha não foi “criada”. Ela não será contada para a habilidade de Thalisse.

Toggo, Armeiro Goblin
{2}{R}
Criatura Lendária — Goblin Artesão
2/2
Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha de artefato incolor do tipo Equipamento chamada Rocha com “A criatura equipada tem ‘{1}, {T}, sacrifique Rocha: Esta criatura causa 2 pontos de dano a qualquer alvo’” e equipar {1}.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A criatura equipada por Rocha é a fonte da habilidade ativada, não Rocha nem Toggo. Por exemplo, se a criatura equipada é azul, você pode ativar a habilidade escolhendo uma criatura com proteção contra artefatos ou proteção contra o vermelho como alvo.

Tormod, o Profanador
{3}{B}
Criatura Lendária — Zumbi Mago
4/2
Toda vez que um ou mais cards deixarem seu cemitério, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você cria uma ficha de Zumbi toda vez que a habilidade de Tormod, o Profanador, é resolvida, não importa quantos cards deixaram seu cemitério.

Torrente Vulcânica
{4}{R}
Feitiço
Cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um que não seja terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória.)*
Torrente Vulcânica causa X pontos de dano a cada criatura e planeswalker que seus oponentes controlam, sendo X o número de mágicas que você conjurou neste turno.

* O valor de X é calculado conforme Torrente Vulcânica é resolvida. Isso incluirá Torrente Vulcânica, mágicas que você conjurar em resposta a Torrente Vulcânica e mágicas que você tenha conjurado antes de Torrente Vulcânica, mesmo que essas mágicas ainda não tenham sido resolvidas. Por exemplo, digamos que a primeira mágica que você conjura em um turno tenha cascata e aquela habilidade cascata faça com que você conjure Torrente Vulcânica. Nesse caso a habilidade cascata de Torrente Vulcânica fará com que você conjure outra mágica. Quando Torrente Vulcânica for resolvida, X será 3.
* Se você copiar uma mágica, Torrente Vulcânica não contará a cópia. No entanto, se um efeito instruir você a copiar um card e depois conjurar a cópia, ela será contada por Torrente Vulcânica.

Transfusão Profana
{6}{B}{B}{B}
Feitiço
Dois jogadores alvo permutam seus totais de pontos de vida. Você cria uma ficha de criatura artefato incolor X/X do tipo Horror, sendo X a diferença entre os totais de pontos de vida daqueles jogadores.

* Quando totais de pontos de vida são permutados, cada jogador ganha ou perde a quantidade de pontos de vida necessária para igualar o antigo total de pontos de vida do outro jogador. Por exemplo, se um jogador tiver 10 pontos de vida e o outro tiver 17, o primeiro jogador ganha 7 pontos de vida e o segundo perde 7 pontos de vida. Os efeitos de substituição podem modificar esses ganhos e perdas, e as habilidades desencadeadas podem ser desencadeadas por eles.
* Se um jogador não puder ganhar pontos de vida, aquele jogador não pode permutar totais de pontos de vida com um jogador com total de pontos de vida superior. De modo similar, um jogador que não possa perder pontos de vida não pode permutar totais de pontos de vida com um jogador com um total de pontos de vida menor.
Em qualquer desses casos, o total de pontos de vida de ambos os jogadores não será alterado.
* Use a diferença entre os totais de pontos de vida depois da permuta para determinar o tamanho da ficha de Horror. Como efeitos de substituição podem modificar o ganho e a perda de pontos de vida, esses números podem ser diferentes do que eram antes da permuta.

Tuya Garra de Urso
{1}{R}{G}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
2/2
Toda vez que Tuya Garra de Urso ataca, ela recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o maior poder entre os das outras criaturas que você controla.

* O valor de X só é calculado conforme a habilidade de Tuya Garra de Urso é resolvida. Se você não controlar outras criaturas naquele momento ou se o maior poder entre os das criaturas que você controla for igual ou inferior a 0, X será 0.
* Depois que a habilidade é resolvida e o bônus é aplicado, aquele bônus não muda, mesmo que o maior poder entre os das criaturas que você controla mude.

Ungidora de Bravura
{5}{W}
Criatura — Anjo
3/5
Voar
Toda vez que uma criatura ataca, você pode pagar {3}. Quando fizer isso, coloque um marcador +1/+1 naquela criatura.

* A habilidade desencadeada de Ungidora de Bravura é desencadeada quando qualquer criatura ataca qualquer jogador ou planeswalker.
* Se você escolher pagar {3}, uma segunda habilidade desencadeada será desencadeada. Os jogadores podem responder àquela habilidade desencadeada reflexiva antes que o marcador +1/+1 seja colocado na criatura.
* Você não pode pagar {3} mais de uma vez para colocar mais de um marcador +1/+1 na criatura atacante.

Vontade de Jeska
{2}{R}
Feitiço
Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.
• Adicione {R} para cada card na mão do oponente alvo.
• Exile os três cards do topo de seu grimório. Você pode jogá-los neste turno.

* Vontade de Jeska não é uma habilidade de mana, mesmo que você selecione o primeiro modo (ou ambos). Ela usa a pilha e pode ser respondida.
* Use o número de cards na mão do oponente alvo conforme Vontade de Jeska é resolvida para determinar quantos {R} adicionar.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards exilados. Você não pode jogar terrenos dessa forma, a menos que tenha jogadas de terreno disponíveis.
* 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.
* Quaisquer dos cards exilados que você não jogue permanecerão exilados.

Vontade de Kamahl
{3}{G}
Mágica Instantânea
Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.
• Até o final do turno, qualquer número de terrenos alvo que você controla se tornam criaturas 1/1 do tipo Elemental com vigilância, indestrutível e ímpeto. Elas ainda são terrenos.
• Escolha uma criatura alvo que você não controla. Cada criatura que você controla causa dano igual ao próprio poder àquela criatura.

* Um terreno que se torne uma criatura por causa do primeiro modo continuará com quaisquer outros supertipos, tipos de card, subtipos e habilidades que tinha antes.
* Se você escolher ambos os modos, os efeitos acontecerão na ordem listada. Os terrenos passam a ser criaturas 1/1 a tempo de causar dano ao alvo do segundo modo.
* Se alguns alvos deixarem de ser válidos, mas não todos, Vontade de Kamahl será resolvida, mas não terá nenhum efeito nos alvos não válidos. Se o alvo do segundo modo deixar de ser válido, nenhum dano será causado.

Vontade de Sakashima
{3}{U}
Feitiço
Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.
• O oponente alvo escolhe uma criatura que ele controla. Você ganha o controle dela.
• Escolha uma criatura que você controla. Cada outra criatura que você controla se torna uma cópia daquela criatura até o final do turno.

* O segundo modo não tem nenhuma criatura como alvo. Você escolhe a criatura que será copiada conforme Vontade de Sakashima é resolvida. Se você escolher ambos os modos, a criatura da qual você ganhou o controle pelo primeiro modo pode ser escolhida para ser copiada por suas outras criaturas.
* Vontade de Sakashima copia os valores impressos da criatura escolhida. Ela 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 escolhida se tornasse uma criatura se ele não for normalmente uma criatura. Por exemplo, se você escolher um terreno que tenha se tornado uma criatura, todas as suas outras criaturas se tornarão terrenos não criatura até o final do turno.
* Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa, as outras criaturas que você controla se tornarão cópias do que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
* Escolher uma ficha não fará com que outras criaturas não ficha que você controla se tornem fichas. Se você escolher uma criatura não ficha, as fichas de criatura que você controla não deixarão de ser fichas.

Vontade de Szat
{4}{B}
Mágica Instantânea
Escolha um. Se você controla um comandante conforme conjura esta mágica, você pode escolher ambos.
• Cada oponente sacrifica uma criatura com o maior poder entre os das que ele controla.
• Exile todos os cards dos cemitérios de todos os oponentes e depois crie X fichas de criatura preta 0/1 do tipo Thrull, sendo X o maior poder entre os dos cards de criatura exilados dessa forma.

* Cada oponente considera as próprias criaturas independentemente. Por exemplo, se um oponente controla criaturas com poderes 4 e 5, e outro oponente controlar criaturas com poderes 2 e 7, as criaturas com poder 5 e 7 serão sacrificadas.
* Se um oponente controlar mais de uma criatura com o maior poder entre os das criaturas que ele controla, ele escolhe qual delas sacrificar.
* Se ambos os modos forem escolhidos, eles acontecem na ordem definida. Quaisquer cards de criatura que acabem no cemitério de um oponente por terem sido sacrificados pelo primeiro modo serão exilados conforme as instruções do segundo modo forem seguidas.
* Para o segundo modo, use os poderes dos cards de criatura em sua existência no cemitério para determinar o valor de X.
* Se ambos os modos forem escolhidos e um oponente sacrificar uma ficha de criatura no primeiro modo, a ficha estará no cemitério conforme as instruções do segundo modo forem seguidas. Como não é um card de criatura, ela não será exilada e não será considerada para determinar o valor de X. A ficha deixará de existir depois da resolução de Vontade de Szat.

Yurlok do Golpe Calcinante
{1}{B}{R}{G}
Criatura Lendária — Viashino Xamã
4/4
Vigilância
Um jogador que perde mana não gasto perde aquela quantidade de pontos de vida.
{1}, {T}: Cada jogador adiciona {B}{R}{G}.

* A segunda habilidade de Yurlok é similar à regra de “queimadura de mana” dos anos passados. A perda de pontos de vida acontece ao mesmo tempo em que o mana é perdido. Essa perda de pontos de vida não usa a pilha e não pode ser respondida.

Zara, Recrutadora Renegada
{3}{U}{R}
Criatura Lendária — Humano Pirata
4/3
Voar
Toda vez que Zara, Recrutadora Renegada, atacar, olhe a mão do jogador defensor. Você pode colocar um card de criatura dela no campo de batalha sob seu controle virada e atacando o jogador defensor ou um planeswalker que ele controla. Devolva aquela criatura para a mão de seu dono no início da próxima etapa final.

* Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.
* Embora a criatura esteja atacando, ela nunca foi declarada como atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando a criatura entrar no campo de batalha atacando.
* Quaisquer efeitos que digam que a criatura não pode atacar afetam apenas a declaração de atacantes. Eles não impedirão que a criatura entre no campo de batalha atacando. Por exemplo, você pode colocar um card de criatura com defensor no campo de batalha virado e atacando dessa forma.
* A criatura só é devolvida para a mão de seu dono se ainda estiver no campo de batalha conforme a habilidade desencadeada retardada é resolvida. Se ela estiver em outro lugar nesse momento, ela permanecerá onde estiver.
* Se você perder o jogo antes que a criatura colocada no campo de batalha sob seu controle volte para a mão do dono, aquela criatura será exilada. Se o dono daquela criatura perder o jogo enquanto você controla a criatura, a criatura deixará o jogo com ele.

# *COMMANDER LEGENDS:* NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS - DECKS DE COMANDANTE

Aço Solar Incandescente
{1}{R}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +1/+0 para cada oponente que você tem.
Toda vez que a criatura equipada sofre dano, ela causa aquela quantidade de dano a qualquer alvo.
Equipar {4}

* Os oponentes que tenham deixado o jogo não serão contados pela habilidade de Aço Solar Incandescente.
* Aço Solar Incandescente é a fonte da segunda habilidade desencadeada, mas a criatura equipada é a fonte do dano. Por exemplo, se a criatura equipada for verde, aquela habilidade não poderá ter como alvo uma permanente com proteção contra o vermelho, mas poderá ter como alvo uma com proteção contra o verde, ainda que o dano possa ser prevenido.
* Uma criatura pode sofrer uma quantidade de dano maior que a própria resistência. Por exemplo, se a criatura equipada tiver resistência 1 e sofrer 3 pontos de dano, ela causará 3 pontos de dano, não 1, ao alvo escolhido.
* Caso seu total de pontos de vida seja levado a 0 no mesmo momento em que a criatura equipada sofre dano, você perde o jogo antes da segunda habilidade de Aço Solar Incandescente ir para a pilha.

Aesi, Tirano do Estreito do Remoinho
{4}{G}{U}
Criatura Lendária — Serpente
5/5
Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.
Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card.

* A habilidade de Aesi também é cumulativa com outros efeitos que lhe permitam jogar terrenos adicionais, como o de Exploração.

Behemoth da Fossa
{5}{U}{U}
Criatura — Kraken
7/7
Devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono: Desvire Behemoth da Fossa. Ele ganha resistência a magia até o final do turno.
Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, a criatura alvo que um oponente controla ataca durante a próxima fase de combate de seu controlador se estiver apta.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Behemoth da Fossa mesmo que ele já esteja desvirado e/ou já tenha resistência a magia.
* Se a criatura alvo não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada), ela não atacará. Se o ataque tem um custo, o jogador não é obrigado a pagá-lo, portanto ele não precisa atacar naquele caso.
* Se a criatura alvo atacar, seu controlador ainda escolhe normalmente qual jogador ou planeswalker ela ataca. Ela pode atacar oponentes que não controlem Behemoths da Fossa desvirados que estejam esperando para esmagá-la, se houver.

Hidra dos Tocos Berrantes
{X}{G}{G}{G}
Criatura — Hidra
1/1
Quando Hidra dos Tocos Berrantes entrar no campo de batalha, distribua X marcadores +1/+1 entre ela e qualquer número de comandantes.

* Como a habilidade de Hidra dos Tocos Berrantes não tem alvo, você escolhe como distribuir X marcadores +1/+1 conforme sua habilidade é resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que você decide essa distribuição e o momento em que os marcadores são colocados nas permanentes adequadas.
* Você não pode colocar marcadores +1/+1 em comandantes que não estejam no campo de batalha.
* Você pode colocar marcadores +1/+1 em comandantes que não sejam criaturas (como Tevesh Szat, Perdição dos Tolos).
* Se Hidra dos Tocos Berrantes deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, você ainda poderá distribuir os marcadores por qualquer número de comandantes, inclusive zero.

Wyleth, Alma de Aço
{1}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
2/2
Atropelar
Toda vez que Wyleth, Alma de Aço, atacar, compre um card para cada Aura e Equipamento anexado a ele.

* O número de Auras e Equipamentos anexados a Wyleth é determinado conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se Wyleth não estiver mais no campo de batalha naquele momento, sua última existência no campo de batalha será verificada para determinar o número de Auras e Equipamentos anexados a ela.

# *COMMANDER LEGENDS:* NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS - SHOWCASE LEGENDS

Brago, Rei Eterno
{2}{W}{U}
Criatura Lendária — Espírito Nobre
2/4
Voar
Toda vez que Brago, Rei Eterno, causar dano de combate a um jogador, exile qualquer número de permanentes alvo não de terreno que você controla e, em seguida, devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos.

* A última habilidade de Brago exila e devolve todos os alvos durante a etapa de dano de combate, depois que o dano de combate é causado. Você não pode ter como alvo uma criatura que não tenha sobrevivido ao combate.
* Você pode exilar e devolver Brago usando sua própria habilidade.
* Se você exilar uma Aura com a última habilidade de Brago , o dono da Aura escolhe o que ela encantará conforme ela volta ao campo de batalha. Uma Aura colocada no campo de batalha dessa forma não tem alvo (portanto, poderia ser anexada à permanente de um oponente com resistência a magia, por exemplo), mas a habilidade encantar da Aura restringe os objetos aos quais ela pode ser anexada. A Aura não pode entrar no campo de batalha encantando uma permanente que entre no campo de batalha ao mesmo tempo. Se a Aura não puder ser anexada a nada de válido, ela permanecerá exilada.

Bruse Tarl, Pastor Rústico
{2}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Aliado
3/3
Toda vez que Bruse Tarl, Pastor Rústico, entra no campo de batalha ou ataca, a criatura alvo que você controla ganha golpe duplo e vínculo com a vida até o final do turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Bruse Tarl entra no campo de batalha quanto quando ele ataca. Não é necessário escolher apenas uma opção.

Carametra, Deusa da Colheita
{3}{G}{W}
Criatura Encantamento Lendária — Deus
6/7
Indestrutível
Enquanto sua devoção ao verde e ao branco for menor que sete, Carametra não será uma criatura.
Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, você poderá procurar um card de Floresta ou Planície em seu grimório, colocá-lo no campo de batalha virado e, depois, embaralhar seu grimório.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
* Sua devoção a duas cores é o número de símbolos de mana nos custos de mana das permanentes que você controla que sejam da primeira cor, da segunda cor, ou de ambas. Se um efeito contar sua devoção a duas cores, um símbolo híbrido que seja de ambas as cores é contado apenas uma vez.
* A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que Carametra não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ele sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção à respectiva cor. Ele será sempre uma mágica de criatura enquanto estiver na pilha.
* Conforme Carametra entrar no campo de batalha, sua devoção ao verde e ao branco determinará se quaisquer efeitos de substituição que afetem criaturas que estão entrando no campo de batalha se aplicarão. Como efeitos de substituição são levados em conta antes que Carametra esteja no campo de batalha, os símbolos de mana em seu custo de mana não serão contados quando eles forem determinados.
* Quando Carametra entrar no campo de batalha, sua devoção ao verde e ao branco determinará se uma criatura entrou no campo de batalha ou não para habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha. Os símbolos de mana no custo de mana da própria Carametra são contados para determinar isso.
* Se Carametra deixa de ser uma criatura, ela perde o tipo criatura e o tipo de criatura Deus. Ela continua sendo um encantamento lendário.
* As habilidades de Carametra funcionam enquanto ela está no campo de batalha, independentemente de ela ser ou não uma criatura.
* Se Carametra está atacando ou bloqueando e deixa de ser uma criatura, ela é removida do combate. Ela não volta ao combate caso torne a ser uma criatura posteriormente naquele combate.
* Os marcadores colocados em Carametra permanecem nela pelo período em que ela não for uma criatura, mesmo que não tenham nenhum efeito.
* Se um efeito fizer com que Carametra perca todas as habilidades, sua própria habilidade que faz com que ela deixe de ser uma criatura ainda se aplica, se for o caso.

Derevi, Estrategista Empírica
{G}{W}{U}
Criatura Lendária — Ave Mago
2/3
Voar
Toda vez que Derevi, Estrategista Empírica, entra no campo de batalha ou uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode virar ou desvirar a permanente alvo.
{1}{G}{W}{U}: Coloque Derevi no campo de batalha da zona de comando.

* Você só pode ativar a última habilidade de Derevi quando ele está na zona de comando.
* Quando ativa a última habilidade de Derevi você não está conjurando Derevi como uma mágica. A habilidade não pode ser anulada por algo que só anule mágicas. A habilidade não está sujeita à taxa de comandante nem aumenta a taxa se você conjurar Derevi da zona de comando posteriormente no jogo.

Ikra Shidiqi, a Usurpadora
{3}{B}{G}
Criatura Lendária — Naga Mago
3/7
Ameaçar
Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquela criatura.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A quantidade de pontos de vida que você ganha é determinada conforme a habilidade desencadeada de Ikra Shidiqi é resolvida. Se aquela criatura não estiver mais no campo de batalha, use sua resistência em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos pontos de vida ganhar.

Ishai, Porta-voz dos Dragões de Ojutai
{2}{W}{U}
Criatura Lendária — Ave Monge
1/1
Voar
Toda vez que um oponente conjurar uma mágica, coloque um marcador +1/+1 em Ishai, Porta-voz dos Dragões de Ojutai.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Karador, Cacique Fantasma
{5}{W}{B}{G}
Criatura Lendária — Centauro Espírito
3/4
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada card de criatura em seu cemitério.
Durante cada um de seus turnos, você pode conjurar uma mágica de criatura de seu cemitério.

* Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional (como a taxa de comandante) e depois aplique as reduções de custo (como a de Karador). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo da mágica que você conjurar de seu cemitério.
* Você precisa pagar os custos de conjuração daquela mágica. Se ela tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá‑la por aquele custo.
* Depois que você começar a conjurar a mágica, perder o controle de Karador não afetará a mágica. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
* Se múltiplos efeitos permitirem que você jogue um card do seu cemitério, você precisa anunciar qual permissão está usando conforme começa a jogar o card.
* Se você conjurar uma mágica de criatura de seu cemitério e então fizer com que um novo Karador passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá conjurar outra mágica de criatura de seu cemitério naquele turno.
* Se um card de criatura for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá‑lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.

Kraum, Opus de Ludevic
{3}{U}{R}
Criatura Lendária — Zumbi Horror
4/4
Voar, ímpeto
Toda vez que um oponente conjurar sua segunda mágica em cada turno, compre um card.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Um oponente precisa conjurar duas mágicas para que a habilidade desencadeada de Kraum seja desencadeada. Duas mágicas de oponentes diferentes não farão com que ela seja desencadeada.
* A habilidade desencadeada de Kraum só pode ser desencadeada uma vez a cada turno para cada oponente.
* A habilidade desencadeada de Kraum será resolvida independentemente de a primeira ou segunda mágica que um determinado oponente conjurou naquele turno ter sido resolvida ou anulada ou ainda estar na pilha. Em especial, a habilidade desencadeada será sempre resolvida antes da segunda mágica.
* A habilidade de Kraum verifica o turno inteiro para determinar qual mágica é a segunda mágica de um jogador. Não importa se Kraum estava ou não no campo de batalha quando a primeira mágica foi conjurada.

Ludevic, Necroalquimista
{1}{U}{R}
Criatura Lendária — Humano Mago
1/4
No início da etapa final de cada jogador, aquele jogador pode comprar um card se um jogador que não seja você perdeu pontos de vida neste turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
* Somente um card pode ser comprado, não importa quantos pontos de vida foram perdidos ou quantos jogadores perderam pontos de vida.
* Se um jogador perdeu pontos de vida e subsequentemente perdeu o jogo, o jogador de quem for o turno pode comprar um card.
* A habilidade desencadeada de Ludevic é desencadeada no início da etapa final de cada jogador, inclusive a sua, mesmo que nenhum jogador tenha perdido pontos de vida naquele turno. O fato de algum jogador ter ou não perdido pontos de vida é verificado apenas conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
* A habilidade desencadeada de Ludevic permitirá que o jogador compre um card se qualquer jogador que não o controlador de Ludevic, inclusive aquele de quem for o turno, tiver perdido pontos de vida neste turno.
* A habilidade de Ludevic verifica o turno inteiro para determinar se o jogador pode ou não comprar um card. Não importa se Ludevic estava ou não no campo de batalha quando o oponente perdeu pontos de vida.
* A habilidade de Ludevic verifica apenas se outro jogador perdeu pontos de vida durante o turno, não se o total de pontos de vida daquele jogador diminuiu ao longo do turno. Por exemplo, se um jogador que não seja o controlador de Ludevic perdeu 2 pontos de vida e em seguida ganhou 8 pontos de vida neste turno, o jogador de quem for o turno pode comprar um card.

Marath, Instinto da Natureza
{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Elemental Besta
0/0
Marath, Instinto da Natureza, entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual à quantidade de mana gasta para conjurá-lo.
{X}, remova X marcadores +1/+1 de Marath: Escolha um. X não pode ser 0.
• Coloque X marcadores +1/+1 na criatura alvo.
• Marath causa X pontos de dano a qualquer alvo.
• Crie uma ficha de criatura verde X/X do tipo Elemental.

* Você anuncia o valor de X conforme ativa a habilidade, e todas as ocorrências de X no custo de ativação são iguais ao valor anunciado. Por exemplo, se você escolher 2 como valor de X, você paga 2 e remove dois marcadores +1/+1 para pagar o custo.
* A quantidade de mana que você gastou para conjurar esta criatura geralmente é igual ao custo de mana convertido. Contudo, você também inclui todos os custos adicionais, inclusive o imposto para conjurar seu comandante da zona de comando.
* Você não pode escolher pagar mana extra para conjurar uma mágica de criatura, a menos que algo instrua você a fazê-lo.
* Se Marath entrar no campo de batalha sem ser conjurado, nenhum mana terá sido pago para conjurá-lo. Ele entrará no campo de batalha sem nenhum marcador +1/+1. Se nenhum outro efeito estiver aumentando sua resistência naquele momento, ele será colocado no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.

Muldrotha, a Maré Tumular
{3}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Elemental Avatar
6/6
Durante cada um de seus turnos, você pode jogar um terreno e conjurar uma mágica de permanente de cada tipo de permanente de seu cemitério. *(Se um card tiver múltiplos tipos de permanente, escolha um ao jogá‑lo.)*

* Por exemplo, você pode conjurar um card de criatura artefato como seu card de artefato e conjurar outro card de criatura artefato como seu card de criatura.
* Use o tipo do card conforme ele é jogado ou conjurado para determinar quais tipos de permanente contar. Por exemplo, se conjurar uma mágica de criatura de seu cemitério, você pode conjurar um card com agraciar como mágica de encantamento.
* Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo dos cards que você jogar do seu cemitério. Por exemplo, você não pode usar Muldrotha para jogar um terreno se não tiver uma jogada de terreno disponível, nem conjurar uma mágica de planeswalker durante sua etapa final.
* Você precisa pagar os custos para conjurar uma mágica dessa forma. Se ela tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá‑la por aquele custo.
* Depois que você começa a conjurar uma mágica, perder o controle de Muldrotha não afeta a mágica.
* Se você jogar um card do seu cemitério e em seguida fizer com que uma nova Muldrotha passe ao seu controle no mesmo turno, você poderá jogar outro terreno ou mágica daquele tipo do seu cemitério naquele turno.
* Se um card de permanente for colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha estiver vazia, você terá a chance de conjurá‑lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.
* Se múltiplos efeitos permitirem que você jogue um card do seu cemitério, você precisa anunciar qual permissão está usando conforme começa a jogar o card.

Najeela, a Flor Afiada
{2}{R}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
3/2
Toda vez que um Guerreiro ataca, você pode fazer com que seu controlador crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Guerreiro que está virada e atacando.
{W}{U}{B}{R}{G}: Desvire todas as criaturas atacantes. Elas ganham atropelar, vínculo com a vida e ímpeto até o final do turno. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional. Ative esta habilidade apenas durante o combate.

* O controlador de cada ficha de Guerreiro criada por Najeela escolhe qual jogador ou planeswalker ela está atacando. As fichas não precisam estar atacando o mesmo jogador nem planeswalker que a criatura que fez com que a habilidade fosse desencadeada. Elas podem estar atacando até mesmo jogadores ou planeswalkers que não tenham sido atacados.
* Embora as fichas criadas pela primeira habilidade de Najeela estejam atacando, elas não foram em momento algum declaradas como criaturas atacantes (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.
* Não há fase principal adicional antes da fase de combate adicional. Isso significa que, por exemplo, você não pode ativar uma habilidade equipar entre combates.

Nekusar, o Arrasador de Mentes
{2}{U}{B}{R}
Criatura Lendária — Zumbi Mago
2/4
No início da etapa de compra de cada jogador, aquele jogador compra um card adicional.
Toda vez que um oponente compra um card, Nekusar, o Arrasador de Mentes, causa 1 ponto de dano àquele jogador.

* Se uma mágica ou habilidade fizer com que você coloque cards na própria mão sem usar especificamente o verbo “comprar”, isso não conta como uma compra de card e não faz com que a segunda habilidade de Nekusar seja desencadeada.

Prossh, Atacante Celeste de Kher
{3}{B}{R}{G}
Criatura Lendária — Dragão
5/5
Quando você conjurar esta mágica, crie X fichas de criatura vermelha 0/1 do tipo Kobold com o nome Kobolds da Fortaleza de Kher, sendo X a quantidade de mana gasta para conjurá-lo.
Voar
Sacrifique outra criatura: Prossh, Atacante Celeste de Kher recebe +1/+0 até o final do turno.

* A quantidade de mana que você gastou para conjurar esta criatura geralmente é igual ao custo de mana convertido. Contudo, você também inclui quaisquer custos adicionais, inclusive a taxa de comandante.
* Você não pode escolher pagar mana extra para conjurar uma mágica de criatura, a menos que algo instrua você a fazê-lo.
* A primeira habilidade é desencadeada quando você conjura Prossh, não quando ele entra no campo de batalha. Isso significa que ela será resolvida antes de Prossh, de modo que quaisquer fichas de Kobold que ela crie serão colocadas no campo de batalha antes de Prossh. Se Prossh entrar no campo de batalha sem ter sido conjurado, a habilidade não será desencadeada.

Quebradora de Frascos, a Feroz
{1}{B}{R}
Criatura Lendária — Goblin Amoque
2/3
Toda vez que você conjurar sua primeira mágica em cada turno, escolha um oponente aleatoriamente. Quebradora de Frascos, a Feroz, causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido daquela mágica àquele jogador ou a um planeswalker que aquele jogador controla.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade desencadeada de Quebradora de Frascos é desencadeada quando você conjura sua primeira mágica em cada turno, independentemente de quem seja o turno.
* Quebradora de Frascos precisa estar no campo de batalha no momento em que você conjura sua primeira mágica. Se aquela mágica fizer com que Quebradora de Frascos deixe o campo de batalha como custo adicional para conjurá-la, a habilidade de Quebradora de Frascos não poderá ser desencadeada. Se aquela mágica for a própria Quebradora de Frascos, a habilidade de Quebradora de Frascos não poderá ser desencadeada.
* 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 desencadeada de Quebradora de Frascos é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Se a habilidade de Quebradora de Frascos for resolvida e a mágica que fez com que ela fosse desencadeada tiver sido anulada, use o custo de mana convertido daquela mágica em sua última existência na pilha para determinar quanto dano é causado.
* O oponente que receberá o dano é escolhido aleatoriamente enquanto a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Depois que um oponente é escolhido, você escolhe se o dano será causado àquele jogador ou a um planeswalker que ele controla e, se for o caso, qual planeswalker. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre a escolha de quem recebe o dano e o momento em que o dano é causado.

Quidele, Escolhida de Crufix
{2}{G}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
2/3
{T}: Adicione {C} para cada card que você comprou neste turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A habilidade de Quidele conta todos os cards que você comprou neste turno, quer eles estejam ou não em sua mão e quer Quidele estivesse ou não no campo de batalha sob seu controle no momento em que eles foram comprados.
* Cards colocados em sua mão sem o uso de “comprar/compre” não contam como cards comprados para a habilidade de Quidele.
* Se não comprou nenhum card neste turno, você pode ativar a habilidade de mana de Quidele, mas ela não gerará nenhum mana.

Rakdos, Senhor dos Tumultos
{B}{B}{R}{R}
Criatura Lendária — Demônio
6/6
Você não pode conjurar esta mágica, a menos que um oponente tenha perdido pontos de vida neste turno.
Voar, atropelar
As mágicas de criatura que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas para cada ponto de vida que seus oponentes perderam neste turno.

* O dano causado a um jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
* Rakdos pode ser colocado no campo de batalha por outra mágica ou habilidade mesmo que nenhum oponente tenha perdido pontos de vida naquele turno.
* A última habilidade de Rakdos verifica o total de pontos de vida perdidos, não necessariamente o total de pontos de vida de um oponente comparado com o que era no início do turno. Por exemplo, se um oponente perder 5 pontos de vida e então ganhar 10 pontos de vida em um turno, as mágicas de criatura que você conjurar custarão {5} a menos para serem conjuradas.
* Se um oponente tiver perdido pontos de vida e subsequentemente perdido o jogo, a primeira habilidade de Rakdos é satisfeita, e sua última habilidade conta aquela perda de pontos de vida.
* A última habilidade de Rakdos não pode reduzir o requisito de mana colorido de uma mágica de criatura que você conjure.
* Se houver custos adicionais para conjurar uma mágica de criatura, como um custo de reforço ou taxa de comandante, aplique aqueles aumentos antes de aplicar quaisquer reduções de custo.
* A última habilidade de Rakdos não reduzirá o custo de conjuração do próprio Rakdos. Ela só se aplica a mágicas de criatura que você conjura quando Rakdos já está no campo de batalha.

Ramos, Dragão Mecânico
{6}
Criatura Artefato Lendária — Dragão
4/4
Voar
Toda vez que você conjurar uma mágica, coloque um marcador +1/+1 em Ramos, Dragão Mecânico, para cada uma das cores daquela mágica.
Remova cinco marcadores +1/+1 de Ramos: Adicione {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Ative apenas uma vez a cada turno.

* A habilidade desencadeada de Ramos conta o número de cores que uma mágica tem (de zero a cinco), não quantos símbolos de mana há no custo de mana, nem quantas cores de mana você gastou.
* Se você conjurar uma mágica incolor, a habilidade desencadeada de Ramos será desencadeada, mas ele não receberá nenhum marcador +1/+1.
* A habilidade desencadeada de Ramos não é desencadeada até que você tenha terminado de conjurar uma mágica, inclusive pagar todos os custos. Se Ramos tiver menos de cinco marcadores +1/+1, não há como adicionar marcadores com uma mágica e pagar por aquela mágica com os novos marcadores.
* A habilidade desencadeada de Ramos é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada. Se a mágica for anulada, use suas últimas informações conhecidas para determinar suas cores.

Ravos, Protetor das Almas
{3}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
2/2
Voar
As outras criaturas que você controla recebem +1/+1.
No início de sua manutenção, você pode devolver o card de criatura alvo de seu cemitério para a sua mão.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a criaturas que você controla pode se tornar letal caso Ravos deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

Reyhan, Última dos Abzan
{1}{B}{G}
Criatura Lendária — Humano Guerreiro
0/0
Reyhan, Última dos Abzan, entra no campo de batalha com três marcadores +1/+1.
Toda vez que uma criatura que você controla morre ou é colocada na zona de comando, se ela tinha um ou mais marcadores +1/+1, você pode colocar aquela quantidade de marcadores +1/+1 na criatura alvo.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Se forem colocados ao mesmo tempo em uma criatura marcadores -1/-1 suficientes para fazer com que sua resistência seja igual ou inferior a 0, o número de marcadores +1/+1 antes que ela recebesse quaisquer marcadores -1/-1 será usado para determinar quantos marcadores você colocará na criatura alvo. Por exemplo, se houver três marcadores +1/+1 em Reyhan e ela receber seis marcadores -1/-1, a criatura alvo receberá três marcadores +1/+1.

Sidar Kondo de Jamuraa
{2}{G}{W}
Criatura Lendária — Humano Cavaleiro
2/5
Flanquear *(Toda vez que uma criatura sem flanquear bloquear esta criatura, a criatura bloqueadora receberá -1/-1 até o final do turno.)*
As criaturas sem voar nem alcance que seus oponentes controlam não podem bloquear criaturas com poder igual ou inferior a 2.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* A restrição de bloqueio de Sidar Kondo se aplica a criaturas que seus oponentes controlam, mesmo quando um oponente está sendo atacado por um jogador que não seja você.
* Depois que uma criatura atacante é bloqueada por uma criatura sem voar ou alcance, reduzir seu poder a 2 ou menos não altera nem desfaz o bloqueio.

Silas Renn, Adepto Buscador
{1}{U}{B}
Criatura Artefato Lendária — Humano
2/2
Toque mortífero
Toda vez que Silas Renn, Adepto Buscador, causar dano de combate a um jogador, escolha um card de artefato alvo em seu cemitério. Você pode conjurar aquele card neste turno.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Silas Renn não altera o momento em que você pode conjurar o card de artefato alvo. Por exemplo, se você tiver como alvo um card de artefato sem lampejo, você poderá conjurá-lo somente durante sua fase principal quando a pilha estiver vazia.
* Você paga os custos do card de artefato alvo se conjurá-lo. Você pode pagar custos alternativos em vez do custo de mana do card.
* Você pode conjurar aquele card neste turno mesmo que Silas Renn deixe o campo de batalha.
* Um efeito que instrui você a “conjurar” um card não permite que você jogue um terreno.
* Conjurar o card faz com que ele deixe o cemitério e se torne um novo objeto. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
* Se você não conjurar o card, ele permanecerá em seu cemitério.

Timna, a Tecelã
{1}{W}{B}
Criatura Lendária — Humano Clérigo
2/2
Vínculo com a vida
No início de sua fase principal pós-combate, você pode pagar X pontos de vida, sendo X o número de oponentes que sofreram dano de combate neste turno. Se fizer isso, compre X cards.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* Você pode pagar exatamente X pontos de vida ou não pagar nenhum. Você não pode pagar menos pontos de vida para comprar menos cards.
* Se um jogador sofreu dano de combate e subsequentemente perdeu o jogo, a habilidade desencadeada de Tymna conta aquele jogador para determinar o valor de X.
* Se um efeito cria uma fase de combate adicional em um turno, ele também pode criar uma fase principal adicional depois daquela fase de combate. A habilidade de Tymna é desencadeada no início de cada uma dessas fases principais pós-combate.

Trásio, Herói Talassido
{G}{U}
Criatura Lendária — Tritão Mago
1/3
{4}: Use vidência 1 e depois revele o card do topo do seu grimório. Se for um card de terreno, coloque-o no campo de batalha virado. Do contrário, compre um card.
Parceiro *(Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.)*

* O card não de terreno que você revelar será o card que você comprará.

Vagante do Maelstrom
{5}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Elemental
7/5
As criaturas que você controla têm ímpeto.
Cascata, cascata *(Quando conjurar esta mágica, exile os cards do topo do seu grimório até exilar um card que não seja um terreno e que tenha custo inferior. Você pode conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Coloque os cards exilados no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Depois, faça isso novamente.)*

* Vagante do Maelstrom concede ímpeto a si mesmo.
* Cada ocorrência de cascata é desencadeada e resolvida separadamente. A mágica que você conjurar devido à primeira habilidade cascata irá para a pilha sobre a segunda habilidade cascata. Aquela mágica será resolvida antes que você exile cards para a segunda habilidade cascata.
* Independentemente da mágica que você conjure com o primeiro desencadeamento de cascata (ou quaisquer desencadeamentos de cascata resultantes da conjuração daquela mágica), o segundo desencadeamento de cascata procurará uma mágica com custo de mana convertido inferior ao custo de mana convertido de Vagante do Maelstrom, 8.

Xenagos, Deus da Festança
{3}{R}{G}
Criatura Encantamento Lendária — Deus
6/5
Indestrutível
Enquanto sua devoção ao vermelho e ao verde for menor que sete, Xenagos não será uma criatura.
No início do combate no seu turno, outra criatura alvo que você controla ganha ímpeto e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder daquela criatura.

* Sua devoção a duas cores é o número de símbolos de mana nos custos de mana das permanentes que você controla que sejam da primeira cor, da segunda cor, ou de ambas. Se um efeito contar sua devoção a duas cores, um símbolo híbrido que seja de ambas as cores é contado apenas uma vez.
* A habilidade de alteração de tipo que pode fazer com que Xenagos não seja uma criatura funciona apenas no campo de batalha. Ele sempre será um card de criatura em outras zonas, independentemente da sua devoção ao vermelho e ao verde. Ele será sempre uma mágica de criatura enquanto estiver na pilha.
* Conforme Xenagos entrar no campo de batalha, sua devoção ao vermelho e ao verde determinará se quaisquer efeitos de substituição que afetem criaturas que estão entrando no campo de batalha se aplicarão. Como efeitos de substituição são levados em conta antes que Xenagos esteja no campo de batalha, os símbolos de mana em seu custo de mana não serão contados quando eles forem determinados.
* Quando Xenagos entrar no campo de batalha, sua devoção ao vermelho e ao verde determinará se uma criatura entrou no campo de batalha ou não para habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura entra no campo de batalha. Os símbolos de mana no custo de mana do próprio Xenagos são contados para determinar isso.
* Se Xenagos deixa de ser uma criatura, ele perde o tipo criatura e o tipo de criatura Deus. Ele continua sendo um encantamento lendário.
* As habilidades de Xenagos funcionam enquanto ele está no campo de batalha, independentemente de ele ser ou não uma criatura.
* Se Xenagos está atacando ou bloqueando e deixa de ser uma criatura, ele é removido do combate. Ele não volta ao combate caso torne a ser uma criatura posteriormente naquele combate.
* Os marcadores colocados em Xenagos permanecem nele pelo período em que ele não for uma criatura, mesmo que não tenham nenhum efeito.
* Se um efeito fizer com que Xenagos perca todas as habilidades, sua própria habilidade que faz com que ele deixe de ser uma criatura ainda se aplica, se for o caso.

Yuriko, a Sombra do Tigre
{1}{U}{B}
Criatura Lendária — Humano Ninja
1/3
Ninjutsu de comandante {U}{B} *({U}{B}, devolva um atacante não bloqueado que você controla para a sua mão: Coloque este card da sua mão ou da zona de comando no campo de batalha virado e atacando.)*
Toda vez que um Ninja que você controla causar dano de combate a um jogador, revele o card do topo de seu grimório e coloque aquele card em sua mão. Cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card.

* Ninjutsu de comandante é uma variação de ninjutsu que pode ser ativada da zona de comando, assim como de sua mão. Assim como no ninjutsu normal, o Ninja entra atacando o jogador ou planeswalker que a criatura devolvida estava atacando.
* Embora a habilidade ninjutsu faça a criatura entrar no campo de batalha atacando, ela não é declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que sejam desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).
* Ativar a habilidade ninjutsu de comandante de Yuriko não é a mesma coisa que conjurar Yuriko como uma mágica. Você não precisa pagar a taxa de comandante para ativar a habilidade, e ativar a habilidade não aumentará a taxa de comandante a ser paga dali para a frente.
* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Zedruu do Grande Coração
{1}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Minotauro Monge
2/4
No início de sua manutenção, você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X o número de permanentes suas que seus oponentes controlam.
{U}{R}{W}: O oponente alvo ganha o controle da permanente alvo que você controla.

* Se o oponente ou a permanente que você controla deixar de ser um alvo válido no momento em que a última habilidade de Zedruu tentar ser resolvida, a habilidade não terá efeito.
* Se um oponente deixar o jogo, todas as permanentes que você deu a ele como cortesia de Zedruu voltarão ao seu controle.
* Se você deixar o jogo, todas as permanentes que lhe pertencem deixam o jogo com você.

Zur, o Encantador
{1}{W}{U}{B}
Criatura Lendária — Humano Mago
1/4
Voar
Toda vez que Zur, o Encantador, ataca, você pode procurar em seu grimório um card de encantamento com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 e colocá-lo no campo de batalha. Se fizer isso, embaralhe seu grimório.

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

# *COMMANDER LEGENDS:* NOTAS DE CARDS ESPECÍFICOS - CARDS QUE RETORNAM

Abdicação Forçada
{B}
Mágica Instantânea
Destrua a criatura alvo que não seja preta se a resistência dela for igual ou inferior ao número de cards em seu cemitério.

* Abdicação Forçada pode ter como alvo qualquer criatura não preta. Compare a resistência da criatura com o número de cards em seu cemitério conforme Abdicação Forçada for resolvida para determinar se aquela criatura é destruída.
* Como Abdicação Forçada não é colocada em seu cemitério até terminar de ser resolvida, ela não será contada quando for determinado se a criatura será ou não destruída.

Advoquista Orzhov
{2}{W}
Criatura — Humano Conselheiro
1/4
No início de sua manutenção, cada jogador pode colocar dois marcadores +1/+1 em uma criatura que ele controla. Se um jogador fizer isso, as criaturas que aquele jogador controla não poderão atacar você nem planeswalkers que você controla até seu próximo turno.

* Enquanto está resolvendo a habilidade de Advoquista Orzhov, você escolhe uma criatura que você controla ou escolhe não colocar nenhum marcador em criatura alguma; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. Cada jogador saberá das escolhas feitas por jogadores que escolheram antes deles. Em seguida, simultaneamente, cada jogador que escolheu uma criatura coloca dois marcadores +1/+1 na criatura escolhida.
* A habilidade de Advoquista Orzhov não tem como alvo as criaturas que recebem marcadores +1/+1. Seus controladores as escolhem conforme a habilidade é resolvida. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que fazem suas escolhas e a colocação dos marcadores +1/+1.
* Se um jogador escolher aceitar o presente de Advoquista Orzhov, aquele jogador não poderá atacar você nem um planeswalker que você controla com nenhuma criatura durante o próprio turno seguinte, mesmo criaturas que não estavam no campo de batalha conforme a habilidade de Advoquista Orzhov foi resolvida.
* O efeito de Advoquista Orzhov impede que criaturas ataquem você, mesmo que Advoquista Orzhov deixe o campo de batalha, que a criatura que recebeu marcadores não esteja mais no campo de batalha ou que um efeito tenha movido aqueles marcadores da criatura que os recebeu e colocado em outra criatura.

Anéis dos Lareiluz
{3}
Artefato
Toda vez que você ativa uma habilidade, se não for uma habilidade de mana, você pode pagar {2}. Se fizer isso, copie aquela habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

* Uma habilidade de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, não uma que custa mana para ser ativada.
* Você não pode pagar {2} mais de uma vez para cada momento em que a habilidade desencadeada de Anéis dos Lareiluz for resolvida.
* Se a habilidade tiver {X} no custo, a cópia usará o mesmo valor de X.
* A habilidade desencadeada de Anéis dos Lareiluz e a cópia que ela cria são resolvidas ambas antes da habilidade que fez com que ela fosse desencadeada. Elas serão resolvidas mesmo que a habilidade seja anulada.
* A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
* Se pagar o custo de ativação incluir sacrificar Anéis dos Lareiluz, a habilidade não será copiada. No momento em que a habilidade for considerada ativada (após todos os custos serem pagos), Anéis dos Lareiluz não estará mais no campo de batalha.

Animador Habilidoso
{2}{U}
Criatura — Humano Artesão
1/3
Quando Animador Habilidoso entra no campo de batalha, o artefato alvo que você controla se torna uma criatura artefato com poder e resistência básicos 5/5 enquanto Animador Habilidoso permanecer no campo de batalha.

* Animador Habilidoso não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.
* O artefato retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha.
* Se um Equipamento se tornar uma criatura artefato, ele não poderá ser anexado a outra criatura. Se ele estava anexado a uma criatura, ele será solto.
* Se o artefato já for uma criatura, seu poder e resistência básicos se tornam 5 cada. Isso substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicarem depois de a habilidade de Animador Habilidoso ser resolvida substituirão esse efeito.
* Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de uma criatura, como aqueles criados por Crescimento Titânico ou um marcador +1/+1, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.
* A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.

Animus Ancestral
{1}{G}
Mágica Instantânea
Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla se ela for lendária. Em seguida, ela luta contra a criatura alvo que um oponente controla. *(Cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.)*

* Você não pode conjurar Animus Ancestral a menos que escolha uma criatura que você controla e uma que você não controla como alvos.
* A criatura que você controla não precisa ser lendária. Se não for lendária, ela simplesmente não receberá um marcador +1/+1 antes de lutar.
* Se qualquer um dos alvos não for um alvo válido conforme Animus Ancestral tentar ser resolvido, nenhuma das criaturas causará nem sofrerá dano.
* Se a criatura que você controla não for um alvo válido conforme Animus Ancestral tentar ser resolvido, você não colocará um marcador +1/+1 nela. Se aquela criatura for um alvo válido, mas a criatura que você não controla não for, você ainda colocará o marcador na criatura que você controla se esta for lendária.

Anjo da Aurora
{4}{W}
Criatura — Anjo
3/3
Voar
Quando Anjo da Aurora entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno.

* A habilidade desencadeada de Anjo da Aurora só afeta criaturas que você controla conforme ela é resolvida. As criaturas que você começar a controlar mais tarde no turno não receberão +1/+1 nem ganharão vigilância.

Arauto de Bronze
{6}
Criatura Artefato — Golem
2/2
Conforme Arauto de Bronze entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.
Quando Arauto de Bronze entra no campo de batalha, revele os quatro cards do topo de seu grimório. Coloque em sua mão todos os cards de criatura do tipo escolhido que forem revelados desta maneira e coloque o resto no fundo de seu grimório em qualquer ordem.
As criaturas do tipo escolhido recebem +1/+1.

* A escolha do tipo de criatura é feita conforme Arauto de Bronze entra no campo de batalha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que a escolha é feita e o momento em que as criaturas adequadas começam a receber +1/+1.
* Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Humano ou Guerreiro. Você pode até escolher Covarde, se tiver coragem. Não é possível escolher tipos de card como artefato nem supertipos como lendário.
* Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a criaturas do tipo escolhido pode se tornar letal se Arauto de Bronze deixar o campo de batalha durante aquele turno.

Armadura de Guerra Enxertada
{3}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +3/+2.
Toda vez que Armadura de Guerra Enxertada for solta de uma permanente, sacrifique aquela permanente.
Equipar {0} *({0}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)*

* Armadura de Guerra Enxertada é solta de uma criatura que ela esteja equipando se você a anexar a uma nova criatura, se Armadura de Guerra Enxertada deixar o campo de batalha, se a criatura equipada deixar de ser uma criatura ou se Armadura de Guerra Enxertada deixar de ser um Equipamento. (Ela também é solta se a criatura equipada deixa o campo de batalha, mas a habilidade desencadeada não faz nada nesse caso.)

Arqueiro-mor de Lys Alana
{2}{G}
Criatura — Elfo Arqueiro
2/2
Alcance
Toda vez que você conjura uma mágica de Elfo, você pode fazer com que Arqueiro-mor de Lys Alana cause 2 pontos de dano à criatura alvo com voar.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Arsenal de Iroas
{2}
Artefato — Equipamento
Toda vez que a criatura equipada atacar, coloque um marcador +1/+1 nela.
Equipar {2} *({2}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)*

* O marcador +1/+1 é colocado na criatura equipada antes do dano de combate ser causado.
* Se você mudar Arsenal de Iroas de uma criatura para outra, todos os marcadores +1/+1 da primeira criatura ficarão onde estavam.

Assistente de Oficina
{3}
Criatura Artefato — Constructo
1/2
Quando Assistente de Oficina morrer, devolva outro card de artefato alvo de seu cemitério para sua mão.

* Se outro card de artefato for colocado em seu cemitério ao mesmo tempo que Assistente de Oficina, você pode tê-lo como alvo da habilidade desencadeada de Assistente de Oficina.

Ato Blasfemo
{8}{R}
Feitiço
Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada criatura no campo de batalha.
Ato Blasfemo causa 13 pontos de dano a cada criatura.

* 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 Ato Blasfemo). O custo de mana convertido da mágica só é determinado pelo custo de mana, independentemente do custo total da conjuração.
* A primeira habilidade de Ato Blasfemo não pode reduzir o custo total para conjurar a mágica para menos de {R}.
* O custo total para conjurar Ato Blasfemo é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se houver três criaturas no campo de batalha, incluindo uma que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, o custo total de Ato Blasfemo será {5}{R}. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.
* Embora os jogadores possam responder a Ato Blasfemo quando ele é conjurado, depois que isso é anunciado ninguém pode responder antes que os custos sejam calculados e pagos.

Autômato Descuidado
{4}
Criatura Artefato — Constructo
0/0
Autômato Descuidado entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.
{1}, descarte um card: Coloque um marcador +1/+1 em Autômato Descuidado.
Remova dois marcadores +1/+1 de Autômato Descuidado: Compre um card.

* Se remover dois marcadores +1/+1 de Autômato Descuidado fizer com que a quantidade de dano já marcada em Autômato Descuidado seja igual ou superior a sua resistência, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado antes da criação do escudo de regeneração.

Bandar Surrupiador
{1}{G}
Criatura — Felino Macaco
0/0
Bandar Surrupiador entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.
No início de sua manutenção, você pode mover qualquer número de marcadores +1/+1 de Bandar Surrupiador para outra criatura alvo.

* Você escolhe uma criatura alvo conforme a habilidade desencadeada de Bandar Surrupiador é colocada na pilha. Você escolhe quantos marcadores mover (caso queira) conforme a habilidade desencadeada de Bandar Surrupiador é resolvida. Se aquela criatura deixar de ser um alvo válido ou se Bandar Surrupiador tiver deixado o campo de batalha, você não poderá mover nenhum marcador.
* Para mover um marcador de uma criatura para outra, o marcador é removido de uma criatura e colocado na outra. Quaisquer habilidades que verificam se um marcador foi removido ou colocado em uma criatura se aplicam.

Bruxas Cuombajj
{B}{B}
Criatura — Humano Mago
1/3
{T}: Bruxas Cuombajj causa 1 ponto de dano a qualquer alvo e 1 ponto de dano a qualquer alvo à escolha de um oponente.

* Você escolhe qual oponente escolhe o segundo alvo. Não precisa ser o oponente que controlar (ou for) o primeiro alvo.
* Mesmo que um oponente escolha um alvo, você controla a habilidade. Um oponente não pode ter como alvo uma criatura que ele mesmo controla com resistência a magia.

Caminho da Ascendência
Terreno
Caminho da Ascendência entra no campo de batalha virado.
{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante. Quando aquele mana for gasto para conjurar uma mágica que compartilhe um tipo de criatura com seu comandante, use vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se você tiver dois comandantes, a última habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
* Os tipos de criatura de seu comandante são verificados imediatamente depois que você conjura uma mágica de criatura gastando mana da última habilidade de Caminho da Ascendência. Eles não são definidos antes do início do jogo, e podem não ser mais os mesmos tipos que seu comandante tinha quando você ativou aquela habilidade. Em especial, se seu comandante estiver em uma zona oculta (como a mão ou o grimório) ou fora de fase, ele é considerado sem nenhum tipo de criatura.
* Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Caminho da Ascendência não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
* Se você não tem um comandante, a habilidade de Caminho da Ascendência não gera mana.
* Se você conjurar seu comandante com mana de Caminho da Ascendência e seu comandante não tiver perdido todos os tipos de criatura, você usará vidência 1.
* Se seu comandante não tiver nenhum tipo de criatura, ele não pode ter um tipo de criatura em comum com nenhuma mágica que você conjure.
* Se a última habilidade de Caminho da Ascendência gerar dois manas (provavelmente devido a Reflexo de Mana), gastar aqueles dois manas para conjurar mágicas de criatura que compartilhem um tipo de criatura com seu comandante fará com que duas habilidades sejam desencadeadas. Cada uma daquelas habilidades fará com que você use vidência 1. Você não usará vidência 2. Isso se aplica quer você gaste mana em uma mágica de criatura quer em duas.

Campeão da Chama
{1}{R}
Criatura — Humano Guerreiro
1/1
Atropelar
Campeão da Chama recebe +2/+2 para cada Aura e Equipamento anexado a ele.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, dano não letal causado a Campeão da Chama pode se tornar letal se uma Aura ou Equipamento anexado a ele deixar o campo de batalha ou for anexado a outra criatura durante aquele turno.

Celebração na Fornalha
{1}{R}{R}
Encantamento
Toda vez que sacrifica outra permanente, você pode pagar {2}. Se fizer isso, Celebração na Fornalha causará 2 pontos de dano a qualquer alvo.

* A própria Celebração na Fornalha não permite que você sacrifique permanentes. A habilidade dela é desencadeada toda vez que você sacrifica uma permanente porque outra coisa instruiu a fazê-lo.
* Você escolhe pagar {2} conforme a habilidade é resolvida, se aquele alvo ainda for válido. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você paga {2} e o momento em que o dano é causado.
* Você não pode pagar {2} mais de uma vez a cada resolução da habilidade de Celebração na Fornalha.

Centelhas da Solda
{2}{R}
Mágica Instantânea
Centelhas da Solda causa X pontos de dano à criatura alvo, sendo X 3 mais o número de artefatos que você controla.

* Se você controla zero artefatos, Centelhas da Solda causa 3 pontos de dano à criatura alvo.

Colheita das Centelhas
{B}
Feitiço
Como custo adicional para conjurar esta mágica, sacrifique uma criatura ou pague {3}{B}.
Destrua a criatura ou o planeswalker alvo.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura ou pagar {3}{B} extras para conjurar esta mágica; você não pode conjurá-la sem pagar um desses custos, nem pode pagar um deles múltiplas vezes. Os jogadores só podem responder a Colheita das Centelhas após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar destruir a criatura que você sacrifica para impedir que você conjure esta mágica nem fazer com que ela custe mais mana.

Comando Austero
{4}{W}{W}
Feitiço
Escolha dois —
• Destrua todos os artefatos.
• Destrua todos os encantamentos.
• Destrua todas as criaturas com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.
• Destrua todas as criaturas com custo de mana convertido igual ou superior a 4.

* Cada um dos modos escolhidos acontece em ordem. Se uma permanente tiver uma habilidade desencadeada toda vez que ela ou outra permanente é destruída, ela verá permanentes destruídas ao mesmo tempo que ela ou antes dela, mas não permanentes destruídas por modos posteriores.
* Se o primeiro e o último modo forem escolhidos, uma criatura artefato com custo de mana convertido igual ou superior a 4 precisará ser regenerada duas vezes para sobreviver. Isso ocorre porque os modos acontecem em sequência, e o “escudo” de regeneração é usado pela primeira. O mesmo vale para qualquer outra combinação de modos que afete uma permanente duas vezes.
* Se um card for exilado “até” que outra permanente deixe o campo de batalha, o card exilado volta ao campo de batalha imediatamente depois que a permanente deixa o campo de batalha durante a resolução de Comando Austero, e ela pode ser destruída por um modo posterior.

Comitiva de Trest
{4}{G}
Criatura — Elfo Soldado
4/4
Quando Comitiva de Trest entra no campo de batalha, você se torna o monarca.
Comitiva de Trest pode bloquear uma criatura adicional a cada combate enquanto você for o monarca.

* Se uma criatura bloqueia duas criaturas, o dano de combate dela é atribuído àquelas criaturas e vice-versa segundo as mesmas regras vigentes quando uma criatura é bloqueada por duas criaturas.

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

* Ganhar o controle de uma permanente não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela. Elas permanecem anexadas, mas um efeito de Aura que afete “você” ainda afeta seu controlador, não você; o controlador de um Equipamento pode movê‑lo durante sua próxima fase principal e assim por diante.
* Ganhar o controle de uma Aura ou Equipamento não altera os objetos aos quais a permanente está anexada.

Correntes da Fé
{3}{W}
Encantamento — Aura
Encantar permanente
Quando Correntes da Fé entra no campo de batalha, você ganha 4 pontos de vida.
A permanente encantada não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas, a menos que sejam habilidades de mana.

* Se a permanente alvo não for um alvo válido no momento em que Correntes da Fé tentar ser resolvida, ela não será resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.
* As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. As habilidades de lealdade dos planeswalkers são habilidades ativadas.
* Correntes da Fé não impede que habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e habilidades de mana funcionem. Uma habilidade de mana é uma habilidade que produz mana, não uma que custa mana.

Corsário do Aeroveleiro
{1}{U}
Criatura — Humano Pirata
2/1
Corsário do Aeroveleiro tem voar enquanto está atacando.

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

Corvo das Notícias Sombrias
{2}{B}
Criatura — Zumbi Ave
2/1
Voar
Quando Corvo das Notícias Sombrias entrar no campo de batalha ou morrer, triture dois cards. *(Coloque os dois cards do topo do seu grimório no seu cemitério.)*

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Corvo das Notícias Sombrias entra no campo de batalha quanto quando ele morre. Não é necessário escolher apenas uma opção.

Crescimento Asqueroso
{2}{G}
Mágica Instantânea
A criatura alvo recebe +2/+2 e ganha atropelar até o final do turno.
Compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Crescimento Asqueroso tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.

Cutelo do Pirata
{3}
Artefato — Equipamento
Quando Cutelo do Pirata entrar no campo de batalha, anexe‑o ao Pirata alvo que você controla.
A criatura equipada recebe +2/+1.
Equipar {2} *({2}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)*

* Você pode conjurar Cutelo do Pirata mesmo que não controle nenhum Pirata. Se você não controlar nenhum Pirata conforme Cutelo do Pirata entrar no campo de batalha, a habilidade desencadeada dele não terá efeito.

Dádiva Angelical
{1}{W}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Quando Dádiva Angelical entrar no campo de batalha, compre um card.
A criatura encantada tem voar.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Dádiva Angelical tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.

Dádiva da Vivideira
{3}{G}
Mágica Instantânea
Coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e depois coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* Cada marcador +1/+1 colocado na criatura alvo é um evento em separado. Efeitos de substituição podem afetar a colocação de cada um desses marcadores na criatura.
* Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Dádiva da Vivideira tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Nenhuma criatura recebe um marcador +1/+1.
* Se houver um marcador +1/+1 em uma permanente que não seja uma criatura que você controla, como um Veículo que não esteja tripulado, ela não recebe outro da Dádiva da Vivideira.
* A ação baseada no estado que remove marcadores +1/+1 e -1/-1 correspondentes não verificará nada até depois que Dádiva da Vivideira termine de ser resolvida. É possível colocar um marcador +1/+1 em uma criatura com um marcador -1/-1 e em seguida conceder um segundo marcador +1/+1 a ela.

Dádiva do Paraíso
{2}{G}
Encantamento — Aura
Encantar terreno
Quando Dádiva do Paraíso entra no campo de batalha, você ganha 3 pontos de vida.
O terreno encantando tem “{T}: Adicione dois manas de uma cor à sua escolha.”

* Se o terreno alvo não é mais um alvo válido no momento em que Dádiva do Paraíso tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.

Desertora Humilde
{1}{R}
Criatura — Humano Ladino
2/1
{T}: Compre dois cards. O oponente alvo ganha o controle de Desertora Humilde. Ative apenas durante seu turno.

* A habilidade da Desertora Humilde pode ser ativada a qualquer momento durante o seu turno, inclusive em resposta a uma mágica ou habilidade.
* Se Desertora Humilde não estiver no campo de batalha conforme a habilidade é resolvida, mas o jogador alvo continuar sendo um alvo válido, a habilidade será resolvida. Você vai comprar dois cards, ainda que o jogador não ganhe o controle de Desertora Humilde.
* Se Desertora Humilde estiver sendo controlada por um jogador que não seja seu dono e o controlador deixar o jogo, o efeito que dá ao jogador o controle de Desertora Humilde terminará. Desertora Humilde voltará ao controle do último jogador a controlá-la que ainda estiver no jogo.
* Se o dono de Desertora Humilde deixar o jogo, Desertora Humilde deixará o jogo com aquele jogador.

Disco de Nevinyrral
{4}
Artefato
Disco de Nevinyrral entra no campo de batalha virado.
{1}, {T}: Destrua todos os artefatos, criaturas e encantamentos.

* Você não sacrifica Disco de Nevinyrral para ativar a própria habilidade. Ele é destruído como parte da resolução da habilidade se ainda estiver no campo de batalha. Se um efeito conceder indestrutível a Disco de Nevinyrral ou regenerá-lo, ele permanecerá no campo de batalha.

Domador de Tempestades Sireno
{U}
Criatura — Sirena Pirata Mago
1/1
Voar
{U}, sacrifique Domador de Tempestades Sireno: Anule a mágica ou habilidade alvo que tenha como alvo você ou uma criatura que você controla.

* A habilidade ativada de Domador de Tempestades Sireno pode ter como alvo uma mágica ou habilidade que tenha múltiplos alvos, contanto que ao menos um daqueles alvos seja você ou uma criatura que você controla.
* Se a criatura que você controla que seja alvo da mágica ou habilidade alvo deixar o campo de batalha, a mágica ou habilidade não será mais um alvo válido para a habilidade de Domador de Tempestades Sireno. Por outro lado, se aquela criatura alvo deixar de ser um alvo válido para a mágica alvo, mas permanecer no campo de batalha sob seu controle, a mágica alvo ainda será um alvo válido para a habilidade de Domador de Tempestades Sireno.

Dragão Eletrolíngue
{3}{R}{R}
Criatura — Dragão
3/3
Voar
Quando Dragão Eletrolíngue entra no campo de batalha, você pode pagar {2}{R}. Quando você faz isso, ele causa 3 pontos de dano a qualquer alvo.

* A habilidade desencadeada de Dragão Eletrolíngue vai para a pilha sem alvos. Quando aquela habilidade está sendo resolvida, você pode pagar {2}{R}. Se você o faz, uma segunda habilidade é desencadeada e você escolhe um alvo ao qual o dano será causado. Isso é diferente de habilidades que dizem “Se fizer isso...”, pois os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que o mana é pago, mas antes de o dano ser causado.
* Enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada de Dragão Eletrolíngue, você não pode pagar {2\}{R} diversas vezes para fazer com que ela cause mais de 3 pontos de dano.

Dragão Nóxio
{4}{B}{B}
Criatura — Dragão
4/4
Voar
Quando Dragão Nóxio morre, você pode destruir a criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

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

Drenagem de Mana
{U}{U}
Mágica Instantânea
Anule a mágica alvo. No início de sua próxima fase principal, adicione uma quantidade de {C} igual ao custo de mana convertido daquela mágica.

* Se a mágica alvo não for um alvo válido no momento em que Drenagem de Mana tentar ser resolvida, Drenagem de Mana não será resolvida. Você não adiciona mana no início de sua próxima fase principal. Se o alvo for válido, mas não for anulado (provavelmente por um efeito que determine que a mágica não pode ser anulada), você adiciona mana.
* A habilidade desencadeada retardada de Drenagem de Mana geralmente será desencadeada no início de sua fase principal pré-combate. No entanto, se você conjurar Drenagem de Mana durante sua fase principal pré-combate ou durante sua fase de combate, a habilidade desencadeada retardada dela será desencadeada no início da fase principal pós-combate daquele turno.

Erudita das Eras
{5}{U}{U}
Criatura — Humano Mago
3/3
Quando Erudita das Eras entrar no campo de batalha, devolva até dois cards de mágica instantânea e/ou feitiço alvo de seu cemitério para sua mão.

* A habilidade desencadeada de Erudita das Eras pode devolver no máximo dois cards, não dois de mágica instantânea mais dois de feitiço.

Esfera do Comandante
{3}
Artefato
{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.
Sacrifique Esfera do Comandante: Compre um card.

* Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
* Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Esfera do Comandante não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
* Se você não tem um comandante, a habilidade de Esfera do Comandante não gera mana.

Farol do Comando
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{T}, sacrifique Farol do Comando: Coloque seu comandante em sua mão da zona de comando.

* Se você conjura um comandante da sua mão, a taxa de comandante não se aplica. Além disso, aquela conjuração não se somará à taxa de comandante se você conjurar o comandante da zona de comando posteriormente.
* Se seu comandante não estiver na zona de comando (ou você não tiver um comandante) conforme a última habilidade for resolvida, nada acontecerá.
* Se você tiver dois comandantes com a habilidade parceiro na zona de comando, a habilidade de Farol de Comandante coloca um à sua escolha em sua mão, não ambos.

Fertilídio
{2}{G}
Criatura — Elemental
0/0
Fertilídio entra no campo de batalha com dois marcadores +1/+1.
{1}{G}, remova um marcador +1/+1 de Fertilídio: O jogador alvo procura no próprio grimório um card de terreno básico, coloca-o no campo de batalha virado e depois embaralha o próprio grimório.

* Embora o jogador alvo não precise encontrar um card de terreno básico se não quiser, aquele jogador precisa embaralhar o próprio grimório.

Fogo da Alma
{2}{R}
Mágica Instantânea
A criatura alvo que você controla causa dano igual ao próprio poder a qualquer alvo.

* Se um dos alvos não for um alvo válido conforme Fogo da Alma é resolvido, nenhum dano é causado.

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.

Fúria Imortal
{2}{R}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada recebe +2/+2 e não pode bloquear.
Quando Fúria Imortal for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, devolva Fúria Imortal para a mão de seu dono.

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

Golem Uivador
{3}
Criatura Artefato — Golem
2/3
Toda vez que Golem Uivador ataca ou bloqueia, cada jogador compra um card.

* Depois que a habilidade desencadeada de Golem Uivador é resolvida, os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades antes que os bloqueadores sejam declarados, se estiver atacando, ou antes do dano ser causado, se estiver bloqueando.

Golpe do Vendaval
{2}{U}
Mágica Instantânea
Devolva a criatura virada alvo para a mão de seu dono.
Compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Golpe do Vendaval tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.

Guardião da Ilha de Evos
{2}{U}
Criatura — Ave Mago
2/2
Voar
As mágicas de criatura com voar que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

* Uma mágica de criatura que não tem voar não custará menos, mesmo que um efeito faça com que a criatura tenha voar no campo de batalha. Isso também vale se a própria mágica de criatura tiver uma habilidade que lhe dá voar quando está no campo de batalha sob certas condições, mesmo que aquelas condições se apliquem.
* A última habilidade de Guardião da Ilha de Evos não pode reduzir a exigência de mana colorido no custo de uma mágica de criatura com voar.

Habitante da Travessa da Hera
{3}{G}
Criatura — Elfo Guerreiro
2/3
Toda vez que outra criatura verde entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* A criatura verde que entrou no campo de batalha pode ser escolhida como alvo da habilidade de Habitante da Travessa da Hera.
* Habitante da Travessa da Hera pode ser escolhido como alvo da própria habilidade.

Interpretar os Sinais
{5}{U}
Feitiço
Use vidência 3 e depois revele o card do topo do seu grimório. Compre um número de cards equivalente ao custo de mana convertido daquele card. *(Para usar vidência 3, olhe os três cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o resto no topo em qualquer ordem.)*

* Se revelar um card com custo de mana convertido 0, como um card de terreno, você não comprará nenhum card. Do contrário, o card revelado será o primeiro card comprado.
* Se um card no grimório de um jogador tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.

Investida Monstruosa
{3}{G}{G}
Feitiço
Investida Monstruosa causa X pontos de dano divididos à sua escolha a qualquer número de criaturas alvo, sendo X o maior poder entre as criaturas que você controla conforme conjura esta mágica.

* Você divide o dano entre as criaturas alvo conforme conjura Investida Monstruosa. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada alvo.
* O valor de X é determinado no momento em que você divide o dano. Ele não será alterado posteriormente, mesmo que o maior poder entre os das criaturas que você controla mude.
* Se algum dos alvo deixar de ser válido, a divisão original do dano ainda se aplicará. O dano que foi dividido entre os alvos não válidos simplesmente não será causado; ele não será reatribuído aos alvos válidos.
* O dano é causado por Investida Monstruosa, não pela criatura com maior poder entre as criaturas que você controla.

Jaula de Mãos
{2}{W}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada não pode atacar nem bloquear.
{1}{W}: Devolva Jaula de Mãos para a mão de seu dono.

* A habilidade de devolver Jaula de Mãos para a mão de seu dono só pode ser ativada se Jaula de Mãos estiver no campo de batalha. Se Jaula de Mãos não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade for resolvida, Jaula de Mãos permanecerá em sua nova zona e não será devolvida para a mão de seu dono.

Jurada de Armoraria
{3}{G}
Criatura — Elfo Artesão
3/3
Quando Jurada de Armoraria entrar no campo de batalha, compre um card para cada criatura que você controla com um marcador +1/+1.

* O número de criaturas que você controla com marcadores +1/+1 é contado apenas conforme a habilidade desencadeada de Jurada de Armoraria é resolvida. Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada tentando alterar aquele número.
* A habilidade de Jurada de Armoraria conta o número de criaturas, não o número de marcadores. Uma criatura com mais de um marcador +1/+1 não fará com que você compre mais de um card.

Lâmina Ancestral
{1}{W}
Artefato — Equipamento
Quando Lâmina Ancestral entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado e anexe Lâmina Ancestral a ela.
A criatura equipada recebe +1/+1.
Equipar {1} *({1}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)*

* A ficha de Soldado que você cria entra no campo de batalha como uma criatura 1/1. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura com um certo poder entra no campo de batalha verão a ficha entrar no campo de batalha como uma criatura 1/1. As habilidades estáticas que afetem o poder e a resistência do Soldado podem alterar isso, mas Lâmina Ancestral será anexada ao Soldado antes que o jogo verifique se ele tem resistência igual ou inferior a 0. Por exemplo, se Tropas Enfermas (“As fichas de criatura recebem -1/-1.”) estiver no campo de batalha, o Soldado entrará como uma criatura 0/0, mas Lâmina Ancestral a tornará 1/1 e a ficha sobreviverá.
* Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você cria a ficha de Soldado e o momento em que Lâmina Ancestral se torna anexada a ela.
* Se a habilidade desencadeada fizer com que dois Soldados sejam criados (por um efeito como o de Temporada da Multiplicação), Lâmina Ancestral se torna anexada a um deles.

Lâmina Cauterizante
{1}{B}
Mágica Instantânea
A criatura alvo ganha toque mortífero até o final do turno.
Compre um card.

* Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que Lâmina Cauterizante tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não comprará um card.

Lâmina do Herói
{2}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada recebe +3/+2.
Toda vez que uma criatura lendária entra no campo de batalha sob seu controle, você pode anexar Lâmina do Herói a ela.
Equipar {4} *({4}: Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.)*

* Se a criatura que entrou o campo de batalha deixar o campo de batalha antes de Lâmina do Herói se tornar anexada, Lâmina do Herói permanecerá como estava. Se ela já estiver anexada a outra criatura, ela permanece anexada àquela criatura.

Livro de Jalum
{3}
Artefato
{2}, {T}: Compre um card e depois descarte um card.

* Você compra um card e descarta um card enquanto a habilidade de Livro de Jalum está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Magistrado Imaculado
{3}{G}
Criatura — Elfo Xamã
2/2
{T}: Coloque um marcador +1/+1 sobre a criatura alvo para cada Elfo que você controla.

* O número de marcadores a colocar na criatura alvo só é determinado conforme a habilidade de Magistrado Imaculado é resolvida. Elfos que cheguem ou partam posteriormente não farão com que aquela criatura ganhe nem perca marcadores +1/+1.
* A criatura alvo não precisa ser um Elfo.

Manto Assombrado
{3}
Artefato — Equipamento
A criatura equipada tem vigilância, atropelar e 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 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 Manto Assombrado para permitir que duas novas criaturas ataquem no mesmo turno.

Manto de Dragão
{R}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Quando Manto de Dragão entrar no campo de batalha, compre um card.
A criatura encantada tem “{R}: Esta criatura recebe +1/+0 até o final do turno”.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Manto de Dragão tenta ser resolvida, ela não é resolvida. Ela não entrará no campo de batalha, logo sua habilidade de entrada no campo de batalha não será desencadeada.

Massacre dos Seca‑olho
{2}{B}{B}
Feitiço
As criaturas não Elfo recebem -2/-2 até o final do turno.

* Massacre dos Seca-olho só afeta criaturas que não sejam Elfos no momento em que ele é resolvido. Criaturas que entrem no campo de batalha posteriormente no turno não receberão -2/-2 e criaturas que se tornem Elfos ou deixem de ser Elfos não receberão nem perderão -2/-2.

Matar os Fortes
{1}{W}{W}
Feitiço
Cada jogador escolhe qualquer número de criaturas que ele controla com total de poder igual ou inferior a 4 e, em seguida, sacrifica todas as outras criaturas que ele controla.

* Matar os Fortes faz com que cada jogador escolha qualquer número de criaturas e em seguida verifica se o total de poder das criaturas escolhidas dessa forma por cada jogador é igual ou inferior a 4. Por exemplo, você poderia salvar duas criaturas 2/2 ou uma 1/1 e uma 3/3, mas não poderia salvar todas as quatro.
* Conforme Matar os Fortes é resolvido, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe quais criaturas serão poupadas; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Em seguida, todas as criaturas não escolhidas são sacrificadas simultaneamente.
* Se de alguma forma o poder de uma criatura for menor que 0, ele é subtraído do total de poder das outras criaturas escolhidas por seu controlador. Isso pode fazer com que criaturas com poder igual ou superior a 5 sobrevivam.

Munições Improvisadas
{1}{R}
Encantamento
{1}, sacrifique um artefato ou uma criatura: Munições Improvisadas causa 1 ponto de dano a qualquer alvo.

* Se um artefato ou criatura tiver uma habilidade que permita que você o sacrifique para gerar mana, você não pode sacrificar aquela permanente para gerar mana e ao mesmo tempo pagar o custo de ativação da habilidade de Munições Improvisadas.

Mutação Espontânea
{U}
Encantamento — Aura
Lampejo
Encantar criatura
A criatura encantada recebe -X/-0, sendo X o número de cards em seu cemitério.

* O valor de X será constantemente atualizado conforme o número de cards em seu cemitério mudar.

Myr da Cintilação
{3}
Criatura Artefato — Myr
2/2
Lampejo
Você pode conjurar mágicas de artefato como se tivessem lampejo.

* Depois que você anuncia que está conjurando uma mágica, os jogadores não podem tentar remover Myr da Cintilação do campo de batalha para fazer com que aquela conjuração não seja válida. Remover Myr da Cintilação depois que você tenha conjurado uma mágica não afetará aquela mágica.

Ódio Flamejante
{4}{R}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
A criatura encantada tem “{T}: Esta criatura causa dano igual ao seu poder a qualquer alvo”.

* Use o poder da criatura encantada quando a habilidade ativada for resolvida para determinar quantos pontos de dano serão causados. Se a criatura não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use o poder de quando ela esteve pela última vez no campo de batalha.
* A criatura encantada é a fonte da habilidade ativada, não Ódio Flamejante. Por exemplo, se a criatura encantada é verde, você pode ativar a habilidade escolhendo uma criatura com proteção contra o vermelho como alvo.

Oráculo de Arenito
{7}
Criatura Artefato — Esfinge
4/4
Voar
Quando Oráculo de Arenito entrar no campo de batalha, escolha um oponente. Se aquele jogador tiver mais cards na mão do que você, compre um número de cards igual à diferença.

* Você escolhe um oponente enquanto a habilidade de Oráculo de Arenito está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar ações entre o momento em que você faz essa escolha e o momento em que você compra os cards.
* Para comprar um número de cards igual à diferença, primeiro determine quantos cards você comprará e depois compre aquela quantidade de cards modificada por efeitos de substituição. Por exemplo, se você tiver dois cards na mão e o oponente escolhido tiver cinco, Reflexo de Pensamento fará com que você compre seis cards em vez de três.

Palácio de Opala
Terreno
{T}: Adicione {C}.
{1}, {T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante. Se você gastar este mana para conjurar seu comandante, este entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 adicionais igual ao número de vezes em que foi conjurado da zona de comando neste jogo.

* Se você tiver dois comandantes, a última habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
* Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a última habilidade de Palácio de Opala não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
* Se você não tem um comandante, a última habilidade de Palácio de Opala não gera mana.
* O “número de vezes que ele foi conjurado da zona de comando” inclui a vez mais recente. Por exemplo, na primeira vez em que você conjurar seu comandante da zona de comando em um jogo, se gastar mana da última habilidade de Palácio de Opala para fazê-lo, ele entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1.
* Se a última habilidade de Palácio de Opala gerar dois manas (provavelmente por causa de Reflexo de Mana) e você gastá-los para conjurar um comandante, aquele comandante entrará com dois marcadores para cada vez em que tiver sido conjurado da zona de comando neste jogo.

Patrulheiro da Nona Ponte
{1}{W}
Criatura — Anão Soldado
1/1
Toda vez que outra criatura que você controla deixar o campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em Patrulheiro da Nona Ponte.

* Se Patrulheiro da Nona Ponte sofrer dano letal ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, ele não receberá um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
* A habilidade de Patrulheiro da Nona Ponte não verifica para onde a criatura foi nem se ela é uma criatura em sua nova zona. Ela pode ter morrido, sido exilada, voltado para sua mão e assim por diante. A habilidade não será desencadeada se um objeto permanecer no campo de batalha, mas deixar de ser uma criatura. Ela não será desencadeada se uma criatura sair de fase.

Pedra do Buscador de Sabedoria
{6}
Artefato
{3} {T}: Compre três cards. Esta habilidade custa {1} a mais para ser ativada para cada card em sua mão.

* Use o número de cards em sua mão no momento em que você ativa a habilidade (antes de comprar os três cards) para determinar quantos manas adicionar ao custo de ativação.

Peneirador de Folha D'Ouro
{3}{B}{B}
Criatura — Elfo Guerreiro
4/3
Ameaçar *(Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*
Quando Peneirador de Folha D'Ouro entra no campo de batalha, você pode destruir a criatura alvo que não seja Elfo cujo poder e resistência não sejam iguais.

* O poder e a resistência da criatura não Elfo alvo são verificados novamente quando a habilidade desencadeada de Peneirador de Folha D'Ouro seria resolvida. Se o poder e a resistência daquela criatura forem iguais naquele momento, a habilidade não será resolvida.

Perfeita Imperiosa
{2}{G}
Criatura — Elfo Guerreiro
2/2
Os outros Elfos que você controla recebem +1/+1.
{G}, {T}: Crie uma ficha de criatura Elfo Guerreiro verde 1/1.

* Como o dano permanece marcado numa criatura até ser removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a um Elfo que você controla pode se tornar letal caso Perfeita Imperiosa deixe o campo de batalha posteriormente no turno.

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

* Presságio de Traição pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou uma criatura que você já controla.
* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.
* Se, no momento em que Presságio de Traição tenta ser resolvido, a criatura alvo não é um alvo válido, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.

Primeira Resposta
{3}{W}
Encantamento
No início de cada manutenção, se você perdeu vida no último turno, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Soldado.

* O dano causado a você faz com que você perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.
* Primeira Resposta olha todo o turno anterior para determinar a possibilidade de ativar ou não sua habilidade. Não importa se Primeira Resposta estava no campo de batalha quando você perdeu vida.
* Primeira Resposta verifica se você perdeu vida durante o turno, não se o seu total de vida foi reduzido durante o turno. Por exemplo, se você perdeu 2 pontos de vida e depois ganhou 8 pontos de vida no último turno, a habilidade de Primeira Resposta será desencadeada.
* Apenas um Soldado será criado, independentemente da quantidade de pontos de vida perdidos.
* O Soldado não poderá atacar no turno em que foi criado (a não ser que receba ímpeto de alguma forma).

Provação de Nileia
{1}{G}
Encantamento — Aura
Encantar criatura
Toda vez que a criatura encantada atacar, coloque um marcador +1/+1 nela. Depois, se ela tiver três ou mais marcadores +1/+1, sacrifique Provação de Nileia.
Quando sacrificar Provação de Nileia, procure até dois cards de terreno básico em seu grimório, coloque-os no campo de batalha virados e depois embaralhe seu grimório.

* O marcador +1/+1 é colocado na criatura antes da declaração dos bloqueadores e antes do dano de combate ser causado.
* A condição da criatura encantada ter três ou mais marcadores +1/+1 é verificada como parte da resolução da habilidade desencadeada pelo ataque. Se o terceiro marcador +1/+1 for colocado na criatura encantada de alguma outra forma, você só sacrificará Provação de Nileia na próxima vez que a criatura atacar.
* Se você sacrificar Provação de Nileia de alguma outra forma, sua última habilidade será desencadeada.

Resistência Sobrenatural
{B}
Mágica Instantânea
Até o final do turno, a criatura alvo recebe +2/+0 e ganha “Quando esta criatura morrer, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono”.

* O efeito de Resistência Sobrenatural só funciona uma vez. Se a criatura alvo morre e é devolvida ao campo de batalha, ela é considerada uma nova criatura. Se a nova criatura morrer, ela não voltará uma segunda vez.

Ressurgido
{4}{B}
Criatura — Espírito
\*/\*
Voar
O poder e a resistência de Ressurgido são ambos iguais ao número de cards de criatura no seu cemitério.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Ressurgido se aplica em todas as zonas, não apenas no campo de batalha.
* Enquanto Ressurgido estiver em seu cemitério, sua habilidade o contará.
* Se Ressurgido sofrer dano letal ao mesmo tempo que outra criatura que você controla, ambas morrerão ao mesmo tempo. A outra criatura não morrerá a tempo de aumentar a resistência de Ressurgido.

Reviravolta de Cadáveres
{1}{B}
Mágica Instantânea
Triture três cards. Em seguida, você pode devolver um card de criatura de seu cemitério para sua mão. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

* Como Reviravolta de Cadáveres não tem o card de criatura em seu cemitério como alvo, você pode escolher um dos três cards que você colocou lá do seu grimório se for o caso.

Sabotadora Ousada
{1}{U}
Criatura — Humano Pirata
2/1
{2}{U}: Sabotadora Ousada não pode ser bloqueada neste turno.
Toda vez que Sabotadora Ousada causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.

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

Salvádego Audaz
{2}{B}
Criatura — Etergênito Artesão
2/2
Sacrifique um artefato ou uma criatura: Coloque um marcador +1/+1 em Salvádego Audaz. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

* Você pode sacrificar o próprio Salvádego Audaz para ativar sua habilidade. Ele não receberá um marcador, mas habilidades desencadeadas pelo sacrifício ou que verifiquem a morte de uma criatura perceberão o sacrifício.
* Caso você sacrifique uma criatura artefato para ativar a habilidade de Salvádego Audaz, coloque um marcador +1/+1 em Salvádego Audaz, não dois.

Saqueador Saco-de-carne
{2}{B}
Criatura — Zumbi Guerreiro
3/1
Quando Saqueador Saco-de-carne entra no campo de batalha, cada jogador sacrifica uma criatura.

* Quando a habilidade é resolvida, você pode sacrificar o próprio Saqueador Saco-de-carne. Se você não controlar nenhuma outra criatura, terá de sacrificar Saqueador Saco-de-carne.
* Conforme a habilidade de Saqueador Saco-de-carne é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe uma criatura para sacrificar; em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas aquelas criaturas são sacrificadas simultaneamente.

Sede por Conhecimento
{2}{U}
Mágica Instantânea
Compre três cards. Em seguida, descarte dois cards, a menos que você descarte um card de artefato.

* Você precisa descartar um card de artefato ou dois cards, que podem ou não ser artefatos. Se realmente quiser, você pode descartar dois cards de artefato.

Sinete Arcano
{2}
Artefato
{T}: Adicione um mana de qualquer cor da identidade de cor de seu comandante.

* Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
* 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.

Tática dos Renegados
{R}
Feitiço
A criatura alvo não pode bloquear neste turno.
Compre um card.

* Se a criatura alvo não é um alvo válido no momento em que Tática dos Renegados tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não compra um card.

Tiro do Aerobaleeiro
{2}{W}
Mágica Instantânea
Destrua a criatura alvo com poder igual ou superior a 3. Vidência 1. *(Olhe o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.)*

* Se a criatura alvo não é mais um alvo válido no momento em que Tiro do Aerobaleeiro tenta ser resolvida, a mágica não é resolvida. Você não usa vidência 1.

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

* Se você tiver dois comandantes, a habilidade adiciona um mana de qualquer cor das identidades de cor combinadas deles.
* Se seu comandante é um card sem nenhuma cor na identidade de cor, a habilidade de Torre de Comando não gera nenhum mana. Ela não gera {C}.
* Se você não tem um comandante, a habilidade de Torre de Comando não gera mana.

Tripulação do Aparelho de Raios
{2}{R}
Criatura — Goblin Pirata
0/5
{T}: Tripulação do Aparelho de Raios causa 1 ponto de dano a cada oponente.
Toda vez que você conjurar uma mágica de Pirata, desvire Tripulação do Aparelho de Raios.

* Uma habilidade que é desencadeada quando um jogador conjura uma mágica é resolvida antes da mágica que a desencadeou. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

Triturador de Códices
{1}
Artefato
{T}: O jogador alvo tritura um card. *(Ele coloca o card do topo do próprio grimório no próprio cemitério.)*
{5}, {T}, sacrifique Triturador de Códices: Devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

* Você escolhe o alvo da última habilidade de Triturador de Códices antes de pagar seus custos, de modo que não pode devolver Triturador de Códices para sua mão dessa forma.

Vitimar
{2}{B}
Feitiço
Escolha dois cards de criatura alvo em seu cemitério. Sacrifique uma criatura. Se fizer isso, devolva os cards escolhidos ao campo de batalha virados.

* Você precisa escolher dois alvos. Você não pode conjurar Vitimar tendo um único card de criatura como alvo.
* Se um dos cards de criatura alvo não for um alvo válido (por exemplo, por ter deixado seu cemitério antes que Vitimar fosse resolvido), você ainda sacrificará uma criatura e colocará o outro card no campo de batalha. Se nenhum for um alvo válido, Vitimar não será resolvido. Você não sacrificará uma criatura.
* A criatura que você sacrifica não é escolhida até que Vitimar seja resolvido. Você não pode devolver a criatura que você sacrificar porque ela ainda estará no campo de batalha no momento em que os alvos forem escolhidos.
* Conforme Vitimar é resolvido, você precisa sacrificar uma criatura se possível. Você não pode mudar de ideia e escolher não sacrificar nada.

Voltar ao Pó
{2}{W}{W}
Mágica Instantânea
Exile o artefato ou encantamento alvo. Se você conjurou esta mágica durante sua fase principal, você pode exilar até um outro artefato ou encantamento alvo.

* Voltar ao Pó sempre pode ter um segundo artefato ou encantamento como alvo, ele só não o exilará se não for sua fase principal quando você conjurar Voltar ao Pó.
* Se uma mágica ou habilidade copiar Voltar ao Pó, a cópia só exila o primeiro artefato ou encantamento alvo. Isso porque a cópia não foi conjurada.

Vorme Vasculhador
{5}{G}{G}
Criatura — Vorme
7/7
Atropelar
Quando Vorme Vasculhador entrar no campo de batalha, use vidência 3, depois revele o card do topo de seu grimório. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card.

* Depois que a habilidade desencadeada de Vorme Vasculhador começa a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar outras ações até que ela tenha terminado. Em especial, seus oponentes não podem tentar alterar seu grimório depois que você usa vidência, mas antes de você revelar o card do topo de seu grimório.
* Para os cards em seu grimório com {X} no custo de mana, X é considerado como 0.

Magic: The Gathering, Magic, Commander Legends e Battlebond são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2020 Wizards.