

Notas de Lançamento de Magic: The Gathering — Commander (Edição 2016)

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

Última modificação em 19 de setembro de 2016

As Notas de Lançamento incluem informações sobre o lançamento de uma nova coleção de **Magic: The Gathering**, assim como uma coletânea de esclarecimentos e regras relacionadas aos cards da coleção. Seu intuito é facilitar a introdução de novos cards no jogo, esclarecendo as confusões comuns que inevitavelmente ocorrem com novas mecânicas e interações. Conforme as coleções futuras são lançadas, as atualizações nas regras de **Magic** podem fazer com que partes dessas informações se tornem obsoletas. Se não conseguir encontrar aqui a resposta de que precisa, entre em contato conosco em <http://company.wizards.com/contact-us>.

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

O lançamento de **Magic: The Gathering — Commander (Edição 2016)** consiste em cinco pacotes diferentes. Cada pacote contém um deck de 100 cards mais um card metalizado de comandante em tamanho grande. Os cinco decks são "Levante Entrópico", "Conflito Aberto", "Unidade Resoluta", "Geração de Letalidade" e "Invenção de Superioridade".

Data de lançamento: 11 de novembro de 2016

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

Novos cards e validade no formato

Há cinquenta e seis cards nos decks de **Magic: The Gathering — Commander (Edição 2016)** que são completamente novos no **Magic**. Esses cards são válidos para jogo nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão e Moderno.

Os outros cards deste lançamento são válidos em qualquer formato que já os permita. Isto é, a inclusão neste lançamento não altera a validade de um card em nenhum formato.

Para obter mais informações sobre os formatos de **Magic**, acesse <http://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/rules-and-formats>. Para obter mais informações sobre a legalidade de um card específico, acesse [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com), procure o card e confira a guia "Sets & Legality".

O que é o Commander?

Criado e popularizado pelos fãs, o Commander é um formato informal no qual o deck de cada jogador é liderado por uma criatura lendária à escolha do jogador — o *comandante*. 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 o comandante.

Commander também é um formato de "solitários": além dos terrenos básicos, cada card precisa ter um nome diferente em inglês.

Uma lista de recomendação de cards banidos é mantida pelo comitê de regras em MTGCommander.net, e não pela Wizards of the Coast.

Usando seu comandante

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

* Seu comandante começa o jogo em uma área de jogo separada chamada *zona de comando*. Os outros 99 cards são embaralhados e se tornam 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 a partir 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 a partir da zona de comando durante o jogo.

* Se seu comandante seria exilado ou colocado em sua mão, cemitério ou grimório vindo de qualquer lugar, você pode escolher, em vez disso, 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 custo de mana ou indicador de cor, e 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 ele, mesmo que seu comandante se torne de uma cor diferente.

* 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.

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 aquele jogador.

Deixando o jogo

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 habilidades que estavam esperando para ser 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 (por elas terem entrado no campo de batalha sob o controle do jogador que saiu, por exemplo), elas são exiladas.

Comandantes em tamanho grande

Cada deck de ***Magic: The Gathering — Commander (Edição 2016)*** vem com um card metalizado em tamanho grande que corresponde ao comandante de quatro cores daquele deck. A função deste card é meramente decorativa, e ele não é necessário para jogar Commander.

* O seu comandante precisa ter uma versão tradicional de card de **Magic**, mesmo que você use o card em tamanho grande.

* Enquanto seu comandante estiver em uma zona pública, como a zona de comando ou o campo de batalha, você poderá substituir o card tradicional de **Magic** pelo card em tamanho grande.

* Se seu comandante estiver em uma zona oculta, como seu grimório ou sua mão, use o card tradicional de **Magic**.

Nova habilidade: Parceiro

Seu comandante fica terrivelmente solitário na zona de comando. Com a palavra-chave parceiro, você pode ter dois comandantes trabalhando juntos para arregimentar suas forças.

Akiri, Fundeira de Linha

{R} {W}

Criatura Lendária — Kor Soldado Aliado

0/3

Iniciativa, vigilância

Akiri, Fundeira de Linha, recebe +1/+0 para cada artefato que você controla.

Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

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.*)

As regras oficiais para a habilidade parceiro são as seguintes:

702.123. Parceiro

702.123a Parceiro é uma habilidade que modifica as regras para construção de decks no formato Commander (ver regra 903), e funciona antes do jogo começar. Em vez de um único card de criatura lendária, você pode designar dois cards de criatura lendária como seus comandantes se cada um deles tiver parceiro.

702.123b Seu deck precisa conter exatamente 100 cards, incluindo seus dois comandantes. Ambos os comandantes começam o jogo na zona de comando.

702.123c Uma regra ou efeito que se refira à identidade de cor de seu comandante se refere às identidades de cor combinadas de seus dois comandantes. Ver regra 903.4.

702.123d A não ser para determinar a identidade de cor de seu deck, os dois comandantes funcionam de modo independente. Quando conjurar um comandante com parceiro, ignore quantas vezes seu outro comandante foi conjurado. Quando determinar se um jogador sofreu 21 ou mais pontos de dano de combate o mesmo comandante, considere o dano de cada um de seus comandantes separadamente. Ver regra 903.11a.

702.123e Se um efeito se refere a seu comandante enquanto você tem dois comandantes, este se refere a qualquer dos dois. Se um efeito fizer com que você realize uma ação com seu comandante e esta ação puder afetar ambos, você escolhe a qual ele se refere no momento em que o efeito é aplicado.

* 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 Akiri e Silas Renn forem seus comandantes, seu deck poderá conter cards com branco, azul, preto e vermelho em suas identidades de cor, mas não com verde.

* Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes são embaralhados para se tornarem 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.

* Uma vez que seu jogo comece, 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. O efeito de Farol do Comando coloca um em sua mão a partir da zona de comando, não os dois.

* Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.

Nova habilidade: Inabalável

Alguns jogadores têm dificuldade quando cercados por inimigos por todos os lados, mas alguns prosperam! Quanto mais oponentes você estiver enfrentando, menos pagará por mágicas com a palavra-chave inabalável.

Exalação Sublime

{6} {W}

Feitiço

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Destrua todas as criaturas.

As regras oficiais para a habilidade inabalável são as seguintes:

702.124 Inabalável

702.124a Inabalável é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com inabalável está na pilha. Inabalável significa "Esta mágica custa {1} para ser conjurada para cada oponente que você tiver."

702.124b Os jogadores que deixaram o jogo não são contados quando se determina quantos oponentes você tem.

702.124c Se uma mágica tem múltiplas ocorrências de inabalável, cada uma delas se aplica.

* Fazer com que um oponente perca o jogo depois de você ter anunciado que está conjurando uma mágica com inabalável e determinado seu custo total não fará com que você tenha que pagar mais mana.

* Os efeitos que reduzem o que você paga para conjurar uma magia não afetam seu custo de mana convertido. O custo de mana convertido de Exalação Sublime é 7, independentemente de quantos oponentes você tenha ou quanto mana você tenha gasto para conjurá-la.

Habilidade que retorna: Reciclar terreno básico

Quando seu comandante exige quatro cores de mana, pode ser um desafio comprar os terrenos certos. Os cards com a habilidade reciclar terreno básico podem ser descartados para encontrar exatamente o terreno básico de que você precisa.

Rota Migratória

{3}{W}{U}

Feitiço

Crie quatro fichas de criatura branca 1/1 do tipo Ave com voar.

Reciclar terreno básico {2} ({2}, *Descarte este card: Procure em seu grimório um card de terreno básico, revele-o e coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.*)

* Você só escolhe o tipo de terreno básico quando procura em seu grimório. Depois de escolher um card de terreno básico em seu grimório, você revela o card, coloca-o em sua mão e, em seguida, embaralha seu grimório.

* Reciclar terreno básico é uma variação de reciclar. Qualquer habilidade que seja desencadeada quando um card é reciclado também é desencadeada por um card sendo afetado por reciclar terreno básico. Qualquer habilidade que impeça uma habilidade reciclar de ser ativada também impede uma habilidade reciclar terreno básico de ser ativada.

* Reciclar terreno básico é uma habilidade ativada. Os efeitos que interajam com habilidades ativadas (como os de Asfixiar ou Anéis dos Lareiluz) vão interagir com reciclar terreno básico. Os efeitos que interajam com magias (como os de Negar ou Cancelar) não vão interagir.

* Você pode escolher não encontrar um card de terreno básico, mesmo que haja um em seu grimório.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

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 controle não poderão atacar você nem um planeswalker que você controle 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.

Arraia do Brilho Abissal

{4}{U}

Criatura — Peixe

3/3

Quando Arraia do Brilho Abissal entrar no campo de batalha, dobre o número de cada tipo de marcador em qualquer número de permanentes alvo.

* Você pode não escolher nenhum alvo se não quiser dobrar o número de marcadores em nenhuma permanente.

* Para dobrar o número de cada tipo de marcador em uma permanente, coloque outro marcador nela para cada marcador que ela já tenha. Efeitos que interagem com marcadores sendo colocados em permanentes (como os de Ameaça Guia-cadáver ou Mago da Compreensão) se aplicam, se apropriado. Por exemplo, se Ameaça Guia Cadáver tiver dois marcadores +1/+1 e um marcador de divindade, a habilidade de Arraia do Brilho Abissal concederá a Ameaça Guia-cadáver quatro marcadores +1/+1 a mais e um marcador de divindade a mais.

* Conforme a habilidade de Arraia do Brilho Abissal é resolvida, você precisa dobrar cada tipo de marcador na permanente que ela tem como alvo.

Artesãos Feéricos

{3}{U}

Criatura — Fada Artesão

2/2

Voar

Toda vez que uma criatura que não seja ficha entrar no campo de batalha sob o controle de um oponente, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura, com a exceção que ela é um artefato além de seus outros tipos. Depois, exile todas as outras fichas criadas com Artesãos Feéricos.

* Se você controlar múltiplos Artesãos Feéricos, a habilidade de cada um só exilará fichas criadas com a habilidade daquele Artesãos Feéricos em específico.

* A ficha copia exatamente o que está escrito na permanente original e mais nada (a menos que a permanente esteja copiando outra coisa; ver abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.

* A ficha é um artefato além de seus outros tipos. Este é um valor copiável da ficha que outros efeitos podem copiar.

* Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.

* Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Clone), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a permanente esteja copiando.

* Se a permanente copiada pela ficha tiver quaisquer habilidades do tipo "quando [esta permanente] entra no campo de batalha", a ficha também terá essas habilidades e as desencadeará quando for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo "conforme [esta permanente] entra no campo de batalha" ou "[esta permanente] entra no campo de batalha com" que a ficha tenha copiado também funcionarão.

* Uma ficha de criatura que seja uma cópia do comandante de um jogador não é um comandante.

Atraxa, Voz dos Pretores

{G}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Anjo Horror

4/4

Voar, vigilância, toque mortífero, vínculo com a vida

No início de sua etapa final, prolifere. *(Você escolhe um número qualquer de permanentes e/ou jogadores com marcadores sobre eles e depois dá a cada um outro marcador de um tipo que eles já tenham.)*

* Conforme prolifera, você pode escolher quaisquer jogadores que tenham marcadores, incluindo você.

* Você pode escolher qualquer permanente que tenha um marcador, incluindo as controladas por oponentes. Você não pode escolher cards em qualquer zona que não o campo de batalha, mesmo que eles tenham marcadores, como cards suspensos ou uma Tempestade Relampejante na pilha.

* Você não precisa escolher toda permanente ou jogador que tenha um marcador; você pode escolher somente aqueles aos quais quer adicionar outro marcador. Uma vez que "qualquer número" inclui zero, você não precisa escolher nenhuma permanente e não precisa escolher nenhum jogador.

* Se um jogador ou uma permanente escolhida desta forma tiver múltiplos tipos de marcadores, somente um novo marcador é dado. Você escolhe que tipo de marcador dar àquela permanente ou jogador conforme prolifera.

* Os jogadores podem responder à mágica ou habilidade cujo efeito inclui proliferar. No entanto, uma vez que aquela mágica ou habilidade comece a ser resolvida e seu controlador escolha quais permanentes e jogadores receberão novos marcadores, será tarde demais para que qualquer um responda.

* Se uma criatura tiver marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado removem o mesmo número de cada um de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. Não haverá nenhum marcador do outro tipo para colocar nela conforme você proliferar.

Autômato do Arsenal

{3}

Criatura Artefato — Constructo

2/2

Toda vez que Autômato do Arsenal entra no campo de batalha ou ataca, você pode anexar qualquer número de Equipamentos alvo a ele. *(O controle do Equipamento não é alterado.)*

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

* Você pode escolher não ter nenhum equipamento como alvo se não quiser anexar nenhum a Autômato do Arsenal. Como a habilidade é opcional, você não precisa anexar o Equipamento que ela tem como alvo conforme resolver a habilidade. No entanto, você precisa anexar todos os Equipamentos alvo ou não anexar nenhum deles.

* A habilidade de Autômato do Arsenal pode fazer com que um equipamento que um jogador controla se torne anexado a uma criatura que outro jogador controla. O controlador do equipamento pode pagar o custo de equipar para mover o Equipamento para uma criatura controlada por ele, mas apenas quando puder conjurar um feitiço. O controlador de Autômato do Arsenal não pode pagar o custo de equipar para mover equipamentos que ele mesmo não controle.

* Se um Equipamento que um oponente controla estiver anexado a uma criatura que você controla, qualquer habilidade daquele Equipamento que diga "você" se refere àquele oponente. No entanto, se o Equipamento diz que a

criatura equipada tem uma habilidade, a palavra "você" naquela habilidade se refere a você, o controlador da criatura.

* Se Autômato do Arsenal deixar o campo de batalha antes que sua habilidade seja resolvida, nada acontecerá a nenhum dos equipamentos que esta tinha como alvo. Se eles já estavam anexados a outras criaturas, eles permanecerão anexados àquelas criaturas.

* Uma habilidade de um equipamento que seja desencadeada "toda vez que a criatura equipada ataca" será desencadeada apenas se o Equipamento estiver anexado a uma criatura no momento em que aquela criatura for declarada como atacante, e quaisquer referências a "aquela criatura" no efeito se referem à criatura à qual o Equipamento está anexado quando a habilidade é desencadeada.

Breya, Moldadora de Etherium

{W}{U}{B}{R}

Criatura Artefato Lendária — Humano

4/4

Quando Breya, Moldadora de Etherium, entrar no campo de batalha, crie duas fichas de criatura artefato azul 1/1 do tipo Tóptero com voar.

{2}, Sacrifique dois artefatos: Escolha um —

- Breya causa 3 pontos de dano ao jogador alvo.
- A criatura alvo recebe -4/-4 até o final do turno.
- Você ganha 5 pontos de vida.

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

* Você pode sacrificar quaisquer dois artefatos que você controla para pagar o custo da habilidade de Breya, inclusive a própria Breya.

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.

Cai o Pano

{5}{B}

Mágica Instantânea

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Destrua duas criaturas alvo.

* Você não pode conjurar Cai o Pano sem duas criaturas como alvo. Se uma deixar de ser um alvo válido após você ter conjurado Cai o Pano, a outra ainda será destruída.

Chifre-Ígneo de Assalto

{3}{R}

Criatura — Elemental Boi

4/2

Ímpeto

No início da etapa final de cada jogador, se nenhuma criatura atacou neste turno, coloque um marcador de fúria em Chifre-ígneo de Assalto. Em seguida, Chifre-ígneo de Assalto causa àquele jogador dano igual ao número de marcadores de fúria que possui.

* A habilidade desencadeada de Chifre-ígneo de Assalto não é desencadeada se uma criatura atacou neste turno. Ele não receberá um marcador de fúria nem causará dano.

* A habilidade desencadeada de Chifre-ígneo de Assalto é desencadeada no início da etapa final de cada jogador se nenhuma criatura tiver atacado, incluindo as suas, e mesmo que ele não tenha estado no campo de batalha durante o combate.

* Se Chifre-ígneo de Assalto deixar o campo de batalha em resposta a sua habilidade desencadeada, ele não receberá um novo marcador de fúria, mas causará uma quantidade de pontos de dano igual ao número de marcadores de fúria que tinha antes de deixar o campo de batalha.

* Se um jogador perder o jogo durante o próprio turno, o turno continua até estar completo. Se nenhuma criatura tiver atacado, Chifre-ígneo de Assalto receberá um marcador de fúria mesmo não causando dano a nenhum jogador.

Dragão Avérneo Cornorúnico

{5}{R}

Criatura — Dragão

5/5

Voar

{5}{R}, Exile Dragão Avérneo Cornorúnico de seu cemitério: Cada jogador descarta a própria mão e depois compra sete cards.

* Exilar Dragão Avérneo Cornorúnico de seu cemitério é parte do custo de sua habilidade ativada. Um oponente não pode remover Dragão Avérneo Cornorúnico de seu cemitério em resposta a sua ativação da habilidade.

* Se um jogador não tem cards na mão, aquele jogador não descarta nenhum card e, em seguida, compra sete cards.

Entretenimento Cruel

{6}{B}

Feitiço

Escolha um jogador alvo e outro jogador alvo. O primeiro jogador controla o segundo jogador durante o próximo turno do segundo jogador, e o segundo jogador controla o primeiro jogador durante o próximo turno do primeiro jogador.

* O controlador de Entretenimento Cruel pode ser um de seus alvos, mesmo que haja menos entretenimento desta forma.

* Se um jogador perder o jogo antes de controlar o outro jogador, o outro jogador joga seu turno normalmente.

* O jogador controlador não pode fazer com que o jogador que está sendo controlado conceda. Um jogador pode escolher conceder a qualquer momento, mesmo enquanto está sob o controle de outro jogador.

* O jogador que está sendo controlado ainda é o jogador ativo durante o próprio turno.

* Enquanto controla o outro jogador, o jogador controlador também continua a fazer suas próprias escolhas e tomar suas próprias decisões.

* Enquanto controla o outro jogador, o jogador controlador pode ver todos os cards no jogo que o jogador que está sendo controlado pode ver. Isso inclui cards na mão daquele jogador, cards com a face voltada para baixo que aquele jogador controla e quaisquer cards no grimório daquele jogador que este possa olhar.

* Enquanto controla o outro jogador, o jogador controlador faz todas as escolhas e toma todas as decisões permitidas ao jogador que está sendo controlado durante aquele turno. Isto inclui escolhas relativas a qual mágica conjurar ou quais habilidades ativar, assim como quaisquer decisões exigidas por uma habilidade desencadeada ou por qualquer outra coisa.

* O jogador controlador não pode tomar nenhuma decisão nem fazer nenhuma escolha inválida. O jogador não pode fazer nada que o jogador sendo controlado não poderia fazer. O jogador controlado não pode fazer escolhas nem tomar decisões que não sejam exigidas pelas regras do jogo ou por cards, permanentes, mágicas, habilidades e assim por diante. Se um efeito faz com que outro jogador tome decisões que o jogador que está sendo controlado tomaria normalmente (como de Plano de Guerra Magistral), este efeito tem precedência. Em outras palavras, se o jogador que está sendo controlado não poderia tomar uma decisão, o jogador controlador não pode tomar aquela decisão por ele.

* O jogador controlador também não pode fazer escolhas nem tomar decisões pelo jogador que está sendo controlado que estejam relacionadas às regras de torneio (tais como pedir empate intencional ou chamar um juiz).

* O jogador controlador só controla o jogador. O jogador controlador não controla nenhuma das permanentes, mágicas ou habilidades daquele jogador.

* O jogador controlador só pode usar os recursos do jogador que está sendo controlado (cards, mana e assim por diante) para pagar custos para aquele jogador; o jogador controlador não pode usar os próprios recursos para pagar custos para o jogador que está sendo controlado. Da mesma forma, o jogador controlador não pode gastar os recursos do jogador que está sendo controlado em nenhum dos custos do próprio jogador controlador.

* Se um jogador que seria controlado pular o próprio turno, o outro jogador controlará o próximo turno que o jogador afetado de fato jogar.

* Se vários efeitos de controle de jogador afetarem o mesmo jogador, eles sobrescrevem uns aos outros. O último a ser criado é o que surtirá efeito.

* Controlar um jogador não permite que o jogador controlador olhe a reserva do jogador controlado. Se um efeito instruir aquele jogador a escolher um card de fora do jogo, o jogador controlador não poderá fazer com que aquele jogador escolha um card.

Escalada Evolucionária

{1}{G}

Encantamento

No início de sua manutenção, coloque três marcadores +1/+1 na criatura alvo que você controla e três marcadores +1/+1 na criatura alvo que um oponente controla.

* Você escolhe dois alvos para a habilidade de Escalada Evolucionária conforme esta é colocada na pilha. Nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades durante o seu turno antes que isso aconteça.

* Caso não haja dois alvos válidos para a habilidade de Escalada Evolucionária conforme esta for colocada na pilha, ela será retirada da pilha e nenhuma criatura receberá marcadores +1/+1.

* Se um alvo deixar de ser válido antes que a habilidade de Escalada Evolucionária seja resolvida, você colocará três marcadores +1/+1 no alvo que ainda for válido.

Escavação Antiga

{2} {U} {B}

Mágica Instantânea

Compre uma quantidade de cards igual à que tem na mão. Em seguida, descarte um card para cada card comprado dessa forma.

Reciclar terreno básico {2} ({2}, *Descarte este card: Procure em seu grimório um card de terreno básico, revele-o e coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.*)

* O número de cards em sua mão é contado apenas conforme Escavação Antiga é resolvida. Escavação Antiga está na pilha neste momento, de modo que não é contada.

* O número de cards comprados dessa forma pode não ser igual ao dos cards em sua mão (por exemplo, se você aplicar a habilidade escavação de Necroplasma em vez de comprar um daqueles cards). O número de cards que você de fato comprou é o que determina quantos cards você descarta.

Escudeira Altruísta

{3} {W}

Criatura — Humano Soldado

1/1

Lampejo

Quando Escudeira Altruísta entrar no campo de batalha, previna todo o dano que seria causado a você neste turno. Toda vez que algum dano que seria causado a você for prevenido, coloque aquela quantidade de marcadores +1/+1 em Escudeira Altruísta.

* A primeira habilidade desencadeada de Escudeira Altruísta previne todo o dano que seria causado naquele turno depois de a habilidade desencadeada ser resolvida, mesmo que Escudeira Altruísta deixe o campo de batalha.

* A segunda habilidade desencadeada de Escudeira Altruísta não é desencadeada apenas quando o dano é prevenido pelo efeito de sua primeira habilidade desencadeada. Qualquer efeito de prevenção fará com que ela seja desencadeada.

* Se houver um efeito de prevenção que se aplica ao dano que seria causado a você enquanto controla um planeswalker, você pode escolher se quer aplicar aquele efeito de prevenção antes ou depois do efeito de redirecionamento do planeswalker. Se você aplicar o efeito de prevenção primeiro, o efeito de redirecionamento do planeswalker não será mais aplicado. Se você aplicar o efeito de redirecionamento do planeswalker e seu oponente escolher causar o dano a um planeswalker que você controla, aquele dano não será prevenido.

Espião-mestre Goblin

{2} {R}

Criatura — Goblin Ladino

2/1

Iniciativa

No início da etapa final de cada oponente, aquele jogador cria uma ficha de criatura vermelha 1/1 do tipo Goblin com "As criaturas que você controla atacam a cada combate se estiverem aptas."

* Se, durante sua etapa de declaração de atacantes, uma criatura que você controla for virada ou afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ela não atacará mesmo que você controle uma das fichas de Espião-mestre Goblin. Se houver um custo associado a fazer com que uma criatura ataque, você não é forçado a pagar o custo, de modo que ela também não precisa atacar nesse caso.

Fuga Frenética

{3}{R}

Encantamento — Aura

Encantar permanente

Quando Fuga Frenética entrar no campo de batalha ou no início de sua manutenção, ganhe o controle da permanente encantada até o final do turno. Desvire aquela permanente. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* A habilidade desencadeada é desencadeada tanto quando Fuga Frenética entra no campo de batalha quanto no início de sua manutenção. Não é necessário escolher apenas uma opção.

* Você não controlará a permanente encantada conforme sua manutenção começar. Nenhuma habilidade do tipo "no início de sua manutenção" que ela tenha será desencadeada durante sua manutenção (a menos que você já controle aquela permanente). Da mesma forma, se você tiver uma habilidade do tipo "no início de sua manutenção" que tenha como alvo uma permanente que você controla, a habilidade não poderá tê-la como alvo.

Garra da Phyresis

{2}{U}

Mágica Instantânea

Ganhe o controle do Equipamento alvo. Em seguida, crie uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Germe e anexe aquele Equipamento a ela.

* A ficha de Germe existe no campo de batalha como 0/0 por um breve momento antes que o Equipamento se torne anexado a ela. As habilidades que sejam desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha serão desencadeadas com base em suas características naturais, e não nas características que ela tenha imediatamente depois de ter se tornado equipada.

* Se o equipamento não fornecer um reforço de resistência, sua ficha de Germe terá resistência 0 e morrerá. Você ainda controlará o Equipamento.

Geoscópio Prismático

{5}

Artefato

Geoscópio Prismático entra no campo de batalha virado.

Dominar — {T}: Adicione X manas em qualquer combinação de cores a sua reserva de mana, sendo X o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla.

* As cores de mana que Geoscópio Prismático pode produzir não são relacionadas aos tipos específicos de terreno básico entre os terrenos que você controla. Por exemplo, se controlar uma Planície e uma Ilha, você poderá ativar a habilidade de Geoscópio Prismático para adicionar {R}{G} a sua reserva de mana.

* Você pode ativar a habilidade de mana de Geoscópio Prismático se não tiver nenhum tipo de terreno básico entre os terrenos que você controla, mas ela não produzirá nenhum mana.

* Geoscópio Prismático não pode produzir mana incolor.

* Para determinar o número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla, procure os subtipos Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta entre os terrenos que você controla. Conte cada subtipo que aparecer uma ou mais vezes no número de tipos de terreno básico entre os terrenos que você controla. Esse número não pode exceder cinco.

* A quantidade de terrenos de um tipo de terreno básico em particular que você controla é irrelevante para a habilidade dominar contanto que esse número seja superior a zero. No que diz respeito a dominar, dez Florestas é o mesmo que uma Floresta.

* A maioria dos terrenos não básicos não tem tipos de terreno básico, mesmo que produzam mana colorido. Por exemplo, Cavernas de Koilos não é uma Planície nem um Pântano.

* Alguns terrenos não básicos têm tipos de terreno básico. As habilidades dominar não contam o número de terrenos que você controla; elas contam o número de terrenos básicos entre os terrenos que você controla, mesmo que isso signifique verificar o mesmo terreno duas vezes. Por exemplo, se você controla uma Tundra, uma Cripta de Sangue e uma Floresta, você tem uma Planície, uma Ilha, um Pântano, uma Montanha e uma Floresta entre os terrenos que você controla. Suas habilidades dominar estarão maximizadas.

Herança de Duelista

{2}{W}

Encantamento

Toda vez que uma ou mais criaturas atacam, você pode fazer com que a criatura atacante alvo ganhe golpe duplo até o final do turno.

* A habilidade de herança de Duelista é desencadeada toda vez que qualquer jogador ataca com uma ou mais criaturas, e não apenas quando você o faz. Você sabe quais jogadores e planeswalkers as criaturas estão atacando antes de escolher a criatura alvo.

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.*)

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

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 jogador precisa conjurar duas mágicas para que a habilidade desencadeada de Kraum seja desencadeada. Duas mágicas de oponentes diferentes não a desencadearão.

* A habilidade desencadeada de Kraum pode ser desencadeada apenas uma vez em cada turno para cada oponente.

* A habilidade desencadeada de Kraum será resolvida independentemente de a primeira ou segunda mágica que dado 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 ao 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, e não se o total de pontos de vida daquele jogador diminuiu ao longo do turno. Por exemplo, se um jogador que não 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.

Magus da Vontade

{2}{B}

Criatura — Humano Mago

3/3

{2}{B}, {T}, Exile Magus da Vontade: Até o final do turno, você pode jogar cards a partir do seu cemitério. Se um card seria colocado em seu cemitério a partir de qualquer lugar neste turno, em vez disso, exile aquele card.

* Os cards que seriam colocados em seu cemitério são exilados mesmo que você não os tenha jogado neste turno, como uma criatura que não seja uma ficha que morreria.

* As fichas de criatura são colocadas em seu cemitério normalmente (e deixam de existir logo depois). As habilidades que são desencadeadas quando uma criatura morre podem ser desencadeadas quando fichas de criatura são colocadas em seu cemitério, mas não serão desencadeadas quando criaturas que não sejam fichas forem exiladas em vez de serem colocadas em seu cemitério.

* Você paga os custos de um card em seu cemitério se conjurá-lo. Você pode pagar custos alternativos como custos de emergir em vez do custo de mana do card.

* Você pode jogar um card de terreno a partir de seu cemitério somente se tiver uma jogada de terreno disponível.

* Magus da Vontade não altera quando você pode jogar os cards em seu cemitério. Por exemplo, se você tiver uma criatura sem lampejo em seu cemitério, você só poderá conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.

* Se outro efeito tentar alterar onde uma mágica é colocada conforme ela é resolvida, como o de uma habilidade rebote ou recuperar, você pode escolher exilar ou não o card com o efeito de Magus da Vontade ou aplicar o outro efeito.

Maldição da Vingança

{B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado conjurar uma mágica, coloque um marcador de rancor em Maldição da Vingança. Quando o jogador encantado perde o jogo, você ganha X pontos de vida e compra X cards, sendo X o número de marcadores de rancor em Maldição da Vingança.

* A habilidade desencadeada de Maldição da Vingança é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. A habilidade será resolvida mesmo que a mágica seja anulada.

Se tanto você quanto o jogador encantado chegarem a 0 ou menos pontos de vida ao mesmo tempo, você perderá o jogo antes que a segunda habilidade desencadeada de Maldição da Vingança lhe dê mais pontos de vida.

Mangual do Conquistador

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada cor entre as permanentes que você controla.

Enquanto Mangual do Conquistador estiver anexado a uma criatura, seus oponentes não podem conjurar mágicas durante o seu turno.

Equipar {2}

* A primeira habilidade de Mangual do Conquistador se atualiza constantemente conforme o número de cores entre as permanentes que você controla se altera. Se o número de cores diminuir e o dano que estava marcado na criatura equipada anteriormente no turno agora for dano letal, a criatura será destruída. Da mesma forma, se sua resistência se tornar 0, aquela criatura será colocada no cemitério de seu dono.

* As cinco cores são branco, azul, preto, vermelho e verde. Mangual do Conquistador não pode conceder mais que +5/+5 a uma criatura. (Ouro, artefato e incolor não são cores.)

* Se você mover Mangual do Conquistador de uma criatura para outra, não há um momento intermediário em que ele não esteja anexado a nenhuma criatura. Presumindo que seja o seu turno, seus oponentes não poderão conjurar mágicas.

Manobra de Aprisionamento

{3}{W}

Mágica Instantânea

O jogador alvo sacrifica uma criatura atacante. Você cria X fichas de criatura branca 1/1 do tipo Soldado, sendo X a resistência daquela criatura.

* Uma “criatura atacante” é uma que tenha sido declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando durante este combate. A menos que aquela criatura deixe o combate, ela continua sendo uma criatura atacante até a etapa de final de combate, mesmo que o jogador que ela estava atacando tenha deixado o jogo ou o planeswalker que ela estava atacando tenha deixado o combate.

* Se você conjurar Manobra de Aprisionamento depois que o dano de combate tiver sido causado, somente criaturas que tenham sobrevivido ao combate poderão ser sacrificadas.

* Manobra de Aprisionamento não tem como alvo a criatura a ser sacrificada. O jogador alvo escolhe uma conforme a mágica é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma outra ação entre o momento em que o jogador alvo escolhe a criatura e você cria as fichas de Soldado.

* Para determinar quantas fichas de Soldado são criadas, use a resistência da criatura sacrificada em sua última existência no campo de batalha.

Monte de Bum

{4}

Artefato

{T}: Jogue uma moeda. Se você vencer, destrua todas as permanentes que não sejam terrenos.

* Você joga uma moeda conforme a habilidade de Monte de Bum é resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que vê o resultado da jogada e todas as permanentes que não sejam terrenos são destruídas.

* Se você vencer a jogada, Monte de Bum será destruído juntamente com todas as outras permanentes que não sejam terrenos.

Pensamentos de Despedida

{2}{B}

Feitiço

Destrua a criatura alvo. Você compra X cards e perde X pontos de vida, sendo X o número de marcadores naquela criatura.

* Pensamentos de Despedida pode ter como alvo uma criatura sem nenhum marcador. Você não perderá nenhum ponto de vida e não comprará nenhum card.

* Pensamentos de Despedida conta todos os tipos de marcador naquela criatura. Os efeitos como os de Crescimento Desenfreado, Auras e Equipamentos não são marcadores.

* Se uma criatura tiver marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado vão remover o mesmo número de cada um, de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. Não haverá nenhum marcador do outro tipo para ser contado por Pensamentos de Despedida.

Protetor Primevo

{10}{G}

Criatura — Avatar

10/10

Protetor Primevo custa {1} a menos para ser conjurado para cada criatura que seus oponentes controlam. Quando Protetor Primevo entrar no campo de batalha, coloque um marcador +1/+1 em cada outra criatura que você controla.

* Uma vez que um jogador tenha anunciado que está conjurando Protetor Primevo, nenhum jogador poderá realizar ações para tentar alterar o número de criaturas que seus oponentes controlam para aumentar seu custo.

* A habilidade de Protetor Primevo não pode reduzir o custo dele a menos de {G}.

Quebradora de Frascos, a Feroz

{1}{B}{R}

Criatura Lendária — Goblin Amoque

2/3

Toda vez que você conjura sua primeira magia em cada turno, Quebradora de Frascos, a Feroz, causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido daquela magia a um oponente escolhido aleatoriamente. Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

* A habilidade desencadeada de Quebradora de Frascos é desencadeada quando você conjura sua primeira magia 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 magia. Se aquela magia 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 magia for a própria Quebradora de Frascos, a habilidade de Quebradora de Frascos não poderá ser desencadeada.

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

* A habilidade desencadeada de Quebradora de Frascos é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Se a habilidade de Quebradora de Frascos for resolvida e a magia que fez com que ela fosse desencadeada tiver sido anulada, use o custo de mana convertido daquela magia 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. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que o jogador é escolhido e o dano é causado àquele jogador.

* Quebradora de Frascos, a Feroz, recebeu errata em Português. O card foi impresso com o nome no masculino, Quebrador de Frascos, o Feroz, mas o gênero do card é feminino, assim as futuras referências ao card usarão a forma feminina.

Quidele, Escolhida de Crufix

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/3

{T}: Adicione {C} a sua reserva de mana para cada card que você comprou neste turno. Parceiro (*Você pode ter dois comandantes se ambos tiverem parceiro.*)

* A habilidade de Quidele conta cada card que você comprou neste turno, quer eles estejam ou não em sua mão e quer Quidele estivesse ou não no campo de batalha sob o seu controle no momento em que eles foram comprados.

* Os cards colocados em sua mão sem uma instrução de "compre", como os encontrados com a habilidade reciclar terreno básico, não foram comprados.

* Se não comprou nenhum card neste turno, você pode ativar a habilidade de mana de Quidele, mas ela não produzirá nenhum mana.

Quinaios e Tiro de Meletis

{R}{G}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Soldado

2/8

No início de sua etapa final, compre um card. Cada jogador pode colocar um card de terreno da própria mão no campo de batalha. Em seguida, cada oponente que não o fez compra um card.

* A começar por você e seguindo a ordem dos turnos, cada jogador escolhe um card de terreno da própria mão, ou escolhe não escolher, mas não revela nenhum terreno escolhido ainda. Uma vez que todos os jogadores tenham feito essa escolha, todos os terrenos escolhidos são revelados e entram no campo de batalha simultaneamente.

* Se o card que você comprar for um card de terreno, você poderá escolher colocá-lo no campo de batalha.

Rastejador Cristalino

{4}

Criatura Artefato — Constructo

1/1

Convergir — Rastejador Cristalino entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada cor de mana gasta para conjurá-lo.

Remova um marcador +1/+1 de Rastejador Cristalino: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

{T}: Coloque um marcador +1/+1 em Rastejador Cristalino.

* As cores do mana são branco, azul, preto, vermelho e verde. Incolor não é uma cor.

* A menos que uma mágica ou habilidade o permita, você não pode escolher pagar mais mana por uma mágica com uma habilidade convergir só para gastar mais cores de mana. Da mesma forma, se uma mágica ou habilidade reduzir a quantidade de mana necessária para conjurar uma mágica com convergir, você não poderá ignorar essa redução de custo para gastar mais cores de mana.

* Se houver quaisquer custos alternativos ou adicionais para conjurar uma mágica com uma habilidade convergir, o mana gasto para pagar esses custos será contado. Por exemplo, se um efeito fizer com que Rastejador Cristalino custe {1} a mais para ser conjurado, você poderá pagar {W}{U}{B}{R}{G} para conjurá-lo e fazer com que ele entre no campo de batalha com cinco marcadores +1/+1.

* Se você conjurar uma mágica com convergir sem gastar mana (por exemplo, porque um efeito tenha permitido que você a conjurasse sem pagar seu custo de mana), o número de cores gastas para conjurá-la será zero.

Resgate da Benfeitora

{1}{G}

Mágica Instantânea

Desvire todas as criaturas. Até o final do turno, toda vez que uma criatura que um oponente controla bloquear, compre um card.

Compre um card.

* Você precisa conjurar Resgate da Benfeitora antes de os bloqueadores serem declarados para comprar quaisquer cards por meio de sua habilidade desencadeada retardada.

* Cada jogador terá uma chance de conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades depois de as habilidades desencadeadas retardadas de Resgate da Benfeitora terem sido resolvidas, antes de o dano de combate ter sido causado.

* Se múltiplas cópias de Resgate da Benfeitora forem resolvidas em um turno, cada uma criará uma habilidade desencadeada retardada e cada uma destas será desencadeada quando sua condição for satisfeita.

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 tiver 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.

Saskia, a Inabalável

{B} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

3/4

Vigilância, ímpeto

Conforme Saskia, a Inabalável, entrar no campo de batalha, escolha um jogador.

Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, ela causa aquela quantidade de dano ao jogador escolhido.

* Se uma criatura que você controla causar dano de combate ao jogador escolhido, ela vai causar aquela quantidade de dano àquele jogador novamente.

* O dano que a habilidade de Saskia faz com que uma criatura cause não é dano de combate.

* Uma vez que o jogador escolhido tenha deixado o jogo a habilidade desencadeada de Saskia não terá efeito.

* Se Saskia deixar o campo de batalha e retornar, você escolherá novamente um jogador. Ela não se lembra do jogador escolhido anteriormente.

Sementes da Renovação

{6} {G}

Feitiço

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Devolva até dois cards alvo de seu cemitério para sua mão. Exile Sementes da Renovação.

* Se um alvo deixar de ser válido antes de Sementes da Renovação ser resolvida, você ainda devolverá o alvo válido de seu cemitério para sua mão.

* Se cada um dos alvos não for mais válido conforme Sementes da Renovação for resolvida, Sementes da Renovação será anulada e colocada no cemitério de seu dono. Ela não é exilada.

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 atacando um jogador que não seja você.

* Uma vez que uma criatura atacante tenha sido bloqueada por uma criatura sem voar nem 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.*)

* 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.

* 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.

* Um efeito que instrui você a “conjurá-lo” um card não permite que você jogue um terreno.

* Conjurá-lo 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.

Transformações Divergentes

{6} {R}

Mágica Instantânea

Inabalável (*Esta mágica custa {1} a menos por cada oponente para ser conjurada.*)

Exile duas criaturas alvo. Para cada uma dessas criaturas, seu controlador revela cards do topo do próprio grimório até revelar um card de criatura, coloca aquele card no campo de batalha e, em seguida, embaralha os demais no próprio grimório.

* Você não pode conjurar Transformações Divergentes sem duas criaturas alvo. Se uma criatura alvo deixar de ser um alvo válido para Transformações Divergentes depois que ela tiver sido conjurada, seu controlador não exilará nem substituirá aquela criatura, mas a outra criatura ainda será afetada.

* Se criaturas de dois jogadores forem exiladas desta forma, comece pelo jogador controlador do turno. Se aquele jogador controlava uma criatura exilada desta forma, aquele jogador segue o processo em Transformações Divergentes para substituí-la. Se não controlava, passe ao próximo jogador na ordem dos turnos. Repita até que os jogadores que controlavam as criaturas exiladas tenham, cada um, substituído aquelas criaturas.

* Se criaturas de um jogador forem exiladas desta forma, aquele jogador repetirá este processo duas vezes.

* As duas criaturas que são colocadas no campo de batalha fazem isso em sequência. As habilidades desencadeadas da segunda não vêm a primeira entrar no campo de batalha.

* Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Transformações Divergentes esperam até que Transformações Divergentes termine de ser resolvida para serem colocadas na pilha. Uma habilidade que seja desencadeada quando a primeira criatura entra no campo de batalha pode ter como alvo a segunda criatura e vice-versa.

* Se o controlador de uma criatura exilada desta forma não tiver nenhum card de criatura restante no próprio grimório, aquele jogador revela os cards no grimório e, em seguida, o embaralha.

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.*)

* Nenhum jogador pode realizar outra ação enquanto você estiver resolvendo a habilidade ativada.

Visões Multifacetadas

{2} {U}

Feitiço

Revele os dez cards do topo de seu grimório. A começar pelo próximo oponente na ordem dos turnos, cada oponente escolhe dentre eles um card diferente que não seja terreno. Coloque os cards escolhidos em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

* Se não houver cards que não sejam terrenos suficientes para que cada oponente escolha um, todos os cards que não sejam terrenos são colocados em sua mão.

* Uma vez que os dez cards do topo de seu grimório forem revelados, nenhum jogador poderá realizar nenhuma outra ação até que Visões Multifacetadas tenha sido completamente resolvido.

* Depois de Visões Multifacetadas ser resolvido, se for o seu turno, você pode jogar um dos cards se for válido fazê-lo antes que qualquer outro jogador possa realizar qualquer ação.

Yidris, Dominador do Maelstrom

{U} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Ogro Mago

5/4

Atropelar

Toda vez que Yidris, Dominador do Maelstrom, causa dano de combate a um jogador, conforme você conjura mágicas de sua mão neste turno, elas ganham cascata. *(Quando conjurar a mágica, exile cards do topo de 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.)*

* As mágicas que você conjurar de sua mão neste turno ganharão cascata mesmo que Yidris deixe o campo de batalha.

* Se a habilidade desencadeada de Yidris for resolvida mais de uma vez em um turno, as mágicas que você conjurar de sua mão ganharão cascata aquele número de vezes. Cada ocorrência de cascata é desencadeada separadamente; resolva um desencadeamento de cascata e a mágica que você conjurar a partir dele antes de resolver o próximo desencadeamento de cascata.

* A habilidade cascata é desencadeada quando você conjura a mágica, o que significa que ela é resolvida antes daquela mágica. Se você conjurar o card exilado pela habilidade cascata, aquela mágica irá para a pilha acima da 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.

* Se uma mágica com cascata for anulada, a habilidade cascata ainda será resolvida normalmente.

* 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. Ela pode ser anulada. Como ela é conjurada a partir do exílio, a habilidade de Yidris não dará cascata à nova mágica.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander e Magic são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2016 Wizards.