

Magic: The Gathering — Commander (Edição 2017) Notas de Lançamento

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

Última modificação em 22 de junho de 2017

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

A seção "Notas Gerais" inclui informações sobre o lançamento e explica as mecânicas e conceitos da coleção.

A seção "Notas sobre cards específicos" contém respostas às dúvidas mais importantes, mais comuns e que causam mais confusão para os jogadores quanto aos cards da coleção. Os itens da seção "Notas sobre cards específicos" trazem os textos de regras completos para consulta. Nem todos os cards desta coleção estão listados.

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

O lançamento de **Magic: The Gathering — Commander (Edição 2017)** consiste em quatro pacotes diferentes. Cada pacote contém um deck de 100 cards mais um card metalizado de comandante em tamanho grande. Os quatro decks são "Feitiçaria Arcana", "Dominação Dracônica", "Ferocidade Felina" e "Sede de Sangue Vampírica".

Data de lançamento: Sábado, 25 de agosto de 2017

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 2017)** 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, 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 "únicas": 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 2017)*** vem com um card metalizado em tamanho grande que corresponde a um comandante possível 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 palavra de habilidade: Eminência

Algumas lendas são competentes o suficiente na liderança de suas forças para fazê-lo placidamente enquanto relaxam na zona de comando. Cada uma dessas criaturas tem uma habilidade com a palavra de habilidade *eminência*. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

4/4

Eminência — Toda vez que você conjurar outra mágica de Vampiro, se Edgar Markov estiver na zona de comando ou no campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Vampiro.

Iniciativa, ímpeto

Toda vez que Edgar Markov atacar, coloque um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla.

* Três habilidades de *eminência* são habilidades desencadeadas. A criatura precisa estar na zona de comando ou no campo de batalha conforme o evento desencadeador ocorre, assim como conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se a criatura estiver em uma zona adequada conforme o evento desencadeador ocorrer, mas deixar aquela determinada zona, a habilidade não fará nada conforme for resolvida.

* Em particular, se seu comandante estiver no campo de batalha e sua habilidade de *eminência* for desencadeada, mas ele for colocado na zona de comando antes de aquela habilidade ser resolvida, aquela habilidade não fará nada conforme for resolvida. Isso ocorre porque um objeto que muda de zona é considerado um novo objeto.

Ciclo: Maldição do Ataque

É ótimo quando você consegue convencer os outros jogadores a fazer montinho em um jogador que você quer eliminar. Se você estiver tendo problemas para convencer os jogadores a fazer o seu trabalho só na conversa, nós temos um ciclo de Maldições para ajudar a incentivá-los.

Maldição da Prolixidade

{2}{U}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado for atacado, você compra um card. Cada oponente que estiver atacando aquele jogador faz o mesmo.

* A habilidade de cada Maldição é desencadeada apenas uma vez, não importa quantas criaturas estejam atacando o jogador encantado.

* Um jogador está atacando outro jogador se controlar uma criatura que esteja atacando aquele jogador. Se nenhuma criatura estiver atacando o jogador encantado conforme a habilidade de uma Maldição for resolvida (provavelmente por todas terem deixado o campo de batalha), somente o controlador da Maldição realizará suas ações.

* A habilidade desencadeada dessas Maldições não será desencadeada se o ataque for somente a um planeswalker que o jogador encantado controla.

* Se você se encantar com uma dessas Maldições, você receberá os efeitos toda vez que outro jogador atacar você.

Tema: Escolha um tipo de criatura

Muitos jogadores gostam de construir decks focados em uma única "tribo". Sete cards nesta coleção premiam você por fazer com que suas criaturas tenham muitos amigos, afetando todas as criaturas que você controle com o tipo de sua escolha, ou ferindo todas as demais criaturas.

Dominância da Estirpe

{5} {B} {B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. Destrua todas as criaturas que não sejam do tipo escolhido.

* Você precisa escolher um tipo de criatura existente, como Vampiro ou Felino. Tipos de card como “artefato” não podem ser escolhidos.

* Você não pode escolher múltiplos tipos de criatura, como “Felino Guerreiro”. Um Felino Guerreiro é tanto Felino quanto Guerreiro. Ele é afetado por qualquer coisa que afete qualquer dos tipos, e não é afetado por coisas que afetem criaturas que não sejam Felinos nem por coisas que afetem criaturas que não sejam Guerreiros.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Ataque da Estirpe

{4} {R} {R}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. Para cada criatura que você controla do tipo escolhido, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. Aquelas fichas ganham ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

* As fichas copiam exatamente o que está impresso nas criaturas e nada mais (a não ser que uma das criaturas esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Elas não copiam informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras e/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 uma criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se uma criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, as fichas entram no campo de batalha como o que quer que a criatura estivesse copiando.

* Se uma criatura copiada for uma ficha, a ficha criada por Ataque da Estirpe copiará as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha das criaturas copiadas serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

* Todas as fichas entram no campo de batalha ao mesmo tempo. Quaisquer habilidades desencadeadas que elas tenham verão cada uma das outras fichas entrar no campo de batalha.

* Se uma criatura copiada for lendária, quaisquer habilidades desencadeadas que ela tenha serão desencadeadas, caso seja adequado, antes que a “regra das lendas” faça com que uma daquelas criaturas lendárias seja colocada no cemitério de seu dono. Aquelas habilidades serão colocadas na pilha depois que a “regra das lendas” for aplicada.

Arahbo, Rugido do Mundo

{3}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Avatar

5/5

Eminência — No início do combate no seu turno, se Arahbo, Rugido do Mundo, estiver na zona de comando ou no campo de batalha, outro Felino alvo que você controla recebe +3/+3 até o final do turno.

Toda vez que outro Felino que você controla ataca, você pode pagar {1}{G}{W}. Se fizer isso, ele ganha atropelar e recebe +X/+X até o final do turno, sendo X seu poder.

* Uma vez que qualquer das habilidades desencadeadas de Arahbo seja resolvida, o Felino afetado continuará com o bônus, mesmo que Arahbo troque de zona posteriormente no turno.

* O valor de X é determinado apenas quando a última habilidade de Arahbo é resolvida. Se o poder do Felino atacante for negativo naquele momento, X será 0.

* Se múltiplos Felinos atacarem, a última habilidade de Arahbo é desencadeada aquela quantidade de vezes. Você pode pagar {1}{G}{W} cada vez que uma é resolvida.

* Enquanto a última habilidade de Arahbo estiver sendo resolvida, você não poderá pagar {1}{G}{W} múltiplas vezes para multiplicar o efeito para um Felino.

* Se um Felino que você controla entrar no campo de batalha atacando, ele não fará com que a última habilidade de Arahbo seja desencadeada.

Balan, Cavaleira Errante

{2}{W}{W}

Criatura Lendária — Felino Cavaleiro

3/3

Iniciativa

Balan, Cavaleira Errante, tem golpe duplo enquanto tiver dois ou mais Equipamentos anexados a ela.

{1}{W}: Anexe todos os Equipamentos que você controla a Balan.

* A habilidade ativada de Balan não tem restrição de tempo. Você pode ativá-la em qualquer momento em que tiver prioridade.

* Se Balan causar dano de iniciativa e depois ganhar golpe duplo (provavelmente por ter adquirido algum equipamento com sua habilidade ativada depois de o dano de iniciativa ter sido causado), ela também causará dano de combate regular.

Caminho da Ascendência

Terreno

Caminho da Ascendência entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione a sua reserva de mana 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.

* A identidade de cor de seu comandante é definida antes de o jogo começar e não se altera durante o jogo, mesmo que seu comandante esteja em uma zona oculta ou um efeito altere a cor de seu comandante.

* Os tipos de criatura de seu comandante são verificados imediatamente depois de você conjurar uma mágica de criatura gastando mana da última habilidade de Caminho da Ascendência. Eles não são definidos antes de o jogo começar, e podem não ser os mesmos tipos que seu comandante tinha quando você ativou aquela habilidade.

* Se você tiver conjurado seu comandante com mana de Caminho da Ascendência e seu comandante de alguma forma não tiver perdido todos os tipos de criatura enquanto estava na pilha, você usará vidência 1.

* Se for gasto mana de Caminho da Ascendência para conjurar uma mágica de criatura que compartilhe um tipo com seu comandante, você usará vidência 1 antes de aquela mágica ser resolvida.

* Se seu comandante estiver em uma zona oculta (como a mão ou o grimório) ou estiver fora de fase, ele é considerado sem tipo de criatura.

* Se seu comandante não tiver nenhum tipo de criatura, ele não pode compartilhar um tipo de criatura com nenhuma mágica que você conjure.

* Se a última habilidade de Caminho da Ascendência produzir dois manas (provavelmente devido a Reflexo de Mana), você usará vidência 1 duas vezes se gastar esses dois manas para conjurar uma mágica de criatura que compartilhe um tipo com seu comandante. Você não usará vidência 2. Você também usará vidência 1 duas vezes se gastar esse mana para conjurar duas mágicas de criatura que compartilhem cada uma um tipo com seu comandante.

* Por outro lado, se uma habilidade for desencadeada quando você virar Caminho da Ascendência para gerar mana e produzir mais mana (como a de Zendikar Ressurgida ou a de Despertar do Mirari), você usará vidência 1 apenas uma vez quando gastar esses dois manas.

* Se seu comandante for um card como Kozilek, Carniceiro da Verdade, que não tem cores em sua identidade de cor, a última habilidade de Caminho da Ascendência não produzirá mana.

* Em formatos que não sejam Commander, a última habilidade de Caminho da Ascendência não produz mana.

Coletor de Esmolas

{3}{W}

Criatura — Felino Clérigo

3/4

Lampejo

Se um oponente compraria dois ou mais cards, em vez disso você e aquele jogador compram um card cada um.

* O efeito de substituição de Coletor de Esmolas se aplica a uma instrução para comprar mais de um card antes que qualquer efeito de substituição seja aplicado a cards individuais comprados. Por exemplo, se você tiver um card com escavação em seu cemitério, você não pode escavá-lo antes que o efeito de Divinação seja modificado pelo efeito de substituição de Coletor de Esmolas.

* Uma vez que um efeito de substituição seja aplicado a um evento, ele não poderá ser aplicado novamente aos eventos resultantes. Por exemplo, uma vez que o efeito de substituição de Coletor de Esmolas tenha modificado o efeito da Divinação de um jogador, Reflexo de Pensamento pode dobrar a compra de cards resultante daquele jogador sem que o efeito de substituição de Coletor de Esmolas seja aplicado outra vez.

* Para determinar se um jogador é instruído a comprar múltiplos cards uma vez ou comprar um card múltiplas vezes, conte quantas vezes o verbo “comprar” é usado. O efeito de substituição de Coletor de Esmolas verifica um verbo “comprar” que instrua um jogador a comprar múltiplos cards (incluindo instruções como “compre um card para cada. . .”).

* Se um efeito coloca cards na mão de um jogador sem usar o verbo “comprar”, o efeito de substituição de Coletor de Esmolas não se aplica.

* Se dois jogadores controlarem cada um um Coletor de Esmolas e um efeito instruir cada um a comprar dois ou mais cards, o efeito de substituição de cada Coletor de Esmolas é aplicado e ambos os jogadores acabam comprando dois cards.

* Se dois jogadores controlarem um Coletor de Esmolas cada um e um terceiro jogador compraria dois ou mais cards, o terceiro jogador escolhe qual Coletor de Esmolas terá seu efeito de substituição aplicado e, assim, qual dos primeiros dois jogadores comprará um card.

Colosso Conjurador de Vendavais

{5}{U}{U}

Criatura — Gigante Mago

5/6

Vire um Mago desvirado que você controla: Devolva a permanente alvo que você não controla que não seja um terreno para a mão de seu dono.

* Para ativar a última habilidade de Colosso Conjurador de Vendavais, você pode virar qualquer Mago desvirado que você controla, incluindo um sobre o qual você não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente, tal como ele mesmo. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

Corneta do Arauto

{1}

Artefato

Conforme Corneta do Arauto entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

As mágicas de criatura com o tipo escolhido que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

No início de sua manutenção, olhe o card do topo de seu grimório. Se for um card de criatura do tipo escolhido, você pode revelá-lo e colocá-lo em sua mão.

* O efeito de Corneta do Arauto reduz apenas o mana genérico do custo de uma mágica. Se aquele custo não tiver nenhum mana genérico, ele não será reduzido.

* 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 e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

* Se você não coloca o card do topo de seu grimório em sua mão, você o devolve ao topo de seu grimório sem revelá-lo. Você o compra na etapa de compra daquele turno.

* Se você de alguma forma controlar uma Corneta do Arauto sem tipo de criatura escolhido, nenhuma mágica custará menos para ser conjurada, nem mesmo mágicas de criatura sem tipo de criatura. Você conseguirá olhar o card do topo de seu grimório no início de cada manutenção, mas nunca o colocará em sua mão dessa forma, mesmo que seja um card de criatura sem tipo de criatura.

Dádiva da Estirpe

{2}{W}{W}

Encantamento

Conforme Dádiva da Estirpe entrar no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{1}{W}: Coloque um marcador de divindade na criatura alvo que você controla do tipo escolhido.

Cada criatura que você controla com um marcador de divindade tem indestrutível.

* Se uma criatura que não seja do tipo escolhido recebe de alguma forma um marcador de divindade, aquela criatura tem indestrutível.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Se uma criatura com um marcador de divindade tiver sofrido dano letal e, mais tarde no turno, Dádiva da Estirpe deixar o campo de batalha ou os marcadores forem retirados daquela criatura, aquela criatura será destruída.

* Se, de alguma forma, você controlar Dádiva da Estirpe sem um tipo de criatura escolhido, sua habilidade ativada não poderá ser ativada.

Descoberta da Estirpe

{3}{U}{U}

Encantamento

Conforme Descoberta da Estirpe entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

Toda vez que uma criatura que você controla do tipo escolhido entrar no campo de batalha ou atacar, compre um card.

* Se de alguma forma você controlar uma Descoberta da Estirpe sem nenhum tipo de criatura escolhido, sua última habilidade não poderá ser desencadeada, mesmo que uma criatura sem nenhum tipo de criatura entre no campo de batalha ou ataque.

Devorador de Mentes de Kheru

{2}{B}

Criatura — Vampiro

1/3

Ameaçar

Toda vez que Devorador de Mentes de Kheru causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila um card da própria mão com a face voltada para baixo.

Você pode olhar e jogar cards exilados com Devorador de Mentes de Kheru.

* Se outro jogador ganha o controle de Devorador de Mentes de Kheru, aquele jogador pode ver todos os cards exilados e pode jogá-los. Uma vez que um jogador olhe um card com a face voltada para baixo, aquele jogador poderá olhar aquele card posteriormente a qualquer momento do jogo.

* A última habilidade de Devorador de Mentes de Kheru só permite que você conjure cards exilados por aquele card. Se Devorador de Mentes de Kheru deixar o campo de batalha, os cards exilados serão perdidos para sempre.

* Você só pode jogar cards de terreno exilados com Devorador de Mentes de Kheru se tiver uma jogada de terreno disponível neste turno.

* Você deve pagar os custos para conjurar os cards exilados. Se um deles tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-lo por aquele custo.

* Uma vez que você comece a conjurar um card exilado, perder o controle de Comedor de Mentes de Kheru não afetará a mágica.

Dominância da Estirpe

{5}{B}{B}

Feitiço

Escolha um tipo de criatura. Destrua todas as criaturas que não sejam do tipo escolhido.

* A partir do momento em que Dominância da Estirpe começa a ser resolvida, nenhum dos jogadores pode agir até que ela seja resolvida. Em especial, os jogadores não podem tentar salvar as próprias criaturas depois que você tiver escolhido um tipo de criatura.

Dragão Avérneo Territorial

{2} {R} {R}

Criatura — Dragão

6/5

Voar, ímpeto

No início do combate no seu turno, escolha aleatoriamente um oponente que Dragão Avérneo Territorial não tenha atacado durante seu último combate. Dragão Avérneo Territorial ataca aquele jogador neste combate se estiver apto. Se não puder escolher um oponente desta forma, vire Dragão Avérneo Territorial.

* Se Dragão Avérneo Territorial não atacou durante seu último combate, provavelmente por estar virado ou você não controlá-lo naquele momento, qualquer oponente pode ser escolhido aleatoriamente.

* Se um jogador não puder ser atacado, aquele jogador ainda pode ser escolhido aleatoriamente.

* Dragão Avérneo Territorial precisa atacar o jogador escolhido se estiver apto, não um planeswalker que aquele jogador controle.

* Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades depois que um jogador é escolhido aleatoriamente para Dragão Avérneo Territorial, mas antes de ele atacar aquele jogador.

* Se Dragão Avérneo Territorial não puder atacar o jogador escolhido, ele está livre para atacar qualquer outro jogador ou planeswalker ou não atacar. * Se houver um custo associado a atacar o jogador escolhido, ele está livre para atacar qualquer outro jogador ou planeswalker ou não atacar. No entanto, se houver um custo associado a fazer Dragão Avérneo Territorial atacar, Dragão Avérneo Territorial precisa atacar o jogador escolhido ou não atacar.

Edgar Markov

{3} {R} {W} {B}

Criatura Lendária — Vampiro Cavaleiro

4/4

Eminência — Toda vez que você conjurar outra mágica de Vampiro, se Edgar Markov estiver na zona de comando ou no campo de batalha, crie uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Vampiro.

Iniciativa, ímpeto

Toda vez que Edgar Markov atacar, coloque um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla.

* A última habilidade de Edgar Markov coloca um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla, inclusive ele mesmo e Vampiros que você controle que não estejam atacando.

Espelho dos Antepassados

{2}

Artefato

Conforme Espelho dos Antepassados entra no campo de batalha, escolha um tipo de criatura.

{1}: Até o final do turno, Espelho dos Antepassados torna-se uma cópia da criatura alvo que você controla do tipo escolhido, com a exceção de ser um artefato além de seus outros tipos.

* Uma vez que a segunda habilidade de Espelho dos Antepassados seja resolvida, ele não terá mais aquela habilidade.

* Espelho dos Antepassados copia os valores impressos da criatura alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copiará marcadores naquela criatura nem efeitos que tenham alterado seu poder, resistência, tipos, cor e assim por diante. Em especial, ele não copiará efeitos que tenham feito a criatura alvo se tornar uma criatura.

* Espelho dos Antepassados torna-se um artefato além de seus outros tipos. Este é um valor copiável que outros efeitos podem copiar.

* Se Espelho dos Antepassados copiar uma criatura que esteja copiando alguma outra coisa, ele se tornará o que quer que o alvo esteja copiando.

* Se você ativar a segunda habilidade de Espelho dos Antepassados múltiplas vezes em um turno em resposta a ela mesma, cada vez que uma dessas habilidades for resolvida, ela sobrescreverá o que quer que Espelho dos Antepassados esteja copiando. Espelho dos Antepassados terminará como cópia da permanente alvo da última habilidade a ser resolvida. Quando o turno terminar, todas as ocorrências da habilidade expirarão ao mesmo tempo.

* Se um efeito começar a se aplicar a Espelho dos Antepassados antes que ele se torne uma cópia de outra permanente, aquele efeito continuará a se aplicar. Por exemplo, se Espelho dos Antepassados for ativado duas vezes em resposta a ele mesmo tendo como alvo Espírito do Lar e depois Dente-de-sabre Temur, a habilidade que ele tem enquanto é cópia de Dente-de-sabre Temur poderá ser ativada e seu efeito continuará a se aplicar enquanto Espelho dos Antepassados for cópia de Espírito do Lar.

* Se Espelho dos Antepassados se tornar uma criatura no mesmo turno em que entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} (se ele ganhar alguma) a menos que ele tenha ímpeto.

* Se Espelho dos Antepassados se tornar uma cópia de uma criatura lendária que você controla, você colocará uma delas no cemitério. O mesmo vale se ele se tornar uma cópia de uma criatura planeswalker que você controla (como um Gideon das Provas que tenha se tornado uma criatura).

* Se de alguma forma você controlar Espelho dos Antepassados sem um tipo de criatura escolhido, sua habilidade ativada não poderá ser ativada.

* Se Espelho dos Antepassados se tornar uma cópia de uma criatura que tenha uma habilidade que pede que você escolha um tipo de criatura conforme ela entra no campo de batalha e outra habilidade que faz referência ao “tipo de criatura escolhido”, a segunda habilidade não terá uma escolha feita à qual fazer a referência. Você não usará o tipo escolhido para Espelho dos Antepassados.

Flagelo do Ossário

{2} {B} {B}

Criatura — Zumbi Dragão

4/3

Voar

Toda vez que um Dragão que você controla morre enquanto Flagelo do Ossário está em seu cemitério, você pode pagar {1} {B}. Se fizer isso, devolva Flagelo do Ossário de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se Flagelo do Ossário morrer ao mesmo tempo que outro Dragão que você controla, sua habilidade não será desencadeada.

* Se Flagelo do Ossário deixar seu cemitério antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, ele não será devolvido ao campo de batalha.

Fundeiros Qasali

{4} {G}

Criatura — Felino Guerreiro

3/5

Alcance

Toda vez que Fundeiros Qasali ou outro Felino entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode destruir o artefato ou o encantamento alvo.

* Se Fundeiros Qasali entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outros Felinos que você controla, sua habilidade será desencadeada para cada um desses Felinos.

Guarda de Honra Carmesim

{3}{R}{R}

Criatura — Vampiro Cavaleiro

4/5

Atropelar

No início da etapa final de cada jogador, Guarda de Honra Carmesim causa 4 pontos de dano àquele jogador, a menos que ele controle um comandante.

* A última habilidade de Guarda de Honra Carmesim é desencadeada no início da etapa final de cada jogador, independentemente de aquele jogador controlar ou não um comandante. O fato de aquele jogador controlar ou não um comandante é verificado somente conforme a habilidade é resolvida.

* Guarda de Honra Carmesim também causará 4 pontos de dano a você se você não controlar um comandante.

* O jogador pode controlar o comandante de qualquer jogador para satisfazer a habilidade de Guardiã de Honra Carmesim. Se um jogador ganhar o controle do comandante de outro jogador “até o final do turno”, o jogador que ganhou o controle ainda controlará o comandante durante a etapa final.

Identidade Fraturada

{3}{W}{U}

Feitiço

Exile a permanente alvo que não seja terreno. Cada jogador que não seja seu controlador cria uma ficha que seja uma cópia dela.

* As fichas copiam exatamente o que está impresso na permanente e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Elas não copiam informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras e/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 a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a permanente copiada estava copiando alguma outra coisa, as fichas entram no campo de batalha como o que quer que a permanente estivesse copiando.

* Se a permanente copiada for uma ficha, as fichas criadas por Identidade Fendida copiarão as características originais daquela ficha como estabelecidas pelo efeito que a colocou no campo de batalha.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Qualquer habilidade da permanente copiada do tipo “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

* Se a permanente exilada for um comandante, as fichas não serão comandantes.

Inalla, Arquimaga Ritualista

{2}{U}{B}{R}

Criatura Lendária — Humano Mago

4/5

Eminência — Toda vez que outro Mago que não seja uma ficha entra no campo de batalha sob o seu controle, se Inalla, Arquimaga Ritualista, estiver na zona de comando ou no campo de batalha, você pode pagar {1}. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquele Mago. A ficha ganha ímpeto. Exile-a no início da próxima etapa final.

Vire cinco Magos desvirados que você controla: O jogador alvo perde 7 pontos de vida.

* Você pode pagar {1} apenas uma vez cada vez que a habilidade de Inalla é resolvida. Você não pode pagar mais para receber mais de uma ficha.

* Se Inalla entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outros Magos que você controla, sua habilidade será desencadeada para cada um desses outros Magos.

* A ficha copia exatamente o que está impresso na criatura e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, se tem Auras e/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 a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a criatura copiada estava copiando alguma outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente estivesse copiando.

* Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade da criatura copiada do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Se a criatura que fez com que a habilidade de Inalla fosse desencadeada já tiver deixado o campo de batalha no momento em que a habilidade é resolvida, você ainda poderá pagar {1}. Se fizer isso, você criará uma ficha com os valores copiáveis das características daquela criatura em sua última existência no campo de batalha.

* Se uma criatura copiada for lendária, quaisquer habilidades desencadeadas que ela tenha serão desencadeadas, caso seja adequado, antes que a “regra das lendas” faça com que uma daquelas criaturas lendárias seja colocada no cemitério de seu dono. Aquelas habilidades serão colocadas na pilha depois que a “regra das lendas” for aplicada.

* Para ativar a última habilidade de Inalla, você pode virar quaisquer Magos que você controle, incluindo Magos que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente, como a própria Inalla. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

Invocações da Estirpe

{5}{G}{G}

Mágica Instantânea

Escolha um tipo de criatura. Revele cards do topo de seu grimório até revelar X cards de criatura do tipo escolhido, sendo X o número de criaturas que você controla daquele tipo. Coloque aqueles cards no campo de batalha, depois embaralhe o restante dos cards revelados em seu grimório.

* Se você revela todo o seu grimório e revela menos de X cards de criatura do tipo escolhido, você coloca os cards do tipo escolhido que conseguiu revelar no campo de batalha e embaralha seu grimório.

Kess, Maga Dissidente

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

Criatura Lendária — Humano Mago

3/4

Voar

Durante cada um de seus turnos, você pode conjurar um card de magia instantânea ou feitiço do seu cemitério. Se um card conjurado dessa maneira seria colocado em seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

- * Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo do card que você conjurar do seu cemitério.
- * Você precisa pagar os custos de conjuração daquele card. Se ele tiver um custo alternativo, você pode, em vez disso, conjurá-lo por aquele custo.
- * Uma vez que você comece a conjurar o card, perder o controle de Kess não afetará a magia. Você pode terminar de conjurá-la normalmente e ela será exilada se seria colocada em seu cemitério neste turno.
- * Se você conjura um card de seu cemitério usando outro efeito, como o de recapitular, o efeito de Kess não se aplica. Você pode conjurar outro card de magia instantânea ou feitiço de seu cemitério.
- * Se você conjura um card de magia instantânea ou feitiço do seu cemitério e então faz com que uma nova Kess passe ao seu controle no mesmo turno, você pode conjurar outro card de magia instantânea ou feitiço do seu cemitério neste turno.
- * Se um card de feitiço é colocado em seu cemitério durante sua fase principal e a pilha está vazia, você tem a chance de conjurá-lo antes que qualquer jogador tente remover aquele card de seu cemitério.
- * Se uma magia conjurada dessa forma é colocada em outra zona depois de ser resolvida (por ter recuperar, por exemplo), ela é considerada um novo objeto. Se aquele card se mover posteriormente para seu cemitério, ele não será exilado.

Lâmina de Herança

{3}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+1.

Toda vez que a criatura equipada morre, você pode revelar cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura que compartilhe um tipo de criatura com ela. Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Equipar {1}

- * Se você não revelar um card de criatura que compartilhe um tipo com a criatura que morreu, você vai apenas revelar e embaralhar seu grimório.
- * Se a criatura equipada não tiver tipo de criatura, nenhum card poderá compartilhar um tipo de criatura com ela.
- * Você revela cards até encontrar um que compartilhe ao menos um tipo de criatura com a criatura que morreu. Por exemplo, se a criatura que morreu era um Felino Mago, você para quando revela um Humano Mago ou um Felino Soldado.
- * Compare os cards revelados com a criatura em sua última existência no campo de batalha, não com o card de criatura como ele existe no cemitério de seu dono, para determinar qual deles você colocará em sua mão.
- * “Artefato” não é um tipo de criatura.
- * Se Herança de Família deixar o campo de batalha ao mesmo tempo em que a criatura equipada morrer, sua habilidade desencadeada será desencadeada.

Leonina à Espreita

{2}{W}

Criatura — Felino Arqueiro

3/3

Quando Leonina à Espreita entrar no campo de batalha, escolha um oponente secretamente.

Revele o jogador que você escolheu: Exile a criatura alvo que esteja atacando você se ela for controlada pelo jogador escolhido. Ative esta habilidade apenas uma vez.

* Há várias formas de escolher secretamente um oponente, incluindo escrever o nome daquele jogador em um pedaço de papel mantido com Leonina à Espreita.

* Se você tem múltiplas Leoninas à Espreita, você pode escolher um oponente diferente para cada uma. Não deixe de registrar qual oponente é escolhido para cada Leonina à Espreita.

* Se Leonina à Espreita deixa o campo de batalha e retorna, ela é considerada um novo objeto. Você pode escolher um novo oponente e pode ativar sua última habilidade novamente.

* Se não escolheu um oponente quando Leonina à Espreita entrou no campo de batalha, você não pode pagar o custo de ativar sua última habilidade. Isso geralmente acontece por você ter ganho o controle da Leonina Espreita de outro jogador ou por uma criatura que já estava no campo de batalha ter se tornado uma cópia de Leonina à Espreita.

* Se uma criatura está atacando um planeswalker que você controla, ela não está atacando você. Ela não pode ser alvo da última habilidade de Leonina à Espreita.

Lich Vingativo

{3}{B}

Criatura — Zumbi Mago

4/1

Quando Lich Vingativo morrer, escolha um ou mais. Cada modo precisa ter como alvo um jogador diferente.

- O oponente alvo sacrifica uma criatura.
- O oponente alvo descarta dois cards.
- O oponente alvo perde 5 pontos de vida.

* Você não pode escolher mais modos para a habilidade desencadeada de Lich Vingativo do que a quantidade de oponentes que você tem, mas você precisa escolher ao menos um alvo se puder.

* Você não precisa escolher um modo para cada oponente. Por exemplo, você pode fazer com que um oponente perca 5 pontos de vida e poupar todos os demais oponentes. Eles podem não retribuir a gentileza.

Licia, Tribuna Sanguinária

{5}{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Soldado

4/4

Licia, Tribuna Sanguinária, custa {1} a menos para ser conjurada para cada 1 ponto de vida que você ganhou neste turno.

Iniciativa, vínculo com a vida

Pague 5 pontos de vida: Coloque três marcadores +1/+1 em Licia. Ative esta habilidade apenas durante seu turno e apenas uma vez a cada turno.

* A primeira habilidade de Licia só reduz o mana genérico em seu custo. Ela não pode reduzir o custo a menos de {R}{W}{B}.

* 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 “imposto do comandante”) e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.

* A primeira habilidade de Licia verifica quantos pontos de vida você ganhou durante o turno, e não o seu total de pontos de vida comparado ao quanto era quando o turno iniciou. Por exemplo, se você inicia o turno com 30 pontos de vida, ganha 6 pontos de vida durante o turno, e depois perde 10 pontos de vida durante esse turno, Licia ainda custa {6} a menos para conjurar.

* Se a última habilidade de Licia é anulada, provavelmente porque seu alvo deixou de ser válido antes de ela ser resolvida, ela não pode ser ativada novamente no mesmo turno.

Lince Faminto

{1}{G}

Criatura — Felino

2/2

Os Felinos que você controla têm proteção contra Ratos. *(Eles não podem ser bloqueados, ser alvo nem sofrer dano causado por Ratos.)*

No início de sua etapa final, o oponente alvo cria uma ficha de criatura preta 1/1 do tipo Rato com toque mortífero. Toda vez que um Rato morrer, coloque um marcador +1/+1 em cada Felino que você controle.

* Se uma permanente tem proteção contra Ratos, isso significa quatro coisas:

- 1) O dano de uma fonte que seja um Rato que seria causado àquela permanente é prevenido.
- 2) Auras e Equipamentos que de alguma forma sejam Ratos não podem ser anexados àquela permanente.
- 3) Ratos não podem bloquear aquela permanente.
- 4) Aquela permanente não pode ser alvo de habilidades de Ratos nem de mágicas que de alguma forma sejam Ratos.

* Nada além dos eventos especificados é prevenido ou deixa de ser válido. Lince Faminto não pode bloquear um Rato com a habilidade "Esta criatura não pode ser bloqueada", por exemplo.

* O oponente que cria uma ficha de Rato é o dono daquela ficha.

* As fichas que são sacrificadas ou destruídas são colocadas nos cemitérios de seus donos antes de deixarem de existir. Se a ficha era um Rato, a última habilidade de Lince Faminto será desencadeada.

* A última habilidade de Lince Faminto coloca um marcador +1/+1 em cada Felino que você controla, inclusive ele mesmo.

* Se Lince Faminto morrer ao mesmo tempo que um Rato, sua habilidade será desencadeada, mas Lince Faminto não estará mais no campo de batalha conforme aquela habilidade for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele. O mesmo vale para quaisquer outros Felinos que você controla que morram ao mesmo tempo que ele. Cada um de seus Felinos restantes receberá um marcador +1/+1.

Machado Forjado em Sangue

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0.

Toda vez que a criatura equipada causar dano de combate a um jogador, crie uma ficha que seja uma cópia de Machado Forjado em Sangue.

Equipar {2}

* A ficha entra no campo de batalha solta.

* A ficha tem todas as três habilidades de Machado Forjado em Sangue, inclusive a que cria mais fichas.

Maga do Portal

{2} {U}

Criatura — Humano Mago

2/2

Lampejo

Quando Maga do Portal entra no campo de batalha durante a etapa de declaração de atacantes, você pode resselecionar qual jogador ou planeswalker a criatura atacante alvo está atacando. *(Ela não pode atacar seu controlador nem os planeswalkers de seu controlador.)*

* Você pode conjurar Maga do Portal fora de uma etapa de declaração de atacantes. Se Maga do Portal entrar no campo de batalha fora de uma etapa de declaração de atacantes, sua habilidade simplesmente não será desencadeada.

* Resselecionar qual jogador ou planeswalker uma criatura está atacando ignora todos os requisitos, restrições e custos associados a atacar.

* Resselecionar qual jogador ou planeswalker uma criatura está atacando não faz com que habilidades do tipo “quando essa criatura ataca” sejam desencadeadas. Em especial, as Maldições desta coleção (como Maldição da Vitalidade) não serão desencadeadas enquanto a habilidade de Maga do Portal estiver sendo resolvida.

* Se você resselecionar qual jogador ou planeswalker uma criatura atacante está atacando, ainda será considerado que aquela criatura atacou o jogador ou planeswalker conforme declarado, mas ela estará atacando um novo jogador ou planeswalker.

* Se uma habilidade tiver como alvo algo controlado por um “jogador defensor” de uma criatura atacante e o jogador defensor daquela criatura mudar antes que a habilidade seja resolvida, a habilidade será anulada por seu alvo ter deixado de ser válido.

Magus da Mente

{4} {U} {U}

Criatura — Humano Mago

4/5

{U}, {T}, sacrifique Magus da Mente: Embaralhe seu grimório, depois exile os X primeiros cards, sendo X um mais o número de mágicas conjuradas neste turno. Até o final do turno, você pode jogar cards exilados desta forma sem pagar seus custos de mana.

* Se nenhuma mágica tiver sido conjurada no turno em que você ativar a habilidade de Magus da Mente, X é um.

* Você só pode jogar um terreno exilado desta forma se ainda tiver uma jogada de terreno disponível deste turno.

* Você precisa seguir as restrições e permissões normais de tempo dos cards conjurados dessa forma.

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

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Quaisquer cards que você não jogar permanecerão exilados.

Mairsil, o Impostor

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

Criatura Lendária — Humano Mago

4/4

Quando Mairsil, o Impostor, entra no campo de batalha, você pode exilar um card de artefato ou criatura de sua mão ou cemitério e colocar um marcador de jaula nele.

Mairsil, o Impostor, tem todas as habilidades ativadas de todos os cards que você possui no exílio com marcadores de jaula. Você pode ativar cada uma dessas habilidades apenas uma vez a cada turno.

* Os cards exilados permanecem exilados com marcadores de jaula quando Mairsil deixa o campo de batalha. Se Mairsil voltar ao campo de batalha, ele verá todos aqueles cards exilados com marcadores de jaula.

* Se outro jogador ganha o controle de Mairsil, ele passa a ter as habilidades apenas dos cards que aquele jogador possui no exílio com marcadores de jaula.

* 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 têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Mairsil não ganha habilidades desencadeadas (que começam com “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”).

* Se uma habilidade ativada de um card no exílio com um marcador de jaula se referir ao card em que está impressa pelo nome, trate a ocorrência da habilidade em Mairsil como se fizesse referência nominal a Mairsil. Por exemplo, se Mairsil exilar Magus da Mente, o custo de ativação da habilidade inclui sacrificar Mairsil, não Magus da Mente.

* Se uma das habilidades de Mairsil for anulada, provavelmente por seu alvo deixar de ser válido antes de ela ser resolvida, ela não poderá ser ativada novamente no mesmo turno.

* Se múltiplos cards exilados com marcadores de jaula tiverem a mesma habilidade, Mairsil terá múltiplas instâncias daquela habilidade. Cada uma poderá ser ativada uma vez por turno.

* Se você fizer uma criatura entrar no campo de batalha como cópia de Mairsil, a primeira habilidade dele será desencadeada. Você não conseguirá ativar nenhuma habilidade antes de a “regra das lendas” ser aplicada, mas a habilidade desencadeada permitirá que você exile outro card com um marcador de jaula independentemente de com qual Mairsil você ficar.

* Se Mairsil ganhar uma habilidade ativada que normalmente seja ligada a uma habilidade não ativada do card de onde ela veio, a habilidade de Mairsil não estará ligada àquela habilidade. Por exemplo, se Mairsil exilar Portal de Protótipos, a habilidade ativada não criará nenhuma ficha; ele não criará fichas de Portal de Protótipos.

* Se Mairsil ganhar uma habilidade ativada que normalmente seja ligada a outra habilidade ativada do card de onde ela veio, as duas habilidades ganhas são ligadas enquanto Mairsil permanecer no campo de batalha. Por exemplo, se Mairsil exilar Quimiomante Izzet, os cards exilados com a primeira habilidade que Mairsil ganhou de Quimiomante Izzet podem ser conjurados se você ativar a segunda habilidade que Mairsil ganhou dessa forma. O próprio Quimiomante Izzet não pode ser conjurado dessa forma, mas, se Mairsil deixar o campo de batalha antes de ativar aquela segunda habilidade, os cards exilados com a primeira habilidade serão perdidos para sempre.

* Se Mairsil tiver uma habilidade tripular, as criaturas poderão tripular Mairsil. Ele se tornará uma criatura artefato, mas seu poder e sua resistência permanecerão inalterados.

* Se Mairsil tiver uma habilidade equipar, ativá-la não fará com que nada aconteça. Mairsil não se tornará anexado a uma criatura. Eles poderão continuar amigos.

Maldição da Opulência

{R}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado for atacado, crie uma ficha de artefato incolor com o nome Ouro. Ela tem:

"Sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana." Cada oponente que estiver atacando aquele jogador faz o mesmo.

* A habilidade desencadeada de Maldição da Opulência é resolvida depois de os atacantes terem sido declarados. Quaisquer custos para atacar precisam ter sido pagos antes de o jogador atacante criar o Ouro.

Maldição da Recompensa

{1}{G}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado for atacado, desvire todas as permanentes que você controla que não sejam terrenos. Cada oponente que estiver atacando aquele jogador desvira todas as permanentes que ele controla que não sejam terrenos.

* Desvirar uma criatura atacante não a remove do combate.

Martelo de Nazahn

{4}

Artefato Lendário — Equipamento

Toda vez que Martelo de Nazahn ou outro Equipamento entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode anexar aquele Equipamento à criatura alvo que você controla.

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

Equipar {4}

* Se Martelo de Nazahn entrar no campo de batalha ao mesmo tempo em que outros Equipamentos que você controla, sua habilidade será desencadeada para cada um desses Equipamentos.

* Se uma criatura sofreu dano, aquele dano permanece marcado nela até o final da etapa de limpeza. Se a criatura equipada tiver sofrido dano letal e, mais tarde no turno, Martelo de Nazahn for solto por aquela criatura, a criatura será destruída.

Mathas, Buscador de Demônios

{R}{W}{B}

Criatura Lendária — Vampiro

3/3

Ameaçar

No início de sua etapa final, coloque um marcador de recompensa na criatura alvo que um oponente controla. Enquanto aquela criatura tiver um marcador de recompensa, ela tem “Quando esta criatura morre, cada oponente compra um card e ganha 2 pontos de vida.”

* A criatura alvo que receber um marcador de recompensa ainda terá a habilidade desencadeada que ela ganha, mesmo que Mathas deixe o campo de batalha.

* As criaturas que receberem um marcador de recompensa de outra forma que não a resolução da habilidade de Mathas não ganharão a habilidade desencadeada. As criaturas que recebam mais de um marcador de recompensa conforme a habilidade de Mathas for resolvida (provavelmente devido a Temporada da Multiplicação) não terão a habilidade múltiplas vezes.

* Se a habilidade de Mathas for resolvida duas vezes separadamente tendo como alvo a mesma criatura, aquela criatura terá duas ocorrências da habilidade desencadeada. Cada uma é desencadeada separadamente quando aquela criatura morre.

* Os oponentes que comprem um card e ganham 2 pontos de vida cada um são os oponentes do jogador que controlava a criatura conforme ela morreu. Esse pode não ser o jogador que controlava a criatura quando ela recebeu o marcador de recompensa.

Mirri, Duelista do Bons Ventos

{1}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

3/2

Iniciativa

Toda vez que Mirri, Duelista do Bons Ventos, ataca, nenhum oponente pode bloquear com mais de uma criatura neste combate.

Enquanto Mirri, Duelista do Bons Ventos, estiver virada, apenas uma criatura pode atacar você a cada combate.

* Enquanto Mirri, Duelista do Bons Ventos, estiver virada, não há restrição a quantas criaturas podem atacar planeswalkers que você controla.

* Virar Mirri depois que as criaturas tiverem atacado não as removerá do combate.

Nazahn, Cuteleiro Reverenciado

{4}{G}{W}

Criatura Lendária — Felino Artesão

5/4

Quando Nazahn, Cuteleiro Reverenciado, entrar no campo de batalha, procure em seu grimório um card de Equipamento e revele-o. Se você revelar um card com o nome Martelo de Nazahn desta forma, coloque-o no campo de batalha. Do contrário, coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.

Toda vez que uma criatura equipada que você controla ataca, você pode virar a criatura alvo que o jogador defensor controla.

* Se mais de uma criatura equipada que você controla ataca, a última habilidade de Nazahn será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas. Ela não será desencadeada vezes adicionais por Equipamento anexado a uma criatura atacante.

* A última habilidade de Nazahn só pode ter como alvo uma criatura controlada pelo jogador defensor que esteja sendo atacado pela criatura que fez com que a habilidade fosse desencadeada. Por exemplo, se um Nazahn não equipado estiver atacando o jogador A e uma criatura equipada estiver atacando o jogador B, a habilidade de Nazahn só poderá ter como alvo uma criatura controlada pelo jogador B.

* Se uma criatura estiver atacando um planeswalker, o controlador deste é o jogador defensor daquela criatura.

O-Kagashi, Kami Vingativo

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura Lendária — Dragão Espírito

6/6

Voar, atropelar

Toda vez que O-Kagashi, Kami Vingativo, causar dano de combate a um jogador, se aquele jogador atacou você durante o próprio turno anterior, exile a permanente alvo que aquele jogador controla que não seja um terreno.

* Um jogador atacou você se declarou uma criatura como atacante e aquela criatura está atacando você. Se aquele jogador só atacou planeswalkers que você controla, aquele jogador não atacou você. Se as criaturas daquele jogador estavam atacando você por terem sido colocadas no campo de batalha atacando ou só por você ter sido resselecionado como o jogador que elas estavam atacando, aquele jogador não atacou você.

* A última habilidade de O-Kagashi só exila uma permanente que não seja um terreno, não importa quantas criaturas atacaram você nem quantas vezes aquele jogador atacou você durante o próprio último turno.

* Se O-Kagashi causar dano letal a uma criatura bloqueadora e também causar dano a seu controlador, aquela criatura bloqueadora é destruída antes que um alvo seja selecionado para a última habilidade de O-Kagashi. Ela não pode ser exilada.

O Ur-dragão

{4} {W} {U} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Dragão Avatar

10/10

Eminência — Enquanto O Ur-dragão estiver na zona de comando ou no campo de batalha, as outras mágicas de Dragão que você conjura custam {1} a menos para serem conjuradas.

Voar

Toda vez que um ou mais Dragões que você controla ataquem, compre uma quantidade equivalente de cards. Depois, você pode colocar um card de permanente de sua mão no campo de batalha.

* Você compra um card para cada Dragão que você controlava que tenha atacado, mesmo que alguns deles tenham deixado o campo de batalha antes de a habilidade de O Ur-dragão ser resolvida.

* Você só pode colocar no campo de batalha um card de permanente de sua mão, não importa com quantos Dragões você atacou nem quantos jogadores eles atacaram.

* Se um Dragão que você controla entrar no campo de batalha atacando, ele não fará com que a última habilidade de O Ur-dragão seja desencadeada.

* A habilidade desencadeada de O Ur-dragão é resolvida depois de todos os atacantes terem sido escolhidos. Você não pode atacar com alguns Dragões, colocar um card de criatura com ímpeto no campo de batalha e, em seguida, atacar com aquela criatura. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo “toda vez que uma criatura ataca” do card de permanente que você colocar no campo de batalha não serão desencadeadas.

Patrono da Veia

{4} {B} {B}

Criatura — Vampiro Xamã

4/4

Voar

Quando Patrono da Veia entrar no campo de batalha, destrua a criatura alvo que um oponente controla.

Toda vez que uma criatura que um oponente controla morrer, exile-a e coloque um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla.

* Destruir uma criatura com a primeira habilidade de Patrono da Veia faz com que a última habilidade dele seja desencadeada se Patrono da Veia ainda estiver no campo de batalha.

* A última habilidade de Patrono da Veia coloca um marcador +1/+1 em cada Vampiro que você controla, inclusive ele mesmo, mesmo que a criatura que morreu não possa ser exilada (provavelmente por ser uma ficha).

* Se Patrono da Veia e uma criatura que um oponente controla morrerem simultaneamente (talvez por terem lutado uma com a outra ou terem participado do mesmo combate), a última habilidade de Patrono da Veia será desencadeada, mas Patrono da Veia não estará no campo de batalha quando aquela habilidade for resolvida. Ele não pode ser salvo pelo marcador +1/+1 que seria colocado nele. O mesmo vale para quaisquer Vampiros que você controla que morram ao mesmo tempo que ele. Cada um de seus Vampiros restantes receberá um marcador +1/+1.

Poucos Afortunados

{3} {W} {W}

Feitiço

Escolha uma permanente que você não controla que não seja um terreno. Depois, cada outro jogador escolhe uma permanente que ele não controla que não seja um terreno e que não tenha sido escolhida desta forma. Destrua todas as outras permanentes que não sejam terrenos.

* Depois que você escolher uma permanente que não seja um terreno, cada outro jogador faz o mesmo na ordem dos turnos a começar pelo jogador do turno atual. Cada jogador saberá da escolha feita pelos jogadores anteriores.

* Depois que Poucos Afortunados começa a ser resolvido, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação além das especificadas por Poucos Afortunados até que este termine de ser resolvido. Em especial, os jogadores devem agir para proteger suas permanentes (como ativando Dádiva da Estirpe) antes de saber quais permanentes serão escolhidas.

* Uma permanente com indestrutível pode ser escolhida dessa forma, mesmo que não seja destruída se não for escolhida.

* Os terrenos não podem ser escolhidos e não serão destruídos, mesmo que tenham outros tipos (como um terreno artefato).

Proteção de Teferi

{2} {W}

Mágica Instantânea

Até seu próximo turno, seu total de pontos de vida não pode ser alterado e você tem proteção contra tudo. Todas as permanentes que você controla saem de fase. *(Enquanto estão fora de fase, elas são tratadas como se não existissem. Elas entram em fase antes de você desvirar durante sua etapa de desvirar.)*

Exile Proteção de Teferi.

* As observações a seguir explicam o que significa a palavra-chave “proteção contra”:

* Se um jogador tem proteção contra tudo, isso significa três coisas:

- 1) Todo dano que seria causado àquele jogador é prevenido.
- 2) As Auras não podem ser anexadas àquele jogador.
- 3) Aquele jogador não pode ser alvo de mágicas nem habilidades.

* Nada além dos eventos especificados é prevenido ou deixa de ser válido. Um efeito que não tenha você como alvo ainda pode fazer com que você descarte cards, por exemplo. As criaturas ainda podem atacar você enquanto você tiver proteção contra tudo, embora o dano de combate que elas causariam seja prevenido.

* Ganhar proteção contra tudo faz com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido se você for o alvo. Conforme uma mágica ou habilidade tenta ser resolvida, se nenhum de seus alvos for válido, aquela mágica ou habilidade é anulada e nenhum de seus efeitos acontece, inclusive efeitos não relacionados ao alvo. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade faz o máximo possível com os alvos válidos restantes e seus outros efeitos ainda acontecem.

* As observações a seguir explicam o que significa se seu total de pontos de vida não pode ser alterado:

* As mágicas e as habilidades que normalmente fariam com que você ganhasse ou perdesse pontos de vida ainda são resolvidas enquanto seu total de pontos de vida não pode ser alterado, mas a parte de ganho ou perda de pontos de vida simplesmente não tem efeito.

* A proteção contra tudo geralmente previne o dano que seria causado a você, mas alguns danos não podem ser prevenidos. Nesse caso, como seu total de pontos de vida também não pode ser alterado, aquele dano tem quaisquer outros efeitos que possa ter além de fazer com que você perca aquela quantidade de pontos de vida (como efeitos de vínculo com a vida ou infectar), e os desencadeamentos e efeitos conseguem verificar que algum dano foi causado, mesmo que seu total de pontos de vida não tenha se alterado.

- * Você não pode pagar nenhum custo que inclua o pagamento de qualquer quantidade de pontos de vida, exceto 0 pontos de vida.
 - * Se um custo incluir fazer com que você ganhe pontos de vida (como o custo alternativo de um Envigorar de um oponente), aquele custo não pode ser pago.
 - * Os efeitos que substituiriam fazer você ganhar pontos de vida por algum outro evento não poderão ser aplicados porque ganhar pontos de vida é impossível para você. O mesmo vale para efeitos que substituiriam fazer você perder pontos de vida por algum outro evento.
 - * Os efeitos que substituem um evento por fazer você ganhar pontos de vida (como o de Palavras de Adoração) ou perder pontos de vida se aplicarão e acabarão substituindo aquele evento por nada.
 - * Se um evento definiria seu total de pontos de vida como um número diferente de seu total de pontos de vida atual, aquela parte do efeito não fará nada.
 - * Se um efeito faria com que você permutasse totais de pontos de vida com outro jogador, a permuta não acontecerá. Nenhum jogador terá seu total de pontos de vida alterado.
- * As observações a seguir explicam o que significa a palavra-chave “fase”:
- * Quando uma permanente está fora de fase, ela é tratada como se não existisse. Ela não pode ser alvo de mágicas nem habilidades, suas habilidades estáticas não têm efeito no jogo, suas habilidades desencadeadas não podem ser desencadeadas, ela não pode atacar nem bloquear e assim por diante.
 - * Sair de fase não faz com que nenhuma habilidade de saída do campo de batalha seja desencadeada. Da mesma forma, entrar em fase não faz com que nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha seja desencadeada.
 - * Quaisquer efeitos simples que estejam esperando “até que [isso] deixe o campo de batalha” não acontecem quando uma permanente sai de fase.
 - * Quaisquer efeitos contínuos com duração “enquanto [alguma coisa]”, como o de Mathas, Buscador de Demônios, ignoram objetos fora de fase. Quaisquer efeitos desse tipo expiram se suas condições não forem mais satisfeitas depois de ignorar objetos fora de fase.
 - * Cada Aura e Equipamento que saia de fase anexado a uma permanente que esteja saindo de fase entra em fase com aquela permanente, ainda anexado a ela.
 - * Cada Aura e Equipamento que você controle anexado a uma permanente que não está saindo de fase entra em fase anexado àquela permanente se ainda puder ser anexado àquela permanente. Caso contrário, ele entra em fase solto. Uma Aura que entre em fase solta será colocada no cemitério de seu dono como ação baseada no estado. O mesmo vale para Auras anexadas a jogadores.
 - * As permanentes que saiam de fase com marcadores entram em fase com aqueles marcadores.
 - * As escolhas feitas para permanentes conforme elas entraram no campo de batalha são consideradas quando elas entram em fase.
 - * Se uma ficha estiver fora de fase, ela entrará em fase conforme sua próxima etapa de desvirar começar. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.
 - * Uma permanente saindo de fase faz com que uma mágica ou habilidade na pilha tenha um alvo não válido se a permanente for o alvo. Conforme uma mágica ou habilidade tenta ser resolvida, se nenhum de seus alvos for válido, aquela mágica ou habilidade é anulada e nenhum de seus efeitos acontece, inclusive

efeitos não relacionados ao alvo. Se ao menos um alvo ainda for válido, a mágica ou habilidade faz o máximo possível com os alvos válidos restantes e seus outros efeitos ainda acontecem.

* Se de alguma forma sua etapa de desvirar for pulada conforme seu próximo turno começar, suas permanentes fora de fase não entrarão em fase até a próxima etapa de desvirar que você de fato tenha, mas você não terá mais proteção contra tudo e seu total de pontos de vida poderá ser alterado novamente.

* Quaisquer criaturas que entrem em fase sob o seu controle conforme sua próxima etapa de desvirar começar estarão aptas a atacar e pagar um custo de {T} durante aquele turno.

* Se você ganhar o controle de uma permanente de outro jogador e ela sair de fase, se a duração do efeito de mudança de controle expirar antes de ela entrar em fase, aquela permanente entrará em fase sob o controle daquele outro jogador conforme sua próxima etapa de desvirar começar. Se você deixar o jogo antes de sua próxima etapa de desvirar, ela entrará em fase, já que a próxima etapa de desvirar começa depois do momento em que seu turno teria começado.

Quebrar o Decoro

{2} {R} {R}

Feitiço

Atice todas as criaturas que você não controla. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

* As criaturas que entrarem no campo de batalha depois que Quebrar o Decoro for resolvido não serão ataçadas.

* Durante a etapa de declaração de atacantes de um jogador, se uma criatura que aquele jogador controle estiver virada, estiver sob o efeito de alguma mágica ou habilidade que diga que ela não pode atacar ou não tiver estado sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará.

* Se houver um custo associado a fazer uma criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.

* Se a criatura não se encaixar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisará atacar um jogador que não seja o controlador da mágica ou habilidade que a atçou se estiver apta. Se aquela criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas ainda puder atacar, ela precisará atacar um planeswalker inimigo (controlado por um oponente) ou o jogador que a atçou.

* Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno, ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela precisará atacar se estiver apta.

* Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisará atacar um de seus oponentes que não a tenha ataçado, uma vez que isso satisfaz a maior quantidade de condições de atçar. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, você escolhe qual deles ela atacará.

Quimiomante Izzet

{2} {R}

Criatura — Goblin Mago

1/3

Ímpeto

{R}, {T}: Exile o card de mágica instantânea ou feitiço alvo de seu cemitério.

{1} {R}, {T}, sacrifique Quimiomante Izzet: Conjure qualquer número de cards exilados com Quimiomante Izzet sem pagar seus custos de mana.

* A última habilidade de Quimiomante Izzet só permite que você conjure cards exilados por aquele card. Se Quimiomante Izzet deixar o campo de batalha antes de você ativar aquela habilidade, os cards exilados serão perdidos para sempre.

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

* Se o card tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-lo sem pagar seu custo de mana.

* Você precisa conjurar quaisquer cards exilados que deseje conjurar enquanto a última habilidade de Quimiomante Izzet está sendo resolvida. Você não pode conjurá-los posteriormente no turno. Você pode conjurar um feitiço dessa forma em um momento em que você normalmente não conseguiria.

* Você conjura os cards exilados um a um em qualquer ordem. Mágicas posteriores podem ter como alvo as que você conjurou antes. Nenhuma das mágicas será resolvida até depois de você ter terminado de conjurar todas elas.

* Quaisquer cards que você não conjurar permanecerão exilados.

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} a sua reserva de mana. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

* A habilidade desencadeada de Ramos conta o número de cores que uma mágica tem (de zero a cinco), e não quantos símbolos de mana colorido 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 você não receberá nenhum marcador +1/+1.

* A habilidade desencadeada de Ramos não é desencadeada até que você tenha terminado de conjurar uma mágica, incluindo pagar todos os custos. Se Ramos tiver menos de cinco marcadores +1/+1, não há como adicionar marcadores com uma mágica e pagar o custo daquela mágica com os marcadores recém-adicionados.

* A última habilidade 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 de que cor ela era.

Sangue Novo

{2}{B}{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Sangue Novo, vire um Vampiro desvirado que você controla.

Ganhe o controle da criatura alvo. Altere o texto daquela criatura substituindo todas as ocorrências de um tipo de criatura por Vampiro.

* Para pagar o custo adicional de Sangue Novo, você pode virar qualquer Vampiro desvirado que você controla, incluindo um sobre o qual você não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

* Sangue Novo altera o tipo de criatura cada vez que este aparece na linha de tipo ou no texto de regras da criatura. O nome do card ou qualquer ocorrência da palavra usada como parte do nome do card não são alterados.

* Você escolhe qual palavra está alterando conforme Sangue Novo é resolvido. Você não precisa escolher uma palavra que apareça no texto da criatura.

* A criatura da qual você ganha o controle não será um Vampiro se você não escolher substituir um tipo de criatura que conste na linha de tipos daquela criatura.

* O efeito de Sangue Novo altera apenas o texto impresso na criatura. O texto de habilidades que lhe foram concedidas não é alterado. Por exemplo, se você trocar Rato por Vampiro em Lince Faminto, seus Felinos terão proteção contra Vampiros; mas se, em vez disso, você trocar Rato por Vampiro em Nishoba Fantasma enquanto controla um Lince Faminto, Nishoba Fantasma terá proteção contra Ratos.

* O efeito de alteração de tipo pode alterar parte do texto (como “que não seja humano”) se a parte do texto mencionar um tipo de criatura.

Senhor Escamado Vingador

{3}{W}{W}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que um Dragão que você controla se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, destrua a permanente alvo que aquele jogador controla que não seja um terreno.

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

* Se as únicas permanentes que não forem terrenos no campo de batalha forem Senhores Escamados Vingadores e Dragões controlados por jogadores que controlam Senhores Escamados Vingadores, qualquer mágica ou habilidade que tenha como alvo um daqueles Dragões causará um ciclo infinito de habilidades desencadeadas e o jogo terminará imediatamente em empate.

Sombra Mutável

{2}{R}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem ímpeto e “No início de sua manutenção, destrua esta criatura. Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha e anexe Sombra Mutável a ele. Depois, coloque todos os outros cards revelados desta forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória.”

* Se você não revelar um card de criatura dessa forma, você simplesmente revela e embaralha seu grimório, e Sombra Mutável não é anexado a nada. Ela é colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

* Se Sombra Mutável não puder ser anexada à criatura que você colocou no campo de batalha, provavelmente por aquela criatura ter proteção contra o vermelho, ela não será anexada a nada. Ela é colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

* Se Sombra Mutável deixa o campo de batalha depois que a habilidade desencadeada que ela concede é desencadeada, mas antes de ser resolvida, você destrói a criatura que ela encantava antes de deixar o campo de batalha e, em seguida, revela cards e coloca um card de criatura no campo de batalha. Sombra Mutável não é anexada à nova criatura. O mesmo vale para o caso de a criatura encantada deixar o campo de batalha em vez de apenas Sombra Mutável, com a exceção de que você não destrói a criatura que ela encantava nesse caso.

* Se a criatura encantada não pode ser destruída, provavelmente por ter indestrutível, você ainda recebe uma nova criatura e anexa Sombra Mutável à nova criatura.

Taigam, Mão de Sidisi

{3}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Mago

3/4

Pule sua etapa de compra.

No início de sua manutenção, olhe os três cards do topo de seu grimório. Coloque um deles em sua mão e o restante em seu cemitério.

{B}, {T}, exile X cards de seu cemitério: A criatura alvo recebe -X/-X até o final do turno.

* A “regra das lendas” verifica permanentes lendárias com o nome exatamente igual em inglês. Você pode controlar Taigam, Mão de Sidisi, e Taigam, Mestre de Ojutai, ao mesmo tempo.

Taigam, Mestre de Ojutai

{2}{W}{U}

Criatura Lendária — Humano Monge

3/4

As mágicas instantâneas, os feitiços e as mágicas de Dragão que você controla não podem ser anuladas por mágicas nem habilidades.

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço da sua mão, se Taigam, Mestre de Ojutai, atacou neste turno, aquela mágica ganha rebote. *(Exile a mágica conforme ela for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você pode conjurar aquele card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

* As mágicas que não podem ser anuladas por mágicas ou habilidades ainda podem ser anuladas pelas regras do jogo se todos os seus alvos deixarem de ser válidos (por, por exemplo, sua criatura ter ganho resistência a magia em resposta a uma mágica de um oponente).

* Se Taigam deixa o campo de batalha depois de atacar, sua última habilidade não é desencadeada quando você conjura uma mágica instantânea ou feitiço da sua mão naquele turno. Se ele deixa o campo de batalha depois de a mágica ter ganho rebote, aquela mágica ainda tem rebote. Uma vez que o card seja exilado, a habilidade desencadeada retardada será desencadeada no início de sua próxima manutenção, mesmo que você não controle mais Taigam.

* Se Taigam for morto em resposta à sua conjuração de uma mágica, a habilidade ainda será desencadeada e sua mágica ainda ganhará rebote se Taigam tiver atacado.

* Conjurar o card novamente devido à habilidade desencadeada retardada de rebote é opcional. Se você escolher não conjurar o card ou não puder fazê-lo (talvez por não haver alvos válidos disponíveis), o card permanecerá exilado. Você não terá outra chance de conjurá-lo em um turno futuro.

* Se uma mágica com rebote que você conjurar de sua mão for anulada por qualquer motivo (seja por causa de outra mágica ou porque todos os seus alvos deixaram de ser válidos conforme ela tentava ser resolvida), a mágica não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá, incluindo o rebote. A mágica será colocada no cemitério de seu dono e você não a conjurará novamente em seu próximo turno.

* Se um efeito de substituição (como o criado por Descanse em Paz) faria com que uma mágica com rebote que você conjurou de sua mão fosse colocada em algum lugar que não seu cemitério conforme ela fosse resolvida, você pode escolher aplicar o efeito de rebote ou o outro efeito conforme a mágica é resolvida.

* Se uma mágica se mover para outra zona como parte de sua resolução (como fazem Proteção de Teferi, Aurora de Todos os Sóis e Guia da Inquietação), rebote não terá chance de ser aplicado.

* No início de sua manutenção, todas as habilidades desencadeadas retardadas criadas por efeitos de rebote são desencadeadas. Você pode se encarregar delas em qualquer ordem. Uma mágica que você conjure dessa forma será resolvida antes que você possa conjurar a próxima. Uma mágica de rebote não pode ter outra como alvo. A permissões de tempo com base no tipo do card (se ele for um feitiço) são ignoradas. Outras restrições, como "Conjure [esta mágica] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

* Se você conjura um card do exílio, ele vai para o cemitério de seu dono quando é resolvido ou anulado. Ele não retornará ao exílio.

Wasitora, Rainha Nekoru

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

Criatura Lendária — Felino Dragão

5/4

Voar, atropelar

Toda vez que Wasitora, Rainha Nekoru, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador sacrifica uma criatura. Se o jogador não puder fazê-lo, você cria uma ficha de criatura preta, vermelha e verde 3/3 do tipo Felino Dragão com voar.

* Se uma criatura sofrer dano de combate letal ao mesmo tempo em que Wasitora causa dano de combate ao controlador daquela criatura, aquela criatura será destruída antes que aquele jogador escolha uma criatura para sacrificar.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander e Magic são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2017 Wizards.