

Notas de Lançamento de *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur*

Compiladas por Jess Dunks

Última modificação em 28 de março de 2022

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

A seção “Notas Gerais” inclui informações sobre a validade dos cards e explica algumas das mecânicas e conceitos da coleção.

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

NOTAS GERAIS

Validade dos cards

Os cards de *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur* com o código de coleção CLB são permitidos nos formatos Commander, Legado e Vintage. Em especial, eles não são válidos nos formatos Padrão, Pioneiro e Moderno.

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

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

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

Variante de jogo: Commander

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

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

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

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

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

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

A identidade de cor de seu comandante determina os outros cards que podem estar em seu deck. A identidade de cor de um card inclui suas cores (levando em conta seu indicador de cor, caso ele o tenha), mais as cores de quaisquer símbolos de mana colorido no texto de regras.

- A identidade de cor é estabelecida antes do início do jogo e não se altera durante seu curso, mesmo que seu comandante passe a ser de uma cor diferente ou esteja em uma zona oculta.
- Nomes de cor no texto de um card não contribuem para a identidade de cor daquele card.
- Um card pode fazer parte de seu deck se sua identidade de cor for parte da identidade de cor do comandante. Por exemplo, se a identidade de cor de seu comandante for branco e azul, seu deck pode incluir cards cujas identidades de cor sejam branco, azul ou branco e azul. Ele também pode incluir cards sem cores na identidade de cor.
- Um terreno com tipo de terreno básico não pode ser incluído em seu deck se a habilidade de mana intrínseca daquele tipo de terreno básico gerar uma cor de mana fora da identidade de cor de seu comandante.

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

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

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

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

Variante de jogo: Draft de Commander

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

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

O Sem Rosto

{5}

Criatura Encantamento Lendária — Antecedente

3/3

Se O Sem Rosto for seu comandante, escolha uma cor antes do jogo começar. O Sem Rosto é da cor escolhida. Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

Embora haja um grande número de criaturas lendárias em *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur*, você pode chegar ao fim do draft e notar que não tem a criatura certa para liderar seu deck. Não tema, O Sem Rosto chegou para ajudar. O Sem Rosto aparece no lugar de um card comum em cerca de um sexto dos boosters de *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur*. Depois do draft, você pode acrescentar até duas cópias de O Sem Rosto à sua reserva de cards para servir como comandantes de seu deck. (Veja “Escolha um Antecedente”, abaixo.) Isso significa que você não precisa draftar O Sem Rosto para jogar com ele. Se precisar dele como seu comandante, você pode conseguir cópias emprestadas que outros jogadores não estejam usando, de sua própria coleção pessoal ou de qualquer outro lugar.

A cor que você escolhe para O Sem Rosto durante a construção do deck determinará sua identidade de cor. Por exemplo, se você escolheu cards vermelhos e verdes, mas não tem nenhuma criatura lendária vermelha e verde, você

pode usar um O Sem Rosto escolhendo vermelho e outro escolhendo verde. Se você draftou uma criatura lendária verde com a habilidade Escolha um Antecedente ou um Antecedente verde, você pode usar aquele card e um O Sem Rosto escolhendo vermelho.

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

Novo tipo de encantamento: Antecedente

Nova habilidade de palavra-chave: Escolha um Antecedente

Um dos aspectos mais divertidos de criar um personagem num jogo de *Dungeons & Dragons* é escolher um antecedente, a história pregressa daquele personagem. Ele ajuda você a resolver como vai jogar com aquele personagem e o que o levou ao ponto em que está no início do jogo. De modo similar, os cards de encantamento de Antecedente podem ajudar a definir seu comandante. Cada um deles concede uma habilidade a criaturas comandantes que você possui ou modifica suas características de alguma forma.

Acólito de Bahamut

{1}{G}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “A primeira mágica de Dragão que você conjura a cada turno custa {2} a menos para ser conjurada”.

Algumas criaturas lendárias nesta coleção têm a habilidade de palavra-chave Escolha um Antecedente. Escolha um Antecedente é uma variante da habilidade parceiro. Isso significa que você pode ter dois comandantes se um deles tiver Escolha um Antecedente e o outro for um card de Antecedente.

Renari, Comerciante de Maravilhas

{3}{U}

Criatura Lendária — Dragão Artesão

2/4

Você pode conjurar mágicas de Dragão e mágicas de artefato como se tivessem lampejo.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- Embora Escolha um Antecedente seja uma nova variante da habilidade parceiro, as regras de parceiro não foram alteradas. Em especial, os cards de Antecedente e os cards com Escolha um Antecedente não interagem com os cards que têm outra habilidade parceiro.
- Um card, O Sem Rosto, tem Escolha um Antecedente e é ele mesmo um Antecedente. Em um Draft de Commander que use boosters de *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur*, você pode usar duas cópias de O Sem Rosto como seus comandantes (ver “Deck de Commander”, acima). Observe que, durante o jogo, a “regra das lendas” se aplicará a eles se eles estiverem sob seu controle ao mesmo tempo.
- 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 Renari, Comerciante de Maravilhas, e Acólito de Bahamut forem seus comandantes, seu deck poderá conter cards com azul e/ou verde na própria identidade de cor, mas não cards com branco, preto ou vermelho.

- Ambos os comandantes começam na zona de comando, e os 98 cards restantes (ou 58 no caso de um jogo de Draft de Commander) em seu deck são embaralhados e se tornam o seu grimório.
- Se seu comandante perder a habilidade Escolha um Antecedente ou deixar de ser um Antecedente durante o jogo, ele ainda será seu comandante.
- Após o início do jogo, seus dois comandantes são verificados separadamente. Se você conjurar um, não precisará pagar {2} adicionais na primeira vez em que conjurar o outro. Um jogador perde o jogo depois de ter sofrido 21 pontos de dano de combate de qualquer um deles, e não de ambos combinados (mesmo que o seu Antecedente não seja uma criatura, geralmente).
- Se alguma coisa se referir a seu comandante enquanto você tiver dois comandantes, ela se refere ao comandante à sua escolha. Se você for instruído a realizar uma ação com seu comandante (ex.: colocá-lo em sua mão da zona de comando devido a Farol do Comando), você escolherá um de seus comandantes no momento em que o efeito acontecer.
- Um efeito que verifique se você controla seu comandante é satisfeito se você controla um ou ambos os seus comandantes.
- Você pode escolher dois comandantes que tenham a(s) mesma(s) cor(es).
- Muitos cards em *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur* se referem a criaturas comandantes que você possui. Um Antecedente normalmente não é uma criatura, de modo que normalmente não será incluído em tal efeito. Se outra mágica ou habilidade fizer com que seu Antecedente se torne uma criatura, porém, ele será incluído. Qualquer efeito que se refira a seu comandante ou a um comandante que você possui ou controla sem especificar o tipo criatura se aplicarão adequadamente a um Antecedente que seja seu comandante.
- Se você controlar um Antecedente que conceda uma habilidade a criaturas comandantes que você possui e você possuir mais de uma criatura comandante, cada uma delas terá aquela habilidade. Isso significa, por exemplo, que se você controla Acólito de Bahamut juntamente com duas criaturas comandantes que você controla, a primeira mágica de Dragão que você conjura a cada turno custa {4} a menos para ser conjurada.

Nova ação de palavra-chave: Aventurar-se no Submundo

Esta coleção traz uma nova masmorra chamada Submundo. Submundo funciona de modo diferente dos cards de masmorra anteriores. Você só pode se aventurar no Submundo na dianteira (ver abaixo).

Submundo

Masmorra — Submundo

Você não pode entrar nesta masmorra, a menos que você “se aventure no Submundo”.

Entrada Secreta — Procure um card de terreno básico em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe. (*Leva a: Forja, Poço Perdido*)

Forja — Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo. (*Leva a: Armadilha!, Arena*)

Poço Perdido — Vidência 2. (*Leva a: Armadilha!, Estoque*)

Armadilha! — O jogador alvo perde 5 pontos de vida. (*Leva a: Arquivos*)

Arena — Atice a criatura alvo. (*Leva a: Arquivos, Catacumbas*)

Estoque — Crie uma ficha de Tesouro. (*Leva a: Catacumbas*)

Arquivos — Compre um card. (*Leva a: Trono dos Três Mortos*)

Catacumbas — Crie uma ficha de criatura Esqueleto preto 4/1 com ameaçar. (*Leva a: Trono dos Três Mortos*)

Trono dos Três Mortos — Revele os dez cards do topo de seu grimório. Coloque um card de criatura dentre eles no campo de batalha com três marcadores +1/+1. Ele ganha resistência a magia até seu próximo turno. Depois, embaralhe.

Observações sobre Submundo

- Você não pode se aventurar no Submundo, a menos que algo instrua você a fazê-lo, seja por estar na dianteira no início de sua manutenção ou por assumir a dianteira. Em especial, se você não estiver numa masmorra e um efeito instruir você a se aventurar na masmorra (*não se aventurar no Submundo*), você não pode iniciar Submundo.
- De modo similar, com a instrução de se aventurar no Submundo, você não pode começar uma masmorra que não seja o Submundo.
- Se você não estiver em uma masmorra ao receber a instrução de se aventurar no Submundo, você colocará Submundo em sua zona de comando e moverá seu marcador de aventura para Entrada Secreta (a primeira câmara).
- Se você já estiver em uma masmorra ao receber a instrução de se aventurar no Submundo, você se move para a próxima câmara daquela masmorra. Se você já estiver na última câmara, você completará aquela masmorra e começará o Submundo. Isso vale quer você já esteja no Submundo, quer você esteja em qualquer outra masmorra.

Observações gerais sobre masmorra:

- As regras de masmorra e aventurar-se na masmorra não foram significativamente alteradas desde a última vez em que apareceram.
- Masmorras são colocadas na zona de comando vindas de fora do jogo. Você usa um marcador de aventura para registrar seu progresso. Cada masmorra inclui uma série de câmaras. Cada câmara tem uma habilidade desencadeada cujo efeito está impresso naquela câmara. Aquela habilidade é “Quando você move seu marcador de aventura para cá, [efeito].”.

- Depois que você move seu marcador de aventura para a última câmara de uma masmorra e a habilidade daquela câmara é resolvida (ou deixa a pilha de alguma outra forma), a masmorra deixa o jogo. Você concluiu a masmorra.
- Alguns cards verificam se você concluiu uma masmorra ou têm uma habilidade que é desencadeada toda vez que você conclui uma masmorra. Essas habilidades funcionam da mesma forma seja a masmorra que você completou Submundo seja outra masmorra.
- Toda vez que um jogador começa uma masmorra (seja via aventure-se na masmorra ou via aventure-se no Submundo), nenhum jogador pode responder até que aquele jogador tenha entrado na masmorra e a habilidade da primeira câmara tenha sido desencadeada.

A Dianteira

Alguns cards nesta coleção instruem o jogador a *assumir a dianteira*. Estar na dianteira é uma designação que um jogador pode ter (como monarca). Um jogador com a designação de estar na dianteira “assumiu a dianteira”. A dianteira têm duas regras inerentes. Primeiro, toda vez que um jogador assume a dianteira e no início da manutenção do jogador na dianteira, aquele jogador se aventura no Submundo. Segundo, toda vez que uma ou mais criaturas que um jogador controla causarem dano de combate a um jogador que esteja na dianteira, o primeiro jogador assume a dianteira. Além disso, algumas habilidades se referirão a estar na dianteira e concederão outros benefícios.

Aarakocra Furtivo

{3} {U}

Criatura — Ave Ladino

1/4

Voar

Quando Aarakocra Furtivo entra no campo de batalha, você assume a dianteira.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Monge

0/3

Cada criatura que você controla atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

Toda vez que Rasaad yn Bashir atacar, se você estiver na dianteira, dobre a resistência de cada criatura que você controla até o final do turno.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- Não há dianteira num jogo até um efeito instruir um jogador a assumir a dianteira. Depois que um jogador é instruído a fazê-lo, ele assume a dianteira até que outro jogador assuma a dianteira.
- Só um jogador pode assumir a dianteira de cada vez. Conforme um jogador assume a dianteira, qualquer outro jogador que estivesse na dianteira deixa de estar.
- Um jogador que esteja na dianteira pode assumir a dianteira de novo. Isso faz com que aquele jogador se aventure novamente no Submundo, mas não faz com que ele tenha múltiplas designações de estar na dianteira.
- Se o jogador na dianteira deixa o jogo, o jogador ativo assume a dianteira ao mesmo tempo em que aquele jogador deixa o jogo. Se o jogador ativo estiver deixando o jogo ou não houver jogador ativo, o jogador seguinte na ordem dos turnos assume a dianteira.

- Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, se ambos os jogadores de uma equipe causarem simultaneamente dano de combate ao jogador na dianteira, o jogador na dianteira escolherá a ordem das habilidades desencadeadas. Em seguida, conforme aquelas habilidades são resolvidas, um integrante da equipe assume a dianteira (e se aventura no Submundo) e em seguida o outro integrante da equipe faz o mesmo. O último jogador a assumir a dianteira continua com ela até que outra pessoa a assuma.

Mecânica que retorna: cards de aventureiro

As Aventuras estão de volta para contar a história de Portal de Baldur. Como anteriormente, os cards de aventureiro são cards de permanente, mas cada um tem uma Aventura, um conjunto de características alternativas numa submoldura do lado esquerdo de sua caixa de texto. Você pode conjurar o card como Aventura. Se fizer isso, você poderá conjurá-lo como uma permanente posteriormente. A novidade nesta coleção é que nem todos os cards com Aventura são cards de criatura. Agora elas também aparecem em outros tipos de card.

Altar de Bhaal
 {1} {B}
 Artefato
 {2} {B}, {T}, exile uma criatura que você controla:
 Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério. Ative somente como um feitiço.
 //
 Oferenda de Ossos
 {2} {B}
 Feitiço — Aventura
 Crie uma ficha de criatura Esqueleto preta 4/1 virada com ameaçar. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar o artefato posteriormente do exílio.)*

- Um card de aventureiro é um card de permanente em todas as zonas, exceto na pilha, assim como quando está na pilha se não tiver sido conjurado como uma Aventura. Nesses casos, ignore suas características alternativas. Por exemplo, enquanto estiver em seu cemitério, Altar de Bhaal é um card de artefato cujo valor de mana é 2.
- Quando conjurar uma mágica como uma Aventura, use as características alternativas e ignore todas as características normais do card. Nesse caso, a cor da mágica, o custo de mana, o valor de mana e assim por diante são determinados unicamente pelas características alternativas. Se a mágica deixa a pilha, ela volta imediatamente a usar suas características normais.
- Se você conjurar um card de aventureiro como uma Aventura, use somente suas características alternativas para determinar se a conjuração da mágica é válida.
- Se uma mágica é conjurada como uma Aventura, seu controlador a exila, em vez de colocá-la no cemitério de seu dono conforme ela é resolvida. Enquanto o card permanecer exilado, aquele jogador poderá conjurá-lo como uma mágica de permanente. Se uma mágica de Aventura deixa a pilha de qualquer outra forma que não seja sendo resolvida (provavelmente por ter sido anulada ou não ter conseguido ser resolvida por seus alvos terem deixado de ser válidos), aquele card não é exilado e, conseqüentemente, o controlador da mágica não vai poder conjurá-la como uma permanente posteriormente.
- Se um card de aventureiro terminar no exílio por qualquer outra razão que não seja exilar a si mesmo enquanto está sendo resolvido, ele não lhe dará permissão para conjurá-lo como uma mágica de permanente.

- Você ainda precisa seguir quaisquer regras de tempo relevantes para a mágica de permanente que você conjurar do exílio. Normalmente você só estará apto a conjurá-la durante sua fase principal enquanto a pilha estiver vazia.
- Se um efeito copia uma mágica de Aventura, aquela cópia é exilada conforme é resolvida. Ela deixa de existir como uma ação baseada no estado; não é possível conjurar a cópia do exílio.
- Um efeito pode se referir a um card, uma mágica ou uma permanente que “tenha uma Aventura”. Isso se refere a um card, uma mágica ou uma permanente que tenha as características alternativas de um card de aventureiro, mesmo que elas não estejam sendo usadas e mesmo que o card jamais tenha sido conjurado como uma Aventura.
- Se um objeto se torna uma cópia de um objeto que tem uma Aventura, a cópia também tem uma Aventura. Se ela muda de zona, ela deixa de existir (se for uma ficha) ou deixa de ser uma cópia (se for uma permanente que não seja uma ficha), de modo que você não vai poder conjurá-la como uma Aventura.
- Se um efeito instrui você a escolher o nome de um card, você pode escolher o nome alternativo da Aventura. Considere apenas as características alternativas para determinar se aquele é um nome de escolha adequada.
- Conjurar um card como uma Aventura não é conjurá-lo como um custo alternativo. Efeitos que permitem que você conjure uma mágica por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana podem permitir que você aplique a permissão à Aventura.

Mecânica que retorna: rolamento de dados

Em *Adventures in the Forgotten Realms* nós introduzimos rolamentos de dados pela primeira vez na era das bordas pretas de *Magic*, e eles estão de volta. Muitos cards instruem você a rolar dados e dizem o que fazer com base nos resultados. Alguns cards têm habilidades que são desencadeadas toda vez que você rola dados ou toda vez que você obtém um certo resultado. Outros cards modificam os rolamentos de dados.

Dragão de Latão Anciã
 {5} {B} {B}
 Criatura — Dragão Anciã
 7/6
 Voar
 Toda vez que Dragão de Latão Anciã causar dano de combate a um jogador, role um d20. Quando fizer isso, coloque qualquer número de cards de criatura alvo com valor de mana total igual ou inferior a X de cemitérios no campo de batalha sob seu controle, sendo X o resultado.

- Cada dado é identificado pelo número de faces. Por exemplo, um d20 é um dado de vinte faces. Cada dado precisa ter resultados de probabilidade idêntica e o rolamento precisa ser honesto. Embora recomendemos dados físicos, permitimos substitutos digitais desde que eles tenham o mesmo número de resultados de igual probabilidade conforme especificado na instrução original do rolamento.
- Qualquer habilidade que lhe diga para rolar um dado também especificará o que fazer com o resultado do rolamento. Na maioria dos casos, isso vem na forma de uma “tabela de resultados” no texto do card.
- As instruções para rolar um dado e o efeito resultante do número obtido geralmente são todos parte da mesma habilidade. Os jogadores não têm a oportunidade de responder à habilidade depois de saber o resultado do rolamento. Contudo, se uma habilidade separada for desencadeada depois do rolamento do dado, como no caso da habilidade de Dragão de Latão Anciã, os jogadores saberão o resultado do

rolamento do dado conforme aquela habilidade desencadeada reflexiva for colocada na pilha e seus alvos forem escolhidos.

- Um efeito que diga “escolha um alvo e depois role um d20” ou coisa que o valha ainda usará o processo normal de colocar uma habilidade na pilha e resolvê-la. Escolher alvos faz parte da colocação da habilidade na pilha e o rolamento do d20 ocorre posteriormente, conforme a habilidade é resolvida.
- Alguns efeitos podem modificar o resultado de um rolamento de dado. Isso pode ser parte da instrução para rolar um dado ou pode vir de outros cards. Qualquer coisa que faça referência ao “resultado” de um rolamento de dado verifica o resultado após essas modificações. Qualquer coisa que verifique um “resultado natural” verifica o número exibido na face do dado antes das modificações.
- Algumas habilidades, como a de Guia Pixie e a de Classe: Bárbaro, substituem o rolamento de um dado pelo rolamento de um dado extra, ignorando o menor resultado. Os rolamentos ignorados são desconsiderados pelo efeito que instruiu você a rolar um dado e não desencadeiam habilidades. Para todos os efeitos, quando você determina o rolamento válido é como se o rolamento descartado jamais tivesse existido.
- Alguns efeitos instruem você a rolar o dado novamente. Essa ação usa o mesmo número e tipo de dados do rolamento original, e aquele rolamento usará o mesmo conjunto de resultados possíveis.
- Em Planechase, rolar o dado planar desencadeará qualquer habilidade que seja desencadeada toda vez que um jogador rola um ou mais dados. Contudo, qualquer efeito que se refira ao resultado numérico ignorará o rolamento do dado planar.

Mecânica que retorna: miríade

Miríade é uma habilidade desencadeada que permite que uma criatura ataque em todas as direções possíveis.

Impositores Genasi

{1} {R}

Criatura — Elemental Xamã

1/3

Miríade (Toda vez que esta criatura ataca, para cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)

{1} {R}: As criaturas que você controla com o nome

Impositores Genasi recebem +1/+0 até o final do turno.

- O termo “jogador defensor” nas regras de miríade (ou qualquer outra habilidade de uma criatura atacante) se refere ao jogador que a criatura com miríade estava atacando ou ao controlador do planeswalker que ela estava atacando no momento em que a habilidade foi resolvida. Se aquela criatura não estiver mais atacando, ele se refere ao último jogador que ele estava atacando ou ao controlador do último planeswalker que ela estava atacando.
- Se o jogador defensor for seu único oponente, nenhuma ficha será colocada no campo de batalha.
- Você escolhe se cada ficha está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla conforme a ficha é criada. Se ela estiver atacando um planeswalker, você escolhe qual.
- Embora as fichas entrem no campo de batalha atacando, elas não são declaradas como atacantes. Habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas, inclusive a

habilidade miríade das fichas. Se houver quaisquer custos associados a fazer uma criatura atacar, aqueles custos não se aplicarão às fichas.

- Todas as fichas entram no campo de batalha ao mesmo tempo.
- Cada ficha copia exatamente o que estava escrito na criatura original e nada mais. Ela não copia informações como se a criatura 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.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando as fichas entrarem no campo de batalha. Quaisquer habilidades do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” da criatura copiada também funcionarão.
- Se miríade criar mais de uma ficha para qualquer jogador (devido a um efeito como o criado por Temporada da Multiplicação), você pode escolher separadamente se ela está atacando o jogador ou um planeswalker que ele controla.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE *COMMANDER LEGENDS: BATALHA POR PORTAL DE BALDUR*

Abdel Adrian, Protegido de Gorion

{4} {W}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

4/4

Quando Abdel Adrian, Protegido de Gorion, entrar no campo de batalha, exile qualquer número de outras permanentes não de terreno que você controla até que Abdel Adrian deixe o campo de batalha. Crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 para cada permanente exilada dessa forma.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- As fichas de criatura Soldado permanecem no campo de batalha mesmo depois que os cards exilados retornam.
 - Se Abdel Adrian deixar o campo de batalha antes de sua habilidade de entrada no campo de batalha ser resolvida, você não poderá exilar nenhuma permanente não de terreno. Você não criará nenhuma ficha de criatura Soldado neste caso.
 - Se você exilar uma permanente não de terreno dessa forma, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha. No entanto, você ainda criará uma ficha de criatura Soldado para ela.
 - Os cards que retornam ao campo de batalha depois que Abdel Adrian deixar o campo de batalha retornam sob o controle de seus donos.
-

Acrobacia de Lae'zel

{3} {W}

Mágica Instantânea

Exile todas as criaturas não ficha que você controla e depois role um d20.

1–9 | Devolva aqueles cards para o campo de batalha sob o controle de seus donos no início da próxima etapa final.

10–20 | Devolva aqueles cards ao campo de batalha sob o controle de seus donos e, em seguida, exile-os novamente. Devolva aqueles cards para o campo de batalha sob o controle de seus donos no início da próxima etapa final.

- As Auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixam de existir. Quando os cards retornarem ao campo de batalha, eles serão novos objetos, sem conexão com os cards que foram exilados.
- As criaturas que você controla são exiladas antes que você role um dado. Em especial, isso significa que se qualquer daquelas criaturas tiver habilidades que substituam um rolamento de dados ou sejam desencadeadas por um rolamento de dados, elas não acontecerão.
- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas durante a resolução de Acrobacia de Lae'zel vão esperar que ela tenha terminado de ser resolvida para ir para a pilha. Isso significa que se você rolar 10–20, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas quando as criaturas são exiladas pela primeira vez, devolvidas ao campo de batalha ou exiladas pela segunda vez podem ser colocadas na pilha em qualquer ordem. O jogador ativo coloca as próprias habilidades na pilha primeiro na ordem à própria escolha, seguido por todos os outros jogadores na ordem dos turnos. A última habilidade a ser colocada na pilha será a primeira a ser resolvida.

Agente dos Ladrões das Sombras

{1} {B}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Toda vez que esta criatura atacar um jogador, se nenhum oponente tiver mais pontos de vida que aquele jogador, coloque um marcador +1/+1 nesta criatura. Ela ganha toque mortífero e indestrutível até o final do turno”.

- A habilidade concedida por Agente dos Ladrões das Sombras verifica se qualquer dos oponentes do jogador atacante tem um total de pontos de vida mais alto que o daquele jogador defensor. O total de pontos de vida do jogador atacante não é incluído na comparação.
-

Alaundo, o Vidente

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Humano Xamã

3/5

{T}: Compre um card. Depois, exile um card de sua mão e coloque nele um número de marcadores temporais igual ao próprio valor de mana. Ele ganha “Quando o último marcador temporal for removido deste card, se ele estiver exilado, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Se você conjurar uma mágica de criatura dessa forma, ela ganhará ímpeto até o final do turno.” Depois, remova um marcador temporal de cada outro card que você possui no exílio.

- A habilidade de Alaundo não é a mesma que a habilidade suspender. Contudo, se você exilar um card com suspender dessa forma, a habilidade suspender também fará com que você remova marcadores temporais dele.
- A habilidade de Alaundo removerá marcadores temporais de todos os cards que você possua no exílio, mesmo os que tenham sido colocados lá de outra forma, como com a habilidade suspender.
- Se você exilar um card com valor de mana 0, como um card de terreno, nenhum marcador temporal será colocado nele. A menos que você encontre uma forma de colocar marcadores temporais nele no exílio, a habilidade desencadeada que ele ganha de Alaundo jamais será desencadeada.

Amber Gristle O’Maul

{3}{R}

Criatura Lendária — Anão Clérigo

3/3

Ímpeto

Toda vez que Amber Gristle O’Maul ataca, você pode descartar sua mão. Se fizer isso, compre um card para cada jogador que esteja sendo atacado.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- Você decide descartar ou não sua mão conforme a habilidade de Amber Gristle O’Maul é resolvida. Nenhum jogador pode responder depois que você tiver decidido descartar sua mão, mas antes de você ter comprado cards.
 - Você pode escolher descartar sua mão mesmo que ela esteja vazia. Especialmente se ela estiver vazia.
-

Anjos de Batalha de Tyr

{2}{W}{W}

Criatura — Anjo Cavaleiro

4/4

Voar, miríade

Toda vez que Anjos de Batalha de Tyr causar dano de combate a um jogador, compre um card se aquele jogador tiver mais cards na mão que cada outro jogador.

Em seguida, você cria uma ficha de Tesouro se aquele jogador controlar mais terrenos que cada outro jogador.

Depois, você ganha 3 pontos de vida se aquele jogador tiver mais pontos de vida que cada outro jogador.

- Cada condição é verificada conforme a habilidade desencadeada é resolvida, e não quando ela é colocada na pilha.
- Cada condição é verificada, mesmo que você não receba o benefício de uma ou mais delas. Você pode criar uma ficha de Tesouro mesmo que não tenha comprado um card, por exemplo.

Arma de Pacto

{3}{B}

Artefato — Equipamento

Enquanto Arma de Pacto está anexada a uma criatura, você não perde o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida.

Toda vez que a criatura equipada atacar, compre um card e revele-o. A criatura recebe +X/+X até o final do turno e você perde X pontos de vida, sendo X o valor de mana daquele card.

Equipar — Descarte um card.

- Se um oponente ganhar o controle da criatura à qual Arma de Pacto está anexada, mas não ganhar também o controle de Arma de Pacto, você ainda controlará Arma de Pacto e não perderá o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida enquanto ela estiver anexada.
- De modo similar, se um oponente ganhar o controle da criatura equipada sem ganhar o controle de Arma de Pacto e atacar com ela, você comprará um card, revelará o card e perderá pontos de vida.
- Se a compra de card for substituída por outro efeito, a criatura equipada não receberá nenhum bônus para o próprio poder e resistência e você não perderá nenhum ponto de vida. Isso vale mesmo que a compra de card seja substituída por uma ou mais compras de cards.

Arquivista de Oghma

{1}{W}

Criatura — Pequenino Clérigo

2/2

Lampejo

Toda vez que um oponente procura no próprio grimório, você ganha 1 ponto de vida e compra um card.

- A habilidade desencadeada de Arquivista de Oghma não será colocada na pilha até que a mágica ou habilidade que faz com que o oponente procure algo no próprio grimório termine de ser resolvida. Em especial, se aquela mágica ou habilidade fizer com que quaisquer outras habilidades sejam desencadeadas

(por exemplo, se o oponente tiver procurado um card e o colocado no campo de batalha), aquelas habilidades e a habilidade de Arquivista de Oghma serão colocadas na pilha ao mesmo tempo. O jogador ativo coloca todas as próprias habilidades na pilha em qualquer ordem e, em seguida, cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo. A última habilidade a ser colocada na pilha desse modo é a primeira a ser resolvida e assim por diante.

- A primeira habilidade desencadeada de Arquivista de Oghma não será desencadeada se você procurar no grimório de um oponente ou um oponente procurar no grimório de outro jogador.

Artesão de Guilda

{1} {R}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Toda vez que esta criatura atacar um jogador, se nenhum oponente tiver mais pontos de vida que aquele jogador, você cria duas fichas de Tesouro”. (*Elas são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”*)

- A habilidade concedida por Artesão de Guilda verifica se qualquer dos oponentes do jogador atacante tem um total de pontos de vida mais alto que o daquele jogador defensor. O total de pontos de vida do jogador atacante não é incluído na comparação.

Artífice Kenku

{2} {U}

Criatura — Ave Artesão

1/1

Servo homúnculo — Quando Artífice Kenku entrar no campo de batalha, coloque três marcadores +1/+1 em até um artefato não criatura alvo. Aquele artefato se torna uma criatura artefato Homúnculo 0/0 com voar.

- Artífice Kenku não remove nenhuma habilidade que o artefato alvo tenha.
 - O artefato retém quaisquer tipos, subtipos ou supertipos que tenha.
 - Se o artefato alvo for um Equipamento anexado, ele será solto. Se um Equipamento sem reconfigurar se tornar uma criatura artefato, ele não poderá ser anexado a outra criatura.
 - Se o artefato não criatura alvo for um Veículo, seu poder e sua resistência serão definidos como 0/0. Tripular aquele Veículo não restaurará seu poder e sua resistência.
 - A criatura artefato resultante poderá atacar no seu turno se estiver sob seu controle continuamente desde o início do turno. Ou seja, não importa desde quando ela é uma criatura, somente desde quando ela está no campo de batalha.
-

Astele Keene
{1}{B}{G}{U}
Criatura Lendária — Humano Ladino
4/4

Ameaçar

Salvaguarda — Pague 9 pontos de vida.

Toda vez que Astele Keene causar dano de combate a um jogador, olhe os nove cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de Portão dentre eles no campo de batalha. Em seguida, se você controlar nove ou mais Portões, coloque o restante em sua mão. Caso contrário, coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se você não colocar um card de Portão no campo de batalha dessa forma, mas já controlar nove ou mais Portões, você colocará todos os cards em sua mão.

Ascendência Nobre

{1}{W}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Quando esta criatura entra no campo de batalha e no início de sua manutenção, cada jogador pode colocar dois marcadores +1/+1 em uma criatura que ele controla. Para cada oponente que fizer isso, você ganha proteção contra aquele jogador até seu próximo turno”. *(Você não pode ser alvo, sofrer dano nem ser encantado por nada que aquele jogador controle.)*

- Proteção contra um jogador significa que você tem proteção contra cada objeto controlado por aquele jogador. Se um objeto não tiver controlador (como um card em um cemitério), seu dono é considerado seu controlador para fins desta habilidade.
- Embora você tenha proteção contra jogadores que tirem vantagem de sua oferta generosa, as permanentes que você controla não a terão.
- As criaturas ainda podem atacar você, mesmo que você tenha proteção contra o controlador delas, ainda que qualquer dano que elas fossem causar a você seja prevenido.

Aventureira das Cavernas do Caos

{3}{R}

Criatura — Humano Bárbaro

5/3

Atropelar

Quando Aventureira das Cavernas do Caos entra no campo de batalha, você assume a dianteira.

Toda vez que Aventureira das Cavernas do Caos atacar, exile o card do topo de seu grimório. Se você completou uma masmorra, você pode jogar aquele card neste turno sem pagar seu custo de mana. Caso contrário, você pode jogar aquele card neste turno.

- A última habilidade de Aventureira das Cavernas do Caos verifica, no momento em que você exila um card, se você já completou uma masmorra. Se você não tiver completado uma masmorra naquele momento, você não poderá conjurá-la sem pagar seu custo de mana, mesmo que venha a completar uma masmorra posteriormente durante o mesmo turno.
 - Se você já tiver completado uma masmorra quando a última habilidade de Aventureira das Cavernas do Caos for resolvida, você só poderá jogar o card exilado sem pagar seu custo de mana. Você não pode escolher jogá-lo normalmente.
-

Aventureira da Tumba dos Horrores

{5}{U}

Criatura — Elfo Monge

4/4

Quando Aventureira da Tumba dos Horrores entra no campo de batalha, você assume a dianteira.

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, copie-a. Se você tiver completado uma masmorra, em vez disso, copie aquela mágica duas vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias. *(Uma cópia de uma mágica de permanente torna-se uma ficha.)*

- Quando a habilidade desencadeada de Aventureira da Tumba dos Horrores é resolvida, ela cria uma ou duas cópias de uma mágica. Você controla cada uma das cópias. As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, as cópias são resolvidas como mágicas normais, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.
 - A habilidade desencadeada copiará a mágica que fez com que ela fosse desencadeada mesmo que aquela mágica já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida.
 - Cada cópia terá os mesmos alvos que a mágica que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido). Se houver múltiplas cópias, você poderá alterar os alvos de cada uma com alvos válidos diferentes.
 - Se a mágica que a habilidade de Aventureira da Tumba dos Horrores copiar for modal (isto é, tiver uma lista de alternativas), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - Se a mágica que Aventureira da Tumba dos Horrores está copiando tiver um X cujo valor tenha sido determinado quando ela foi conjurada (como faz Bola de Fogo), a cópia terá o mesmo valor de X.
 - Não é possível escolher pagar nenhum custo adicional para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e depois copiá-la com Aventureira da Tumba dos Horrores, cada cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.
 - Uma cópia de mágica de permanente que seja resolvida se torna uma ficha, de modo que a ficha não terá sido “criada”. Efeitos que verifiquem a criação de uma ficha não interagirão com uma ficha que entra no campo de batalha porque a habilidade desencadeada copiou uma mágica de permanente.
-

Azagaia Relâmpago

{1}{R}

Artefato — Equipamento

Lampejo

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

Enquanto for o seu turno, a criatura equipada receberá +2/+0 e terá iniciativa.

Equipar {4} ({4}: *Anexe este equipamento à criatura alvo que você controla. Equipe somente como um feitiço.*)

- Anexar um Equipamento com a habilidade desencadeada de entrada no campo de batalha não é o mesmo que usar a habilidade equipar. Você não paga mana pela anexação, e as restrições de tempo de habilidades equipar não se aplicam.
- Se a criatura alvo deixa de ser um alvo válido, o Equipamento permanece solto no campo de batalha.
- Azagaia Relâmpago não entra no campo de batalha anexada a uma criatura. Em vez disso, o Equipamento entra no campo de batalha e depois uma habilidade desencadeada o anexa a uma criatura. Você pode conjurar Azagaia Relâmpago mesmo que não controle nenhuma criatura.

Baba Lysaga, Bruxa da Noite

{1}{B}{G}

Criatura Lendária — Humano Bruxo

3/3

{T}, sacrifique até três permanentes: Se houver três ou mais tipos de card entre os das permanentes sacrificadas, cada oponente perde 3 pontos de vida, você ganha 3 pontos de vida e você compra três cards.

- Você pode sacrificar permanentes que não tenham tipos de card diferentes para pagar o custo da habilidade ativada de Baba Lysaga, mas, se o fizer, a habilidade não terá efeito.
- Verifique os tipos daquelas permanentes em sua última existência no campo de batalha para ver se há três ou mais tipos de card entre os das permanentes sacrificadas.

Bando Guerreiro Gnoll

{5}{R}

Criatura — Gnoll

5/5

Esta mágica custa {1} a menos para ser conjurada para cada oponente que sofreu dano neste turno.

Ameaçar

Miriade (*Toda vez que esta criatura ataca, para cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia desta criatura que está virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.*)

- Oponentes que tenham deixado o jogo não serão contados quando for determinado a quantos oponentes algum dano foi causado neste turno.

Bane, Senhor das Trevas
{1}{W}{U}{B}
Criatura Lendária — Deus
5/2

Contanto que seu total de pontos de vida seja igual ou inferior à metade de seu total de pontos de vida inicial, Bane, Senhor das Trevas, tem indestrutível.

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, o oponente alvo pode fazer com que você compre um card. Se ele não fizer isso, você pode colocar no campo de batalha da sua mão um card de criatura com resistência igual ou inferior.

- Se Bane, Senhor das Trevas, sofrer dano letal ao mesmo tempo em que o total de pontos de vida de seu controlador for reduzido à metade de seu total de pontos de vida inicial ou menos, Bane terá indestrutível no momento em que as ações baseadas no estado forem realizadas e sobreviverá.
- A última habilidade de Bane verifica a resistência da criatura que morreu, não a resistência do próprio Bane.

Bhaal, Senhor do Assassinato
{2}{B}{R}{G}
Criatura Lendária — Deus
4/4

Contanto que seu total de pontos de vida seja igual ou inferior à metade de seu total de pontos de vida inicial, Bhaal, Senhor do Assassinato, tem indestrutível.

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morrer, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo e atice-a.

- Se Bhaal, Senhor do Assassinato, sofrer dano letal ao mesmo tempo em que o total de pontos de vida de seu controlador for reduzido à metade de seu total de pontos de vida inicial ou menos, Bhaal terá indestrutível no momento em que as ações baseadas no estado forem realizadas e sobreviverá.

Briga de Taverna
{1}{G}
Feitiço

A criatura alvo que você controla luta com a criatura alvo que o oponente à sua esquerda controla. Depois, aquele jogador pode copiar esta mágica e pode escolher novos alvos para a cópia.

- Cada cópia de Briga de Taverna também inclui a oportunidade de criar uma cópia, portanto, desde que haja alvos válidos e que as cópias se resolvam sem problemas, a briga vai continuar.
- O oponente à sua esquerda pode escolher a criatura que ele controla que tenha participado da luta original como primeiro alvo para a própria cópia, mesmo que ela fosse morrer depois que a mágica original terminasse de ser resolvida. Se ela morrer, porém, ela não será mais um alvo válido conforme a cópia tentar ser resolvida.

- Se um alvo for válido e o outro não for válido conforme Briga de Taverna tentar ser resolvida, nenhuma das duas criaturas sofrerá dano. Contudo, o oponente à sua esquerda ainda pode escolher copiar Briga de Taverna.
- Se nenhum dos alvos for válido conforme Briga de Taverna tentar ser resolvida, ela não fará nada. Nenhuma cópia será criada.
- Em um jogo com dois jogadores, o outro jogador é o oponente à sua esquerda.
- Se o oponente à sua esquerda escolher copiar Briga de Taverna, mas não alterar seus alvos, provavelmente nenhum dos dois será válido no momento em que a cópia tentar ser resolvida (ambos precisariam, no mínimo, sobreviver e ter seus controladores permutados para ainda serem alvos válidos para a cópia), e o jogador à esquerda dele não seria capaz de copiar a mágica.

Caixa Enigmática Desconcertante

{3}

Artefato

Toda vez que você rolar um ou mais dados, coloque em Caixa Enigmática Desconcertante um número de marcadores de carga igual ao resultado.

{oT}: Adicione um mana de qualquer cor. Role um d20.

{T}, remova 100 marcadores de carga de Caixa

Enigmática Desconcertante: Procure em seu grimório um card de artefato, coloque aquele card no campo de batalha e depois embaralhe.

- Se um efeito instruir você a rolar um ou mais dados e adicionar algum número àquele rolamento, o resultado será o total após a adição daquele número.
- Se um efeito instruir você a rolar mais de um dado e ignorar um deles ou mais, o resultado será aquele que não tiver sido ignorado.
- Em um jogo de Planechase, o resultado do rolamento de um dado planar não é um número e não faz com que a primeira habilidade de Caixa Enigmática Desconcertante coloque marcadores de carga nela.
- Embora inclua um rolamento de dado, a segunda habilidade de Caixa Enigmática Desconcertante é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Cérebro Ancião

{5} {B} {B}

Criatura — Horror

6/6

Ameaçar

Toda vez que Cérebro Ancião atacar um jogador, exile todos os cards da mão daquele jogador. Em seguida, aquele jogador compra a mesma quantidade de cards. Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas dentre os cards exilados enquanto eles permanecerem exilados. Se você conjurar uma mágica dessa forma, você poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-la.

- Os cards são exilados com a face voltada para cima.

Chamado ao Vazio

{4} {B}

Feitiço

Cada jogador escolhe secretamente uma criatura que ele controla e uma criatura que ele não controla. Depois, aquelas escolhas são reveladas. Destrua cada criatura escolhida dessa forma.

- Para cada jogador a escolher as criaturas secretamente, aquele jogador deve anotar as próprias escolhas sem mostrá-las a ninguém. Cada jogador guarda as próprias escolhas em segredo até que todos revelem as escolhas simultaneamente.
- Se uma criatura for escolhida mais de uma vez, ela será destruída uma única vez. Por exemplo, um único marcador de escudo na criatura permitiria que ela sobrevivesse.

Charlatão Descarado

{1} {U}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “{2} {U}”:
Esta criatura se torna uma cópia de outra criatura alvo”.

- O efeito de cópia não tem uma duração. Ele dura até que o comandante deixe o campo de batalha, embora outro efeito de cópia com um selo temporal posterior (talvez de uma nova ativação da habilidade concedida por Charlatão Descarado) sobrescreveria o efeito enquanto estivesse ativo.
- Se seu comandante se tornar uma cópia de alguma outra coisa enquanto você controlar Charlatão Descarado, ele ainda será seu comandante e ainda terá a habilidade que lhe foi concedida.
- Se Charlatão Descarado for seu comandante e de alguma forma se tornar uma criatura e você usar a habilidade que ele conceder a si mesmo para torná-lo uma cópia de outra criatura, ele não terá mais a própria habilidade e, portanto, não concederá mais a habilidade ativada a criaturas comandantes que você possui (inclusive ele mesmo).

Clériga Convocadora de Ossos

{1} {B}

Criatura — Humano Clérigo

2/1

{3} {B}, sacrifique Clériga Convocadora de Ossos:

Devolva ao campo de batalha o card de criatura alvo de seu cemitério. Ative somente como um feitiço.

- Clériga Convocadora de Ossos não pode ser alvo de sua própria habilidade. Isso porque os alvos das habilidades ativadas são escolhidos antes do pagamento dos custos (como “sacrifique Clériga Convocadora de Ossos”).
-

Coletor Ilítide

{4}{U}

Criatura — Horror

4/4

Ceremorfose — Quando Coletor Ilítide entrar no campo de batalha, volte para baixo a face de qualquer número de criaturas não ficha viradas alvo. Elas são criaturas Horror 2/2.

//

Implantar Girino

{X}{U}{U}

Feitiço — Aventura

Vire X criaturas alvo. Elas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar dos seus controladores.

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

- Depois que as permanentes estão com a face voltada para baixo, nenhum jogador pode misturá-las no campo de batalha ou tentar escondê-las ou disfarçar de qualquer outra forma qual card é qual.
- Os jogadores podem olhar as permanentes voltadas para baixo que eles controlam a qualquer momento.
- A habilidade desencadeada de Coletor Ilítide não pode voltar para baixo a face de cards dupla face.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, seu dono deve revelá-la a todos os jogadores.
- Se uma criatura entrar no campo de batalha como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo ou se uma ficha for criada como cópia de uma criatura com a face voltada para baixo, aquela cópia terá as mesmas características da criatura com a face voltada para baixo (neste caso, uma criatura Horror 2/2 sem qualquer outra característica), embora a cópia esteja com a face voltada para cima.
- A coleção *Commander Legends: Batalha por Portal de Baldur* não inclui nenhuma forma de voltar a face daqueles cards para cima. Se um efeito de cards de fora da coleção volta a face de uma delas para cima, o efeito que faz com que ela seja uma criatura Horror 2/2 termina.

Comandante Liara Portyr

{3}{R}{W}

Criatura Lendária — Humano Soldado

5/3

Toda vez que você ataca, as mágicas que você conjura do exílio neste turno custam {X} a menos para serem conjuradas, sendo X o número de jogadores sendo atacados. Exile os X cards do topo de seu grimório. Até o final do turno, você pode conjurar mágicas dentre os cards exilados.

- A habilidade desencadeada de Comandante Liara Portyr reduz o custo de todas as mágicas que você conjura a partir do exílio, mesmo que você as esteja conjurando com uma permissão diferente. Por exemplo, se você estiver conjurando uma mágica de permanente exilada com uma Aventura no mesmo turno em que esta habilidade desencadeada foi resolvida, a mágica de permanente custará {X} a menos para ser conjurada.
- Se você atacar um planeswalker, mas não atacar também o controlador daquele planeswalker, aquele jogador não contará para o valor de X.

- Comandante Liara Portyr não precisa estar entre as criaturas atacantes.
-

Contingência de Bane

{1} {U} {U}

Mágica Instantânea

Anule a mágica alvo. Se aquela mágica tiver como alvo um comandante que você controla, em vez disso, anule aquela mágica, use vidência 2 e depois compre um card.

- Um “comandante que você controla” significa uma permanente no campo de batalha que é um comandante e está sob seu controle. Pode ser o seu comandante ou um pertencente a outro jogador. Isso não se refere a seu comandante em nenhuma outra zona. Em especial, se um jogador usar Contingência de Bane para anular uma mágica que anularia seu comandante, ele não usa vidência nem compra um card.
-

Criança de Rua

{1} {R}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “{1}, sacrifique outra criatura ou um artefato: Esta criatura causa 1 ponto de dano a qualquer alvo”.

- Se seu comandante for uma criatura artefato, você pode sacrificá-lo para pagar o custo desta habilidade.
 - Se seu comandante que tinha a habilidade concedida por Criança de Rua de alguma forma não for uma criatura no momento em que a habilidade for resolvida, ele ainda causará 1 ponto de dano.
-

Cristal do Orador das Pedras

{4}

Artefato

{T}: Adicione {C} {C}.

{2}, {T}, sacrifique Cristal do Orador das Pedras: Exile qualquer número de cemitérios de jogadores alvo.

Compre um card.

- Você escolhe qualquer número de jogadores alvo conforme coloca a habilidade de Cristal do Orador das Pedras na pilha e exila os cemitérios deles conforme ela é resolvida. Você não pode ter um jogador como alvo e depois escolher não exilar o cemitério dele.
 - Você pode escolher não ter nenhum jogador como alvo enquanto estiver ativando a última habilidade se só quiser comprar um card.
-

Cultista do Dragão

{4} {R}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “No início de sua etapa final, se uma fonte que você controlava tiver causado 5 ou mais pontos de dano neste turno, crie uma ficha de criatura Dragão vermelha 4/4 com voar”.

- A habilidade desencadeada concedida por Cultista do Dragão verifica a quantidade total do dano causado por uma única fonte, mesmo que aquele dano não tenha sido causado todo ao mesmo tempo ou não tenha sido causado ao mesmo jogador ou permanente. Por exemplo, se uma criatura atacante 3/3 com golpe duplo causar 3 pontos de dano a uma bloqueadora da primeira etapa de dano de combate e 3 pontos de dano a outra bloqueadora na segunda etapa de dano de combate, ela terá causado 6 pontos de dano e fará com que esta habilidade seja desencadeada.
 - Você só precisa ter controlado a fonte que causou dano no momento em que o dano foi causado. Se ela morrer ou seu controle for alterado depois daquele ponto, esta habilidade ainda será desencadeada no início de sua etapa final enquanto você controlar uma criatura comandante com a habilidade.
-

Cultivador Escamoso

{1}{G}

Criatura — Dragão Druida

0/2

{T}: Adicione {G}. Quando você gasta este mana para conjurar uma mágica de criatura Dragão, você ganha 2 pontos de vida.

- O mana criado por Cultivador Escamoso pode ser gasto em qualquer coisa, e não somente em mágicas de criatura Dragão.
 - A habilidade desencadeada retardada será desencadeada quer Cultivador Escamoso ainda esteja no campo de batalha quer não.
 - Se mais de um {G} gerado por um Cultivador Escamoso for usado para conjurar uma única mágica de criatura Dragão, a habilidade desencadeada retardada associada a cada mana gasto será desencadeada. Você ganhará 2 pontos de vida aquele número de vezes.
-

Desbravador de Masmorras

{1}{U}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “As habilidades de salas de masmorras que você possui são desencadeadas uma vez adicional”.

- A habilidade de Desbravador de Masmorras faz com que a mesma câmara em que você se aventurou seja desencadeada uma vez adicional. Ela não faz com que você se mova para a próxima câmara.
 - Se você controlar mais de uma permanente com esta habilidade ou uma permanente com múltiplas ocorrências dessa habilidade, a câmara será desencadeada aquele número de vezes adicionais. Por exemplo, se você controlar Hama Pashar, Buscadora de Ruínas, Desbravador de Masmorras e uma criatura comandante que você possui, as habilidades das câmaras de masmorras que você possui serão desencadeadas duas vezes adicionais.
-

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.

- A escolha do tipo de criatura é feita conforme Descoberta da Estirpe entra no campo de batalha. Os jogadores não podem realizar ações entre o momento em que a escolha é feita e o momento em que ele entra no campo de batalha. Em especial, isso significa que se ele estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que quaisquer criaturas do tipo escolhido, sua última habilidade será desencadeada.
- Você precisa escolher um tipo existente de criatura, como Humano ou Guerreiro. Não é possível escolher tipos de card como artefato nem supertipos como lendário.

Devorador de Intelecto

{3} {B}

Criatura — Horror

2/4

Voar

Devorar intelecto — Quando Devorador de Intelecto entra no campo de batalha, cada oponente exila um card da própria mão até que Devorador de Intelecto deixe o campo de batalha

Ladrão de corpos — Você pode jogar terrenos e conjurar mágicas dentre os cards exilados com Devorador de Intelecto. Se você conjurar uma mágica dessa forma, você poderá gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurá-la.

- Você ainda precisa seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante sua fase principal e só se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.
- Se Devorador de Intelecto deixar o campo de batalha antes que a habilidade Devorar Intelecto seja resolvida, os oponentes não exilarão nenhum card das próprias mãos.
- Se um card exilado com Devorar Intelecto deixar o exílio por qualquer motivo (provavelmente por ter sido jogado por meio da habilidade Ladrão de Corpos), ele não será devolvido para a mão do oponente se Devorador de Intelecto deixar o campo de batalha.

Dinheiro Sangrento

{5} {B} {B}

Feitiço

Destrua todas as criaturas. Para cada criatura não ficha destruída dessa forma, você cria uma ficha de Tesouro virada.

- Se uma criatura não for destruída dessa forma por algum motivo, como ter indestrutível ou ser regenerada, o controlador de Dinheiro Sangrento não criará uma ficha de Tesouro para ela.

Domadora de Suínos Despreocupada

{2} {G}

Criatura — Gnomo Guardião

1/4

Toda vez que Domadora de Suínos Despreocupada ataca, você pode pagar {1} {G}. Se fizer isso, crie uma ficha de criatura Javali verde 2/2 virada e atacando.

- Enquanto a habilidade desencadeada de Domadora de Suínos Despreocupada estiver sendo resolvida, você não pode pagar o custo múltiplas vezes para criar mais de uma ficha.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker está sendo atacado pela ficha de Javali conforme ela entra no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Domadora de Suínos Despreocupada está atacando.
- Embora a ficha criada seja uma criatura atacante, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.

Draconata Ambiciosa

{3} {G}

Criatura — Dragão Bárbaro

0/0

Draconata Ambiciosa entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1, sendo X o maior poder entre os das criaturas que você controla e os dos cards de criatura em seu cemitério.

- Draconata Ambiciosa ainda não está no campo de batalha quando seu efeito verifica a criatura ou o card de criatura com maior poder, de modo que quaisquer criaturas que tenham um bônus para o próprio poder baseado no número de criaturas no campo de batalha não a contarão até que ela entre no campo de batalha com marcadores.

Dragão de Ametista

{4} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, ímpeto

//

Cristal Explosivo

{4} {R}

Feitiço — Aventura

Cristal Explosivo causa 4 pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de alvos. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Você escolhe quantos alvos Cristal Explosivo tem e como o dano é dividido conforme coloca a mágica na pilha. Cada alvo precisa receber ao menos 1 ponto de dano.

- Se alguns alvos não forem alvos válidos conforme Cristal Explosivo tentar ser resolvido, a divisão original do dano ainda se aplicará e o dano que teria sido causado aos alvos não válidos será perdido. Ele não será, em vez disso, causado a um alvo válido.

Dragão de Esmeralda

{4}{G}{G}

Criatura — Dragão

4/4

Voar, atropelar

//

Onda Dissonante

{2}{G}

Mágica instantânea — Aventura

Anule a habilidade ativada ou desencadeada alvo de uma fonte não criatura. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "Custo: Efeito". Algumas habilidades de palavra-chave, como equipar, são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”. Algumas habilidades de palavra-chave, como destreza e miriade, são habilidades desencadeadas e têm “quando”, “toda vez que” ou “no/na” em seu texto explicativo.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.
- As habilidades de mana não podem ser alvo. Uma habilidade de mana ativada é aquela que pode gerar mana conforme é resolvida, não exige um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que pode gerar mana conforme é resolvida, é desencadeada na resolução de uma habilidade de mana ativada ou na adição de mana e não exige um alvo.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser alvo. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser alvo.
- Habilidades ativadas e desencadeadas de fontes que não sejam criaturas incluem habilidades de cards de não criatura que possam ser ativadas ou desencadeadas de outras zonas, como habilidades reciclar.

Dragão do Terremoto

{14}{G}

Criatura — Elemental Dragão

10/10

Esta mágica custa {X} a menos para ser conjurada, sendo X o valor de mana total dos Dragões que você controla.

Voar, atropelar

{2}{G}, sacrifique um terreno: Devolva Dragão do Terremoto de seu cemitério para sua mão.

- Se uma permanente tem {X} no custo de mana, X é 0 no cálculo de seu valor de mana.
- O custo total para conjurar Dragão do Terremoto é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se você controla três Dragões, cada um com valor de mana 4, inclusive um que você possa sacrificar para adicionar {C}, o custo total de Dragão do Terremoto é {2}{G}. Em seguida, você poderá sacrificar o Dragão quando ativar habilidades de mana imediatamente antes de pagar o custo.
- Se o valor de mana total dos Dragões que você controla for igual ou superior a 14, Dragão do Terremoto custará {G} para ser conjurado.
- Depois que um jogador anuncia que está conjurando Dragão do Terremoto, nenhum jogador pode realizar nenhuma ação para tentar alterar o número de Dragões que seu controlador controla antes que o custo da mágica seja definido.
- A última habilidade de Dragão do Terremoto só pode ser ativada se este estiver em seu cemitério.

Dragão Verde à Espreita

{3}{G}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Dragão Verde à Espreita não pode atacar, a menos que o jogador defensor controle uma criatura com voar.

- A segunda habilidade de Dragão Verde à Espreita só se aplica enquanto você está declarando atacantes. Ele não é removido do combate se a criatura com voar deixar o campo de batalha, mudar de controlador ou perder voar depois que Dragão Verde à Espreita for declarado como atacante.
- Se uma criatura ataca um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor.

Duplicação Vil de Irenicus

{3}{U}

Feitiço

Crie uma ficha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla, exceto por ter voar e, se aquela criatura for lendária, não ser lendária.

- Duplicação Vil de Irenicus recebeu uma atualização em seu texto do Oráculo para esclarecer que a ficha ainda tem voar mesmo que a criatura que ela está copiando não seja lendária.

Dynaheir, Adepta Invocadora
{1}{U}{R}{W}
Criatura Lendária — Humano Mago
4/4
Ímpeto

Você pode ativar as habilidades de outras criaturas que você controla como se essas criaturas tivessem ímpeto.
{T}: Na próxima vez em que você ativar uma habilidade que não seja uma habilidade de mana neste turno gastando quatro ou mais manas para ativá-la, copie aquela habilidade. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.

- Dynaheir, Adepta Invocadora, não concede ímpeto a criaturas que você controla nem permite que você ataque com elas como se elas tivessem ímpeto.
- Dynaheir recebeu uma atualização no texto do Oráculo. Especificamente, a habilidade desencadeada retardada não é desencadeada se você ativar uma habilidade de mana que custe quatro ou mais manas para ser ativada.

Elfa Atiradora de Elite
{2}{G}
Criatura — Elfo Patrulheiro
*/2
Alcance

O poder de Elfa Atiradora de Elite é igual ao número de criaturas que você controla.
Quando Elfa Atiradora de Elite entra no campo de batalha, ela causa dano igual ao próprio poder à criatura alvo com voar que um oponente controla.

- Se Elfa Atiradora de Elite deixar o campo de batalha enquanto sua habilidade desencadeada está na pilha, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar quanto dano ela causa.

Ellyn Harbrisa, Intrometida
{3}{W}
Criatura — Humano Plebeu
2/4

{T}: Olhe os X cards do topo de seu grimório, sendo X o número de fichas que você criou neste turno. Coloque um daqueles cards em sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.
Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

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

Engenhocagem Inspirada

{4} {R}

Feitiço

Exile os três cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards.

Crie três fichas de Tesouro. *(Elas são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”)*

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante sua fase principal e só se você ainda não tiver jogado um terreno neste turno.

Eremita de Floresta do Manto

{2} {G}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “No início de sua etapa final, se um card de criatura tiver sido colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar neste turno, crie duas fichas de criatura Esquilo verde 1/1 viradas”.

- A habilidade que Eremita de Floresta do Manto concede será desencadeada se você controlar uma criatura com aquela habilidade conforme a etapa final começa e um card de criatura tiver sido colocado em seu cemitério vindo de qualquer lugar neste turno. Isso vale mesmo que nenhuma criatura tenha essa habilidade no momento em que o card de criatura for para o cemitério ou que o card de criatura não esteja mais em seu cemitério conforme sua etapa final começar.
- Em especial, isso significa que se sua criatura comandante morrer e você escolher devolvê-la para a zona de comando a partir do cemitério, conjurando-a novamente no mesmo turno, a habilidade concedida a ela por Eremita de Floresta do Manto será desencadeada no início da etapa final daquele turno.

Explosão Solar Esculpida

{3} {W} {W}

Feitiço

Escolha uma criatura que você controla e, depois, cada oponente escolhe uma criatura que ele controla com poder igual ou inferior. Se você escolher uma criatura dessa forma, exile cada criatura não escolhida por nenhum jogador dessa forma.

- Se você não escolher uma criatura, provavelmente por não controlar nenhuma, nenhuma criatura será exilada.
 - Explosão Solar Esculpida não tem como alvo nenhuma das criaturas escolhidas. Todas as escolhas são feitas conforme Explosão Solar Esculpida é resolvida.
-

Fazer um Acordo

{2} {W}

Feitiço

Cada oponente compra um card, depois você compra um card para cada oponente que comprou um card dessa forma.

- Embora as compras não sejam opcionais, se um oponente não comprar um card, talvez por um efeito de substituição ter substituído a compra por outro efeito, o jogador não será contado quando a quantidade de cards que você comprará for determinada.
- Se um oponente comprar mais de um card dessa forma devido a um efeito de substituição, você ainda comprará apenas um card para aquele jogador.

Flautista Firbolg

{4} {R} {R}

Criatura — Gigante Bardo

4/4

Performance sublime — Quando Flautista Firbolg entrar no campo de batalha, ganhe o controle da criatura alvo que você não controla até o final do turno. Desvire-a. Ela ganha ímpeto e miríade até o final do turno. *(Toda vez que ela ataca, para cada oponente além do jogador defensor, você pode criar uma ficha que seja uma cópia daquela criatura virada e atacando aquele jogador ou um planeswalker que ele controla. Exile as fichas no final do combate.)*

- A habilidade desencadeada de Flautista Firbolg pode ter como alvo qualquer criatura que você não controla, mesmo uma que esteja desvirada.
- Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura nem Equipamento anexado a ela.

Fonte de Magia

{3} {U}

Encantamento

As mágicas instantâneas e os feitiços que você conjura custam {1} a menos para serem conjurados para cada vez que você conjurou um comandante da zona de comando neste jogo.

- Isso inclui Antecedentes que sejam seus comandantes.
-

Forasteiro Robusto

{1}{G}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Toda vez que esta criatura ataca um jogador, se nenhum oponente tiver mais pontos de vida que aquele jogador, outra criatura alvo que você controla recebe +X/+X até o final do turno, sendo X o poder desta criatura”.

- A habilidade concedida por Forasteiro Robusto verifica se qualquer dos oponentes do jogador atacante tiver um total de pontos de vida mais alto que o daquele jogador defensor. O total de pontos de vida do jogador atacante não é incluído na comparação.
 - O valor de X só é determinado conforme a habilidade desencadeada concedida é resolvida. Depois que isso acontece, o valor de X não muda posteriormente no turno, mesmo que o poder da criatura comandante mude.
 - Se a criatura comandante deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, use o poder dela em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.
 - Se o poder da criatura comandante for negativo conforme sua habilidade desencadeada for resolvida, X será considerado 0.
-

Fugir Juntos

{1}{U}

Mágica Instantânea

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

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

Furioso de Batalha Ferino

{3}{B}

Criatura — Anão Bárbaro

1/5

Quando Furioso de Batalha Ferino entra no campo de batalha, você assume a dianteira.

Retaliação espinhosa — Toda vez que Furioso de Batalha Ferino se torna bloqueado por uma criatura, o controlador daquela criatura perde 5 pontos de vida.

- Se Furioso de Batalha Ferino se tornar bloqueado por mais de uma criatura, a habilidade desencadeada dele será desencadeada uma vez para cada criatura que o tiver bloqueado.
-

Gatinha Deslocadora
{3}{U}
Criatura — Felino Besta
2/2

Evadir — Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, exile até uma permanente não de terreno alvo que você controla e, depois, devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

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

Gênese Majestosa
{6}{G}{G}
Feitiço

Revele os X cards do topo de seu grimório, sendo X o maior valor de mana de um comandante que você possui no campo de batalha ou na zona de comando. Você pode colocar qualquer número de cards de permanente dentre eles no campo de batalha. Coloque o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se seu comandante estiver sob o controle de outro jogador conforme Gênese Majestosa for resolvida, ele ainda estará no campo de batalha e ainda será usado para determinar o valor de X.
-

Glunch, o Generoso
{1}{G}{W}
Criatura Lendária — Água-viva
0/5
Voar

No início de sua etapa final, escolha um jogador. Ele coloca dois marcadores +1/+1 em uma criatura que ele controla. Escolha um segundo jogador para comprar um card. Depois, escolha um terceiro jogador para criar duas fichas de Tesouro.

- O primeiro jogador escolhido escolhe em qual criatura colocará os marcadores.
 - Você pode escolher um jogador que não controle nenhuma criatura como primeiro jogador escolhido.
 - Todos os três jogadores precisam ser jogadores diferentes, conquanto qualquer um deles possa ser você. Se houver apenas dois jogadores no jogo, você não escolherá um terceiro jogador e ninguém criará fichas de Tesouro.
-

Gorion, Mentor Sábio
{G}{W}{U}
Criatura Lendária — Humano Mago
3/4
Vigilância
Toda vez que você conjura uma mágica de Aventura,
você pode copiá-la. Você poderá escolher novos alvos
para a cópia.

- Uma mágica de Aventura significa uma mágica instantânea ou feitiço com o tipo de mágica Aventura. As mágicas de permanente que você conjure e tenham uma Aventura que você não está conjurando não farão com que esta habilidade seja desencadeada.

Guardião Pégaso
{5}{W}
Criatura — Pégaso
3/3
Voar
No início de sua etapa final, se uma permanente que você
controlava deixou o campo de batalha neste turno, crie
uma ficha de criatura Pégaso branca 1/1 com voar.
//
Resgatar o Potro
{1}{W}
Mágica instantânea — Aventura
Exile a criatura alvo que você controla e depois devolva
aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu
dono. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a
criatura posteriormente do exílio.)*

- A habilidade desencadeada de Guardião Pégaso será desencadeada mesmo que Guardião Pégaso não tenha estado sob seu controle no momento em que a permanente que você controlava deixou o campo de batalha.
- Quando o card exilado por Resgatar o Potro voltar ao campo de batalha, ele será um novo objeto sem conexão com o card que foi exilado. As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Todos os marcadores na criatura exilada deixarão de existir.
- Se uma ficha é exilada desta forma, ela deixa de existir e não volta ao campo de batalha.

Gut, Zelote Alma Verdadeira
{2}{R}
Criatura Lendária — Goblin Xamã
2/2
Toda vez que você ataca, você pode sacrificar outra
criatura ou um artefato. Se fizer isso, crie uma ficha de
criatura Esqueleto preta 4/1 com ameaçar virada e
atacando. *(Ela só pode ser bloqueada por duas ou mais
criaturas.)*
Escolha um Antecedente *(Você pode ter um Antecedente
como segundo comandante.)*

- Você escolhe qual jogador ou planeswalker o Esqueleto está atacando.
- Gut não precisa estar entre as criaturas atacantes.
- Embora o Esqueleto seja uma criatura e esteja atacando, ele jamais foi declarado como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Quaisquer efeitos que digam que o Esqueleto não pode atacar (como o de Propaganda) afetam apenas a declaração de atacantes. Eles não impedirão que o Esqueleto entre no campo de batalha atacando.
- Se de alguma forma Gut se tornar um artefato, você poderá sacrificá-lo para a própria habilidade.

Halsin, Arquidruída Esmeralda

{3} {G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

2/4

{1}: Até o final do turno, a ficha alvo que você controla se torna uma criatura Urso verde com poder e resistência básicos 4/4 além de suas outras cores e tipos.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- A habilidade ativada de Halsin, Arquidruída Esmeralda, substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois da habilidade de Halsin ser resolvida substituem esse efeito.
- Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência, como o criado por Crescimento Titânico, serão aplicados à criatura, independentemente de quando eles começaram a surtir efeito. O mesmo se aplica a quaisquer marcadores que modifiquem seu poder e/ou resistência e efeitos que invertam o poder e a resistência.

Imoen, Trapaceira Mística

{2} {U}

Criatura Lendária — Humano Ladino Mago

2/3

Salvaguarda {2} (*Toda vez que esta criatura se tornar alvo de uma mágica ou habilidade que um oponente controla, anule-a, a menos que aquele jogador pague {2}.*)

No início de sua etapa final, se você estiver na dianteira, compre um card. Compre outro card se você tiver completado uma masmorra.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- A segunda habilidade de Imoen só será desencadeada se você estiver na dianteira conforme sua etapa final começa. Se a habilidade for desencadeada, ela verificará se você está na dianteira novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não estiver mais na dianteira naquele momento, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Em especial, se você não estiver na dianteira conforme sua etapa final começar, mas tiver completado uma masmorra, a habilidade não será desencadeada e você não comprará nenhum card.

Insígnia de Myrkul

{2} {B}

Encantamento

No início do combate no seu turno, triture um card.

Quando você fizer isso, se houver quatro ou mais cards de criatura em seu cemitério, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo que você controla e ela ganha toque mortífero até o final do turno. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- A habilidade desencadeada de Insígnia de Myrkul é desencadeada e vai para a pilha sem alvos. Depois que você triturar um card, se houver quatro ou mais cards de criatura em seu cemitério, a habilidade desencadeada reflexiva será desencadeada. Você escolhe o alvo daquela habilidade naquele momento.

Inspiração do Forte da Vela

{4} {U}

Feitiço

Até o final do turno, as criaturas que você controla têm poder e resistência básicos X/X, sendo X o número de cards que você possui no exílio e em seu cemitério que sejam cards de magia instantânea ou de feitiço ou tenham uma Aventura.

- O valor de X é definido no momento em que Inspiração do Forte da Vela é resolvida. O poder e a resistência de criaturas afetadas por ela não se alterará conforme cards entrarem ou saírem de seu cemitério.
- O conjunto das criaturas às quais Inspiração do Forte da Vela se aplica é definido conforme ela é resolvida. As criaturas que entrarem no campo de batalha sob seu controle depois que ela for resolvida não serão afetadas.

Inversão de Wyll

{2} {R}

Mágica Instantânea

Escolha a magia ou habilidade alvo com um ou mais alvos. Role um d20 e adicione o maior poder entre os das criaturas que você controla.

1–14 | Você pode escolher novos alvos para aquela magia ou habilidade.

15+ | Você pode escolher novos alvos para aquela magia ou habilidade. Depois, copie-a. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.

- Mesmo que você não ganhe o controle da magia ou habilidade original, você controla a cópia. A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma magia ou habilidade normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades. A cópia será resolvida antes da magia ou habilidade original.

- A cópia terá os mesmos alvos que a mágica ou habilidade que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a mágica ou habilidade alvo for modal (isto é, tiver uma lista de alternativas), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica ou habilidade alvo tiver um X cujo valor tenha sido determinado conforme ela foi conjurada, ativada ou colocada na pilha (como faz Bola de Fogo), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos com base em custos adicionais que foram pagos para a mágica ou habilidade original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e depois copiá-la com Inversão de Wyll, as cópias de Arremessar também causarão 3 pontos de dano ao seu alvo.
- Se a mágica for uma mágica de permanente (como uma mágica de Aura), e você criar uma cópia dela, a cópia se tornará uma ficha que você controla. Como a mágica se torna uma ficha, a ficha não é “criada”. Efeitos que verifiquem a criação de uma ficha não interagirão com uma ficha que entra no campo de batalha porque Inversão de Wyll copiou uma mágica de permanente.

Invocar Morto-vivo

{4} {B}

Feitiço

Você pode triturar três cards. Depois, devolva um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha.

(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)

- Se você tiver menos de três cards em seu grimório, você não poderá escolher triturar nenhum card dessa forma.
- Você devolverá um card de criatura se houver algum para ser devolvido, mesmo que escolha não triturar três cards.
- Você pode devolver um card de criatura que você triturou ou um que já estivesse em seu cemitério.

Jaheira, Amiga da Floresta

{2} {G}

Criatura Lendária — Humano Elfo Druida

2/3

As fichas que você controla têm “{T}: Adicione {G}”.

Escolha um Antecedente *(Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.)*

- A habilidade de Jaheira concede a habilidade de mana a todas as fichas que você controla, e não somente a fichas de criatura.
- Você não conseguirá ativar as habilidades de mana das fichas de criatura que você controla no turno em que elas forem criadas, a menos que elas tenham ímpeto. Todavia, você conseguirá ativar as habilidades de mana de fichas não de criatura que você controla no turno em que elas forem criadas (presumindo-se que elas estejam desviradas).

Jon Irenicus, O Despedaçado

{2} {U} {B}

Criatura Lendária — Elfo Mago

3/3

No início de sua etapa final, o oponente alvo ganha o controle de até uma criatura alvo que você controla.

Coloque dois marcadores +1/+1 nela e vire-a. Ela é ataçada pelo resto do jogo e ganha “Esta criatura não pode ser sacrificada”. (*Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.*)

Toda vez que uma criatura que você possui, mas não controla, ataca, você compra um card.

- O dono de uma ficha é o jogador que a criou.
- Quando a primeira habilidade de Jon Irenicus for resolvida, o oponente ganhará o controle de uma criatura e imediatamente aquela criatura ganhará “Esta criatura não pode ser sacrificada” como parte da resolução da habilidade. Não há oportunidade para que aquele jogador sacrifique aquela criatura antes que ela ganhe a habilidade.

Kagra, Arquidruída das Sombras

{2} {B} {G}

Criatura Lendária — Elfo Druida

1/4

Toda vez que Kagra, Arquidruída das Sombras, ataca, ela ganha toque mortífero até o final do turno. Triture dois cards. (*Coloque os dois cards do topo de seu grimório no seu cemitério.*)

Uma vez durante cada um de seus turnos, você pode jogar um terreno ou conjurar uma mágica de permanente dentre os cards em seu cemitério que tenham sido colocados lá neste turno do seu grimório.

- Você precisa seguir as regras normais de tempo do card que você jogar do seu cemitério.
 - Você precisa pagar todos os custos ao conjurar uma mágica dessa forma.
 - Depois que você começa a conjurar a mágica, perder o controle de Kagra não afeta a conjuração. Você pode terminar de conjurá-la normalmente.
 - Se você jogar um terreno ou conjurar uma mágica de permanente de seu cemitério usando outra permissão, ela não contará para o “Uma vez durante cada um de seus turnos” do efeito de Kagra.
 - Se você jogar um terreno ou conjurar uma permanente de seu cemitério com a permissão de Kagra e depois outra Kagra passar ao seu controle no mesmo turno, você poderá fazê-lo novamente naquele turno.
-

Karlach, Fúria do Avernus

{4} {R}

Criatura Lendária — Tiferino Bárbaro

5/4

Toda vez que você atacar, se for a primeira fase de combate do turno, desvire todas as criaturas atacantes.

Elas ganham iniciativa até o final do turno. Depois dessa fase, há uma fase de combate adicional.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- Em especial, a habilidade desencadeada de Karlach não lhe concede fases principais adicionais. Isso significa que você passará direto da etapa de fim de combate de uma fase de combate para a etapa de início de combate da próxima fase de combate.
 - Karlach não precisa estar entre as criaturas atacantes.
-

Korlessa, Cantora das Escamas

{G} {U}

Criatura Lendária — Dragão Bardo

1/4

Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.

Você pode conjurar mágicas de Dragão do topo de seu grimório.

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
 - Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
 - Korlessa não altera o momento em que você pode conjurar mágicas de Dragão. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
 - Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
 - O card do topo de seu grimório não está em sua mão, de modo que você não pode realizar com ele outras ações que normalmente seriam permitidas da sua mão, como descartá-lo devido a um efeito ou ativar uma habilidade reciclar.
-

Ladrão de Armazéns

{3} {R}

Criatura — Tiferino Ladino

4/2

{2}, {T}, sacrifique um artefato ou uma criatura: Exile o card do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar aquele card.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo quando jogar um terreno ou conjurar uma magia dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.

Linorme Atroz
{6}{G}
Criatura — Cobra Dragão
7/6

Linorme Atroz não pode ser bloqueado por criaturas com poder igual ou inferior a 3.

//

Deflexão das Escamas
{3}{G}
Mágica instantânea — Aventura
Coloque dois marcadores +1/+1 na criatura alvo e desvire-a. Ela ganha resistência a magia até o final do turno. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Reduzir o poder de uma criatura a 3 ou menos depois que ela tiver bloqueado Linorme Atroz não fará com que ele se torne desbloqueado.
- Deflexão de Escamas pode ter como alvo uma criatura desvirada. Se a criatura alvo estiver desvirada conforme Deflexão de Escamas for resolvida, você ainda colocará dois marcadores +1/+1 nela e ela ainda ganhará resistência a magia.

Lozhan, Legado dos Dragões
{3}{U}{R}
Criatura Lendária — Dragão Xamã
4/2
Voar
Toda vez que você conjura uma magia de Aventura ou de Dragão, Lozhan, Legado dos Dragões, causa dano igual ao valor de mana daquela magia a qualquer alvo que não seja um comandante.

- Se você conjurar uma magia de permanente não Dragão que tenha uma Aventura (em vez da própria Aventura), a habilidade desencadeada de Lozhan não será desencadeada.
 - O valor de mana de uma magia de Aventura é baseada no custo de mana da Aventura, não no custo de mana do card de permanente que tem a Aventura.
 - “Qualquer alvo que não seja um comandante” inclui qualquer jogador, assim como qualquer criatura ou planeswalker que não seja um comandante.
-

Machado de Duas Mãos

{2} {R}

Artefato — Equipamento

Toda vez que a criatura equipada atacar, dobre o poder dela até o final do turno.

Equipar {1} {R}

//

Trespasar em Arco

{1} {R}

Mágica instantânea — Aventura

A criatura alvo que você controla ganha golpe duplo até o final do turno. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar o artefato posteriormente do exílio.)*

- Para dobrar o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder dela conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
-

Marinheiro da Costa da Espada

{1} {U}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Toda vez que esta criatura atacar um jogador, se nenhum oponente tiver mais pontos de vida que aquele jogador, esta criatura não poderá ser bloqueada neste turno”.

- A habilidade concedida por Marinheiro da Costa da Espada verifica se qualquer dos oponentes do jogador atacante tiver um total de pontos de vida mais alto que o daquele jogador defensor. O total de pontos de vida do jogador atacante não é incluído na comparação.
-

Mastim de Ferro

{4}

Criatura Artefato — Cão

4/4

Toda vez que Mastim de Ferro atacar, role um d20 para cada jogador sendo atacado e considere somente o rolamento mais alto.

1–9 | Mastim de Ferro causa a você dano igual ao próprio poder.

10–19 | Mastim de Ferro causa ao jogador defensor dano igual ao próprio poder.

20 | Mastim de Ferro causa a cada oponente dano igual ao próprio poder.

- Depois que a habilidade desencadeada de Mastim de Ferro começa a ser resolvida, nenhum jogador pode conjurar mágicas nem ativar habilidades até que ela termine de ser resolvida. Em especial, isso significa que os jogadores não podem realizar ações que alterariam o poder de Mastim de Ferro depois de saber o resultado dos rolamentos, mas antes que os jogadores sofram dano.
-

Mazzy, Paladina da Espada Pura
{1}{R}{G}{W}
Criatura Lendária — Pequenino Cavaleiro
3/4

Toda vez que uma criatura encantada ataca um de seus oponentes, ela recebe +2/+0 e ganha atropelar até o final do turno.

Toda vez que uma Aura que você controla for colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha, exile-a. Até o final do seu próximo turno você pode conjurar aquele card.

- Você ainda precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo quando conjura um card do exílio.
- Em alguns casos incomuns, a Aura colocada em seu cemitério não será um card de Aura. Isso pode acontecer devido a efeitos de cópia, por exemplo. Em alguns casos, você ainda exilará o card e poderá conjurá-lo.

Mestre-cuca
{2}{G}
Encantamento Lendário — Antecedente
As criaturas comandantes que você possui têm “Esta criatura entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional” e “As outras criaturas que você controla entram no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional”.

- Se seu comandante estiver entrando no campo de batalha ao mesmo tempo que outras criaturas, ele entrará no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional, mas as outras criaturas não entrarão no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional. Isso porque o efeito de substituição criado pela entrada de um objeto no campo de batalha só pode se aplicar a ele mesmo.

Miirym, Dragão Sentinela
{3}{G}{U}{R}
Criatura Lendária — Dragão Espírito
6/6

Voar, salvaguarda {2}

Toda vez que outro Dragão não ficha entra no campo de batalha sob seu controle, crie uma ficha que seja uma cópia dele, com a exceção de não ser lendária se aquele Dragão for lendário.

- A habilidade desencadeada de Miirym, Dragão Sentinela, copia os valores impressos do Dragão que entrou no campo de batalha. Ela não copia os marcadores daquela criatura nem os efeitos que modificam seus valores de poder, resistência, tipo, cor etc.
 - Se o Dragão que entrou no campo de batalha estiver copiando alguma outra coisa conforme a habilidade desencadeada for resolvida, a ficha será uma cópia do que quer que aquela criatura esteja copiando.
-

Mímico Atroz

{2}

Artefato — Tesouro

Lampejo

{T}, sacrifique Mímico Atroz: Adicione um mana de qualquer cor.

{3}: Mímico Atroz torna-se uma criatura artefato

Metamorfo com poder e resistência básicos 5/5 até o final do turno.

- Se um efeito se refere a um Tesouro, isso significa qualquer artefato do tipo Tesouro, e não somente uma ficha de artefato do tipo Tesouro.
- Mímico Atroz ainda é um tesouro depois da resolução de sua última habilidade, mas Tesouro é um tipo de artefato e nunca um tipo de criatura.

Minsc & Boo, Heróis Atemporais

{2} {R} {G}

Planeswalker Lendário — Minsc

3

Quando Minsc & Boo, Heróis Atemporais, entra no campo de batalha e no início de sua manutenção, você pode criar Boo, uma ficha de criatura Hamster vermelha 1/1 lendária com atropelar e ímpeto.

+1: Coloque três marcadores +1/+1 em até uma criatura alvo com atropelar ou ímpeto.

-2: Sacrifique uma criatura. Quando você faz isso, Minsc & Boo, Heróis Atemporais, causa X pontos de dano a qualquer alvo, sendo X o poder daquela criatura. Se a criatura sacrificada era um Hamster, compre X cards.

Minsc & Boo, Heróis Atemporais, pode ser seu comandante.

- Se não houver alvo válido para o desencadeamento retardado da segunda habilidade de lealdade de Minsc & Boo, ou se o alvo não for válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, você não comprará nenhum card mesmo que a criatura sacrificada seja um Hamster.
- A segunda habilidade de lealdade de Minsc & Boo não causará dano extra se você gritar “Ataque os olhos, Boo!”, mas mal não faz.

Myrkul, Senhor dos Ossos

{4} {W} {B} {G}

Criatura Lendária — Deus

7/5

Contanto que seu total de pontos de vida seja igual ou inferior à metade de seu total de pontos de vida inicial, Myrkul, Senhor dos Ossos, tem indestrutível.

Toda vez que outra criatura não ficha que você controla morre, você pode exilá-la. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquele card, exceto por ser um encantamento e perder todos os outros tipos de card.

- Se Myrkul, Senhor dos Ossos, sofrer dano letal ao mesmo tempo em que o total de pontos de vida de seu controlador for reduzido à metade de seu total de pontos de vida inicial ou menos, Myrkul terá indestrutível no momento em que as ações baseadas no estado forem realizadas e sobreviverá.
 - A última habilidade cria uma cópia do card em sua última existência no cemitério, e não da criatura em sua última existência no campo de batalha.
-

Nave Nautiloide

{4}

Artefato — Veículo

5/5

Voar

Quando Nave Nautiloide entrar no campo de batalha, exile o cemitério do jogador alvo.

Toda vez que Nave Nautiloide causa dano de combate a um jogador, você pode colocar um card de criatura exilado com Nave Nautiloide no campo de batalha sob seu controle.

Tripular 3

- Se Nave Nautiloide deixar o campo de batalha e posteriormente voltar ao campo de batalha, ela será um novo objeto sem qualquer relação com sua existência anterior. Em específico, você não pode usar a terceira habilidade dela para colocar no campo de batalha cards que tenham sido exilados na última vez em que ela esteve no campo de batalha.
-

Neera, Maga Selvagem

{4}{U}{R}

Criatura Lendária — Humano Elfo Xamã

2/7

Toda vez que você conjura uma mágica, você pode colocá-la no fundo do grimório de seu dono. Se fizer isso, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card não de terreno. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Em seguida, coloque todos os cards revelados não conjurados dessa forma no fundo de seu grimório em ordem aleatória. Esta habilidade é desencadeada apenas uma vez a cada turno.

- Você precisa ter alvos válidos para conjurar uma mágica com alvos, mesmo que você pretenda colocá-la no fundo de seu grimório dessa forma.
 - Neera, Maga Selvagem, recebeu uma pequena alteração em seu texto do oráculo para esclarecer sua função. Especificamente, se você escolher não conjurar o card que não seja um terreno, ele será colocado no fundo de seu grimório juntamente com os outros cards revelados.
-

Névoa Mortal

{4} {B} {B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -X/-X até o final do turno, sendo X o maior valor de mana de um comandante que você possui no campo de batalha ou na zona de comando.

- Se seu comandante estiver sob o controle de outro jogador conforme Névoa Mortal for resolvida, ele ainda estará no campo de batalha e ainda será usado para determinar o valor de X.

Oji, Lâmina Requistada

{2} {W} {U}

Criatura Lendária — Humano Monge

2/3

Quando Oji, Lâmina Requistada, entra no campo de batalha, você ganha 2 pontos de vida e usa vidência 2. Toda vez que você conjurar sua segunda mágica a cada turno, exile até uma criatura alvo que você controla, depois a devolva ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

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

Orbe dos Dragões de Cornalina

{2} {R}

Artefato

{T}: Adicione {R}. Se esse mana for gasto em uma mágica de criatura Dragão, ela ganhará ímpeto até o final do turno.

- O mana criado por Orbe dos Dragões de Cornalina pode ser gasto em qualquer coisa, e não somente em mágicas de criatura Dragão.
 - Se o mana de Orbe dos Dragões de Cornalina for gasto para pagar qualquer parte do custo de uma mágica de criatura Dragão, inclusive um custo alternativo ou adicional, o Dragão ganhará ímpeto até o final do turno.
 - Uma mágica instantânea ou um feitiço não é uma mágica de criatura, mesmo que crie fichas de criatura Dragão.
 - Se o mana for gasto em uma mágica de não Dragão que se torne um Dragão posteriormente no turno, aquela criatura não terá ímpeto.
-

Orbe dos Dragões de Jade

{2} {G}

Artefato

{T}: Adicione {G}. Quando você gasta este mana para conjurar uma magia de criatura Dragão, ela entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional e ganha resistência a magia até seu próximo turno. *(Ela não pode ser alvo de magias nem de habilidades que seus oponentes controlam.)*

- O mana criado por Orbe dos Dragões de Jade pode ser gasto em qualquer coisa, e não somente em magias de criatura Dragão.
 - A habilidade desencadeada retardada será desencadeada quer Orbe dos Dragões de Jade ainda esteja no campo de batalha quer não.
 - Se mais de um {G} gerado por um Orbe dos Dragões de Jade for usado para conjurar uma única magia de criatura Dragão, a habilidade desencadeada retardada associada a cada mana gasto será desencadeada. Aquela criatura entrará no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores +1/+1.
 - Se o mana for gasto em uma magia de criatura Dragão, aquela criatura terá resistência a magia a partir do momento em que entrar no campo de batalha. Não há nenhuma oportunidade de ter a criatura como alvo antes que ela ganhe resistência a magia.
-

Orbe dos Dragões de Lápis-lazúli

{2} {U}

Artefato

{T}: Adicione {U}. Quando você gastar este mana para conjurar uma magia de criatura Dragão, use vidência 2. *(Olhe os dois cards do topo do seu grimório. Depois, coloque qualquer número deles no fundo do seu grimório e o restante no topo em qualquer ordem.)*

- O mana criado por Orbe dos Dragões de Lápis-lazúli pode ser gasto em qualquer coisa, e não somente em magias de criatura Dragão.
 - A habilidade desencadeada retardada será desencadeada quer Orbe dos Dragões de Lápis-lazúli ainda esteja no campo de batalha quer não.
 - Se mais de um {U} gerado por um Orbe dos Dragões de Lápis-lazúli for usado para conjurar uma única magia de criatura Dragão, a habilidade desencadeada retardada associada a cada mana gasto será desencadeada. Você usará vidência 2 aquele número de vezes.
-

Passado Criminoso

{2} {B}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm ameaçar e “Esta criatura recebe +X/+0, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério”. *(Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

- Se um oponente controlar uma criatura comandante que você possui enquanto você controla Passado Criminoso, X será o número de cards de criatura no cemitério daquele jogador, e não no seu.
-

Pastora de Urso-coruja

{2}{G}

Criatura — Goblin Druida

1/4

No início de sua etapa final, se as criaturas que você controla tiverem poder total igual ou superior a 8, compre um card.

- A habilidade de Pastora de Urso-coruja tem uma oração condicional se, o que significa que ela verifica se as criaturas que você controla têm um total de poder igual ou superior a 8 tanto no desencadeamento quanto na resolução. Se criaturas suficientes tiverem sido removidas ou seu total de poder tiver sido reduzido a menos de 8 até o momento em que a habilidade tentar ser resolvida, você não comprará um card.
-

Pixie de Moonshae

{3}{U}

Criatura — Fada

2/2

Voar

Quando Pixie de Moonshae entrar no campo de batalha, compre uma quantidade de cards igual ao número de oponentes que sofreram dano de combate neste turno.

//

Poeira de Pixie

{1}{U}

Mágica instantânea — Aventura

Até três criaturas alvo ganham voar até o final do turno.

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

- A habilidade desencadeada de Pixie de Moonshae só conta os jogadores que ainda estão no jogo. Se um oponente tiver sofrido dano, mas depois tiver deixado o jogo, aquele jogador não será contado.
-

Planetar Moldaventos

{4}{W}

Criatura — Anjo

4/4

Lampejo

Voar

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

- Você pode conjurar Planetar Moldaventos fora de uma etapa de declaração de atacantes. Se Planetar Moldaventos entrar no campo de batalha fora de uma etapa de declaração de atacantes, sua habilidade simplesmente não será desencadeada.
- Selecionar novamente qual jogador ou planeswalker uma criatura está atacando ignora todos os requisitos, restrições e custos associados com atacar.
- Selecionar novamente qual jogador ou planeswalker uma criatura está atacando não faz com que habilidades desencadeadas “toda vez que esta criatura atacar” sejam desencadeadas.
- Se você selecionar novamente qual jogador ou planeswalker uma criatura atacante está atacando, aquela criatura ainda será considerada como tendo atacado o jogador como declarado, mas agora ela está atacando o jogador novo.
- Se uma habilidade tiver como alvo algo controlado pelo “jogador defensor” de uma criatura atacante e o jogador defensor para aquela criatura se alterar antes que aquela habilidade seja resolvida, a habilidade não será resolvida porque seu alvo terá deixado de ser válido.

Raggadragga, Chefe dos Rancatripa

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Javali

4/4

Cada criatura que você controla com uma habilidade de mana recebe +2/+2.

Toda vez que uma criatura que você controla com uma habilidade de mana atacar, desvire-a.

Toda vez que você conjurar uma mágica, se ao menos sete manas tiverem sido gastos para conjurá-la, desvire a criatura alvo. Ela recebe +7/+7 e ganha atropelar até o final do turno.

- A maioria das habilidades de mana de criaturas é de habilidades ativadas. Uma habilidade de mana ativada é uma habilidade ativada que pode gerar mana conforme é resolvida, que não requer alvos e que não é uma habilidade de lealdade.
- Algumas criaturas podem ter habilidades de mana desencadeadas. Uma habilidade de mana desencadeada é uma habilidade desencadeada que pode gerar mana conforme é resolvida, que é desencadeada pela resolução de uma habilidade de mana ativada ou pela adição de mana e que não exige um alvo.
- A última habilidade de Raggadragga pode ter qualquer criatura como alvo, inclusive uma que esteja desvirada.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Criatura Lendária — Humano Monge

0/3

Cada criatura que você controla atribui dano de combate igual à sua resistência, em vez de igual ao seu poder.

Toda vez que Rasaad yn Bashir atacar, se você estiver na dianteira, dobre a resistência de cada criatura que você controla até o final do turno.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- A primeira habilidade de Rasaad yn Bashir na verdade não altera o poder de nenhuma criatura. Ela só altera a quantidade de dano de combate atribuída. Todas as demais regras e efeitos que verificam o poder ou a resistência usam os valores reais.
 - Para dobrar a resistência de uma criatura, aquela criatura recebe +0/+X, sendo X a resistência dela conforme a habilidade desencadeada é resolvida.
-

Redirecionamento de Gale

{3} {U} {U}

Mágica Instantânea

Exile a mágica alvo, depois role um d20 e adicione o valor de mana daquela mágica.

1–14 | Você pode conjurar o card exilado enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer cor para conjurar aquela mágica.

15+ | Você pode conjurar o card exilado sem pagar seu custo de mana enquanto ele permanecer exilado.

- Se o card exilado for um card de aventureiro, você poderá conjurar a mágica de Aventura dessa forma.
 - Se a mágica tinha {X} no custo de mana, X será qualquer valor que X tinha na pilha para fins do cálculo do valor de mana.
 - Redirecionamento de Gale exila a mágica diretamente da pilha sem anulá-la. Por conta disso, ele funciona contra mágicas que não podem ser anuladas.
-

Renari, Comerciante de Maravilhas

{3} {U}

Criatura Lendária — Dragão Artesão

2/4

Você pode conjurar mágicas de Dragão e mágicas de artefato como se tivessem lampejo.

Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- A primeira habilidade se aplica a mágicas de Dragão e mágicas de artefato que sejam conjuradas de qualquer zona, presumindo-se que algo esteja permitindo que você as conjure. Por exemplo, se outro efeito permitir que você conjure mágicas de Dragão de seu cemitério, Renari permitirá que você o faça como se elas tivessem lampejo.
-

Repartir os Despojos

{2} {G}

Feitiço

Exile até cinco cards de permanente alvo de seu cemitério e separe-os em dois montes. Um oponente escolhe um dos montes. Coloque aquele monte em sua mão e o outro em seu cemitério. (*Os montes podem estar vazios.*)

- Você decide qual oponente escolhe o monte enquanto está resolvendo Repartir os Despojos.

- Um monte pode ter zero cards mas, se seu oponente o escolher, você colocará todos os cards de volta em seu cemitério.
-

Resoluto do Vento Gélido

{3}{W}

Criatura — Tiferino Guerreiro

3/3

Estilo de luta protetivo — Quando Resoluto do Vento Gélido entrar no campo de batalha, exile até uma criatura não Guerreiro alvo que você controla, depois a devolva ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

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

Ritual Druídico

{2}{G}

Feitiço

Você pode triturar três cards. Depois, devolva até um card de criatura e até um card de terreno de seu cemitério para a sua mão. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

- Se você tiver menos de três cards em seu grimório, você não poderá escolher triturar nenhum card dessa forma.
 - O card de criatura e/ou terreno que você devolve não precisa ser um dos cards que você acabou de triturar. Pode ser qualquer card que esteja em seu cemitério naquele momento.
-

Saber Dracônico

{5}{U}

Mágica Instantânea

Esta mágica custa {2} a menos para ser conjurada se você controla um Dragão.

Compre três cards.

- O custo de Saber Dracônico é determinado conforme você o conjura, mas antes que quaisquer habilidades de mana sejam ativadas e antes que qualquer jogador possa responder. Em especial, isso significa que nenhum jogador pode responder removendo seu Dragão antes que o custo seja reduzido e, se você sacrificar o Dragão como parte de uma habilidade de mana, o custo não será aumentado.
-

Safana, Degoladora de Calimporto
{2} {B}
Criatura Lendária — Humano Ladino
3/2

Ameaçar

No início de sua etapa final, se você estiver na dianteira, crie uma ficha de Tesouro. Se você tiver completado uma masmorra, em vez disso, crie três daquelas fichas Escolha um Antecedente (*Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.*)

- A segunda habilidade de Safana só é desencadeada se você estiver na dianteira conforme sua etapa final começa. Se a habilidade for desencadeada, ela verificará se você está na dianteira novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não estiver mais na dianteira naquele momento, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Em especial, se você não estiver na dianteira conforme sua etapa final começar, mas tiver completado uma masmorra, a habilidade não será desencadeada e você não criará nenhum Tesouro.

Sede de Astarion

{3} {B}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo. Coloque X marcadores +1/+1 em uma criatura comandante que você controla, sendo X o poder da criatura exilada dessa forma.

- Use o poder da criatura em sua última existência no campo de batalha para determinar o valor de X.

Sela do Cavaleiro

{2} {G}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +3/+3 e não pode ser bloqueada por criaturas com poder igual ou inferior a 3.

Equipar {3}

- Reduzir o poder de uma criatura depois de ela ter bloqueado uma criatura equipada com Sela do Cavaleiro não removerá a criatura bloqueadora do combate nem fará com que a criatura equipada se torne desbloqueada.

Serpente da Caveira

{2} {G}

Criatura — Cobra

1/3

Toque mortífero

Quando Serpente da Caveira entrar no campo de batalha, devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão e depois escolha um oponente. Aquele jogador devolve um card do próprio cemitério para a própria mão.

- A habilidade de entrada no campo de batalha de Serpente da Caveira só tem como alvo o card em seu cemitério. Se aquele card não for um alvo válido conforme a habilidade tentar ser resolvida, a habilidade

não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nenhum card será devolvido para a mão de nenhum jogador.

- Você escolhe o card alvo conforme coloca a habilidade desencadeada de Serpente da Caveira na pilha, mas você não escolhe um oponente até que tenha devolvido o card para sua própria mão.
- O oponente escolhido escolhe qual card devolver do próprio cemitério para a própria mão.
- Você pode escolher um oponente sem cards no próprio cemitério. Nesse caso, aquele jogador não devolverá nada.

Serpente da Costa da Espada

{5}{U}{U}

Criatura — Serpente Dragão

6/6

Serpente da Costa da Espada não pode ser bloqueada contanto que você tenha conjurado uma mágica não de criatura neste turno.

//

Onda de Emborcação

{1}{U}

Mágica instantânea — Aventura

Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono. *(Depois, exile este card. Você pode conjurar a criatura posteriormente do exílio.)*

- Conjurar uma mágica de não criatura depois que Serpente da Costa da Espada tiver se tornado bloqueada não fará com que ela se torne não bloqueada.

Servo Poderoso de Leuk-o

{3}

Artefato — Veículo

6/6

Atropelar

Salvuarda — Descarte um card.

Toda vez que Servo Poderoso de Leuk-o se torna tripulado pela primeira vez a cada turno, se ele foi tripulado por exatamente duas criaturas, ele ganha “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, compre dois cards” até o final do turno.

Tripular 4

- Uma habilidade que seja desencadeada toda vez que um Veículo “se torna tripulado” é desencadeado quando sua habilidade tripular é resolvida. Nesse caso, ela só será desencadeada se exatamente duas criaturas tiverem sido viradas para pagar o custo de tripular da habilidade que fez com que ele se tornasse tripulado pela primeira vez naquele turno.
-

Sivriss, Orador do Pesadelo

{3}{B}

Criatura Lendária — Cobra Clérigo Bruxo

3/3

{T}, sacrifique outra criatura ou um artefato: Para cada oponente, você tritura um card e depois devolve aquele card de seu cemitério para sua mão, a menos que aquele jogador pague 3 pontos de vida. *(Para triturar um card, coloque o card do topo de seu grimório em seu cemitério.)*

Escolha um Antecedente *(Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.)*

- Na resolução da habilidade ativada, primeiro triture um card para o primeiro oponente na ordem dos turnos. Aquele jogador escolhe se pagará 3 pontos de vida ou não. O card é devolvido para sua mão, a menos que ele pague os pontos de vida. Em seguida, triture o card do oponente seguinte e assim por diante.
- Se de alguma forma Sivriss se tornar um artefato, você poderá sacrificá-lo para a própria habilidade.

Soldado Veterano

{1}{W}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “Toda vez que esta criatura atacar um jogador, se nenhum oponente tiver mais pontos de vida que aquele jogador, para cada oponente, crie uma ficha de criatura Soldado branca 1/1 virada e atacando aquele oponente”.

- A habilidade concedida por Soldado Veterano verifica se qualquer dos oponentes do jogador atacante tem um total de pontos de vida mais alto que o daquele jogador defensor. O total de pontos de vida do jogador atacante não é incluído na comparação.
- Soldado Veterano recebeu uma pequena alteração em seu texto do oráculo para esclarecer sua função. Em específico, uma ficha de criatura Soldado é criada para cada oponente do controlador do comandante atacante.

Tasha, a Rainha Bruxa

{3}{U}{B}

Planeswalker Lendário — Tasha

4

Toda vez que você conjurar uma mágica que você não possui, crie uma ficha de criatura Demônio preta 3/3.

+1: Compre um card. Para cada oponente, exile até um card de mágica instantânea ou de feitiço alvo do cemitério daquele jogador e coloque um marcador de página nele.

-3: Você pode conjurar uma mágica dentre os cards no exílio com marcadores de página sem pagar seu custo de mana.

Tasha, a Rainha Bruxa, pode ser sua comandante.

- Você só pode conjurar uma magia dentre os cards exilados conforme a última habilidade de lealdade de Tasha é resolvida. Você não pode esperar para conjurar uma magia dentre elas posteriormente.

Thrakkus, o Açougueiro
{3} {R} {G}
Criatura Lendária — Dragão Plebeu
3/4
Atropelar
Toda vez que Thrakkus, o Açougueiro, atacar, dobre o poder de cada Dragão que você controla até o final do turno.

- Para dobrar o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X o poder daquela criatura conforme a habilidade desencadeada é resolvida.

Toupeira de Perfuração
{1}
Criatura Artefato — Toupeira
1/1
{2}, {T}: Coloque um marcador +1/+1 em Toupeira de Perfuração e um marcador +1/+1 em até uma criatura comandante alvo que você controla.

- Se você tiver uma criatura comandante como alvo da habilidade ativada de Toupeira de Perfuração e aquela criatura não for mais um alvo válido conforme a habilidade for resolvida, você não colocará um marcador +1/+1 em Toupeira de Perfuração. Porém, se o alvo ainda for válido, você colocará um marcador na criatura comandante que você controla mesmo que Toupeira de Perfuração não esteja mais no campo de batalha conforme a habilidade for resolvida.

Trovão do Rei da Tempestade
{X} {R} {R} {R}
Mágica Instantânea
Quando você conjurar sua próxima magia instantânea ou seu próximo feitiço neste turno, copie aquela magia X vezes. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

- Quando a habilidade desencadeada retardada de Trovão do Rei da Tempestade é resolvida, ela cria X cópias de uma magia. Você controla cada uma das cópias. As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Em seguida, as cópias são resolvidas como magias normais, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades.
- Trovão do Rei da Tempestade criará cópias da magia que fez com que sua habilidade desencadeada retardada fosse desencadeada mesmo que aquela magia tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida.
- Cada cópia terá os mesmos alvos que a magia que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido). Se houver múltiplas cópias, você poderá alterar os alvos de cada uma com alvos válidos diferentes.

- Se a mágica que a habilidade de Trovão do Rei da Tempestade copiar for modal (isto é, tiver uma lista de alternativas), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica que Trovão do Rei da Tempestade está copiando tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Bola de Fogo), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar nenhum custo adicional para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e depois copiá-la com Trovão do Rei da Tempestade, cada cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

Turvar

{2} {U}

Mágica Instantânea

Exile a criatura alvo que você controla e depois devolva aquele card ao campo de batalha sob o controle de seu dono.

Compre um card.

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

Viajante Distante

{2} {W}

Encantamento Lendário — Antecedente

As criaturas comandantes que você possui têm “No início de sua etapa final, exile até uma criatura virada alvo que você controla, depois a devolva ao campo de batalha sob o controle de seu dono”.

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

Zevlor, Exilado de Elturel
{1}{U}{B}{R}
Criatura Lendária — Tiferino Guerreiro

4/2

Ímpeto

{2}, {T}: Na próxima vez em que você conjurar neste turno uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha como alvo apenas um único oponente ou uma única permanente que um oponente controla, para cada outro oponente, escolha aquele jogador ou uma permanente que ele controla, copie aquela mágica e a cópia tem como alvo o jogador ou a permanente escolhida.

- O texto de regras de Zevlor, Exilado de Elturel, foi atualizado no Oracle. Na versão impressa, a palavra “apenas” foi acidentalmente excluída de seu texto. O texto atualizado consta acima. Em especial, uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha múltiplos alvos não fará com que a habilidade desencadeada retardada seja desencadeada, mesmo que apenas um daqueles alvos seja um oponente ou uma permanente que um oponente controla.
- Quando a habilidade desencadeada retardada de Zevlor, Exilado de Elturel for resolvida, ela poderá criar uma ou mais cópias de uma mágica. Você controla cada uma das cópias. As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Em seguida, as cópias são resolvidas como mágicas normais, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades.
- A habilidade desencadeada retardada pode copiar a mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mesmo que aquela mágica tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida.
- Conforme você faz as escolhas para cada oponente, você pode escolher aquele oponente ou qualquer permanente que ele controle, mas, se o jogador ou permanente escolhida não for um alvo válido para a mágica, a cópia não será criada.
- Como qualquer mágica, cada cópia verificará se seu alvo ainda é válido conforme ela tentar ser resolvida.
- Se uma mágica instantânea ou um feitiço puder ter múltiplos alvos, mas somente um alvo for escolhido conforme ela for conjurada, aquela mágica fará com que a habilidade desencadeada retardada de Zevlor seja desencadeada. As cópias, da mesma forma, terão um único alvo. Por exemplo, se você conjurar Entrada Explosiva (Destrua até um artefato alvo. Coloque um marcador +1/+1 em até uma criatura alvo.) tendo apenas a criatura como alvo, cada uma das cópias poderá ter como alvo válido uma única criatura.
- Se a mágica for modal (isto é, tiver uma lista de alternativas), as cópias terão o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
- Se a mágica tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Bola de Fogo), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Não é possível escolher pagar nenhum custo adicional para as cópias. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a mágica original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para as cópias. Por exemplo, se você sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e depois copiar a mágica, cada cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

**NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS DE COMMANDER DE COMMANDER
LEGENDS: BATALHA POR PORTAL DE BALDUR**

Baeloth Barrityl, Artista

{4} {R}

Criatura Lendária — Elfo Xamã

2/5

As criaturas que seus oponentes controlam com poder inferior ao de Baeloth Barrityl são ataçadas. *(Elas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

Toda vez que uma criatura atacante ou bloqueadora ataçada morre, você cria uma ficha de Tesouro.

Escolha um Antecedente *(Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.)*

- Diferentemente da maior parte dos efeitos similares, a primeira habilidade de Baeloth Barrityl não faz com que uma criatura seja ataçada até seu turno seguinte. Em vez disso, ela faz com que ela seja ataçada enquanto Baeloth Barrityl estiver no campo de batalha, tiver aquela habilidade e tiver poder suficiente.
-

Beijo Letal

{5} {R}

Criatura — Observador

5/5

Toda vez que uma criatura que um oponente controla atacar um de seus oponentes, dobre o poder dela até o final do turno.

{X} {X} {R}: Monstruosidade X. *(Se esta criatura não for monstruosa, coloque X marcadores +1/+1 nela e ela se tornará monstruosa.)*

Quando Beijo Letal se tornar monstruoso, atice até X criaturas alvo que seus oponentes controlam.

- Para dobrar o poder de uma criatura, ela recebe +X/+0, sendo X o poder dela conforme aquela habilidade é resolvida.
 - Depois que uma criatura se torna monstruosa, ela não pode se tornar monstruosa novamente. Se a criatura já for monstruosa quando a habilidade monstruosidade for resolvida, nada acontecerá.
 - Monstruosa não é uma habilidade que uma criatura tem. É apenas uma característica da criatura. Se uma criatura deixa de ser uma criatura ou perde suas habilidades, ela continua sendo monstruosa.
 - Uma habilidade que é desencadeada quando uma criatura se torna monstruosa não será desencadeada se a criatura não estiver no campo de batalha quando sua habilidade monstruosidade for resolvida.
-

Bola de Fogo Adiável

{1}{R}{R}

Mágica Instantânea

Bola de Fogo Adiável causa 2 pontos de dano a cada oponente e a cada criatura que esse controla. Se esta mágica tiver sido conjurada do exílio, em vez disso, ela causa 5 pontos de dano a cada oponente e a cada criatura que esse controla.

Profetizar {4}{R}{R} (*Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.*)

- Bola de Fogo Adiável causa 5 pontos de dano se tiver sido conjurada do exílio por qualquer motivo; a conjuração não precisa se dever a sua própria habilidade profetizar.
- Como exilar um card com profetizar da sua mão é uma ação especial, você pode fazer isso a qualquer momento em que você tenha prioridade durante o seu turno, inclusive em resposta a mágicas e habilidades. Depois que você anuncia que está realizando a ação, nenhum outro jogador pode responder tentando remover o card da sua mão.
- A conjuração de um card profetizado do exílio segue as regras de tempo para aquele card. Se você profetiza um card de mágica instantânea, você pode conjurá-lo assim que comece o turno do próximo jogador. Na maior parte dos casos, se o card que você profetiza não é uma mágica instantânea (e não tem lampejo), você precisa esperar até seu próximo turno para conjurá-lo.
- Se você conjura um card profetizado do exílio pagando seu custo de profetizar, não é possível escolher conjurá-lo por nenhum outro custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.

Caçador Tlincalli

{5}{G}{G}

Criatura — Escorpião Batedor

7/7

Atropelar

Uma vez a cada turno, você pode pagar {0} em vez de pagar o custo de mana de uma mágica de criatura que você conjure do exílio.

//

Recuperar a Presa

{1}{G}

Feitiço — Aventura

Exile o card de criatura alvo do seu cemitério. Até o final do seu próximo turno, você pode conjurar aquele card.

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

- A habilidade de Caçador Tlincalli não lhe dá permissão para conjurar nenhuma mágica do exílio. Você precisará encontrar outra forma de fazê-lo, como Recuperar Presa.
- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo quando conjura um card de criatura do exílio com Recuperar Presa. Normalmente, isso significa que você só pode conjurar aquele card durante uma fase principal de seu turno quando a pilha estiver vazia.

Classe: Artífice

{1}{U}

Encantamento — Classe

(Ganhe o próximo nível como um feitiço para adicionar sua habilidade.)

A primeira mágica de artefato que você conjura a cada turno custa {1} a menos para ser conjurada.

{1}{U}: Nível 2

//Level_2//

Quando esta Classe chegar ao nível 2, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de artefato.

Coloque aquele card na sua mão e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

{5}{U}: Nível 3

//Level_3//

No início de sua etapa final, crie uma ficha que seja uma cópia do artefato alvo que você controla.

- Classe é um tipo de encantamento que retorna. Cada Classe tem cinco habilidades. As três na seção maior da caixa de texto são habilidades de classe. Habilidades de classe podem ser estáticas, ativadas ou desencadeadas. As outras duas são habilidades de nível, uma habilidade ativada para subir para o nível 2 da Classe e outra para subir para o nível 3 da Classe.
- Cada Classe começa com a primeira das três habilidades de classe. Conforme a primeira habilidade de nível é resolvida, a Classe chega ao nível 2 e ganha a segunda habilidade de classe. Conforme a segunda habilidade de nível é resolvida, a Classe chega ao nível 3 e ganha a terceira habilidade de classe.
- Subir de nível não remove as habilidades que a Classe tinha nos níveis anteriores.
- Ganhar um nível é uma habilidade ativada normal. Ela usa a pilha e pode ser respondida.
- Você não pode ativar a primeira habilidade de nível de uma Classe, a menos que aquela Classe esteja no nível 1. De modo semelhante, você não pode ativar a segunda habilidade de nível de uma Classe, a menos que aquela Classe esteja no nível 2.
- Você pode se tornar multiclasse, ou até controlar múltiplos encantamentos da mesma Classe. Cada permanente de Classe registra o próprio nível separadamente.

Das Catacumbas

{3}{B}{B}

Feitiço

Coloque o card de criatura alvo de um cemitério no campo de batalha sob seu controle com um marcador de cadáver. Se aquela criatura for deixada no campo de batalha, em vez de colocá-la em qualquer outro lugar, exile-a.

Você assume a dianteira.

Escapatória — {3}{B}{B}, exile cinco outros cards de seu cemitério. *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de escapatória.)*

- O marcador de cadáver serve apenas como lembrete de quais criaturas serão exiladas se deixarem o campo de batalha. Se, de alguma forma, você remover um marcador de cadáver de uma criatura que foi colocada

no campo de batalha, o efeito de substituição que a exilará continua a se aplicar. De modo similar, mover o marcador de cadáver para outra criatura não tem efeito naquela criatura, o efeito de substituição continuará a se aplicar à criatura original.

- A permissão de escapatória não muda o momento em que você pode conjurar a mágica do seu cemitério.
- Para determinar o custo total de uma mágica, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de escapatória), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O valor de mana da mágica permanece inalterado, independentemente do custo total da conjuração e independentemente de haver ou não sido pago um custo alternativo.
- Depois que Das Catacumbas for resolvido, ele retornará a seu cemitério. A partir dali, você pode usar a habilidade escapatória para conjurá-lo novamente. Mas claro que você precisará de mais cinco cards para exilar.
- Se um card tiver múltiplas habilidades que lhe deem permissão para conjurá-lo, como duas habilidades escapatória ou uma habilidade escapatória e uma habilidade recapitular, você escolhe qual delas aplicar. As demais não têm efeito.
- Se você conjura uma mágica com sua permissão de escapatória, você não pode escolher aplicar nenhum outro custo alternativo nem a conjurar sem pagar seu custo de mana. Se ela tem custos adicionais, você precisa pagá-los.
- Se um card com escapatória é colocado no seu cemitério durante o seu turno, você pode conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.
- Depois que você começa a conjurar uma mágica com escapatória, ela é imediatamente movida para a pilha. Os jogadores não podem realizar nenhuma ação até que você tenha terminado de conjurar a mágica.

Dragão Astral

{6} {U} {U}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Projetar imagem — Quando Dragão Astral entrar no campo de batalha, crie duas fichas que sejam cópias da permanente alvo não de criatura, exceto por serem criaturas Dragão 3/3 além de seus outros tipos e terem voar.

- Exceto por poder, resistência, tipos e a habilidade voar, a ficha copia exatamente o que estava impresso na permanente original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a permanente está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.
- Se a permanente copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se a permanente copiada for uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais da ficha, com as exceções acima.
- Se a permanente copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a permanente tenha copiado, com as exceções acima citadas.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da permanente copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta permanente] entra no campo de batalha” ou “[esta permanente] entra no campo de batalha com” também funciona.

- Se você tiver uma Aura como alvo da habilidade de Dragão Astral, nenhuma ficha será criada.
 - Como as fichas são criaturas, elas não podem atacar nem {T} até seu turno seguinte se não tiverem ímpeto.
-

Dúplice Debochada

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Lampejo

Você pode fazer com que Dúplice Debochada entre no campo de batalha como cópia de uma criatura que um oponente controla, exceto por ter “As outras criaturas com o mesmo nome que esta criatura são ataçadas”. *(Elas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

- Com a exceção da habilidade adicionada, Dúplice Debochada copia exatamente o que estava impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/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.
 - Se a criatura escolhida tiver {X} em seu custo de mana, esse X é considerado como 0.
 - Se a criatura escolhida for uma ficha, Dúplice Debochada copia as características originais daquela ficha, exceto pela habilidade adicionada. Dúplice Debochada não se torna uma ficha neste caso.
 - Se a criatura escolhida estiver copiando alguma outra coisa, Dúplice Debochada usará os valores copiáveis da criatura escolhida. Na maioria dos casos, a cópia será de qualquer coisa que a criatura escolhida esteja copiando.
 - Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Dúplice Debochada entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.
 - Se, de alguma forma, Dúplice Debochada entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura que um oponente controla, ela não poderá ser uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
-

Durnan do Portal Bocejante

{3}{G}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

3/3

Toda vez que Durnan atacar, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode exilar um card de criatura dentre eles. Coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem. Enquanto aquele card permanecer exilado, você poderá conjurá-lo. Aquela mágica tem inabalável. *(Ela custa {1} a menos para ser conjurada para cada oponente.)*

Escolha um Antecedente *(Você pode ter um Antecedente como segundo comandante.)*

- Você ainda precisa pagar todos os custos (modificados pela habilidade inabalável) e seguir todas as regras normais de tempo quando conjura uma mágica dessa forma.
- 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.
- Efeitos que reduzam o que você paga para conjurar uma mágica não afetam seu valor de mana.

Embate Espetacular

{1} {R}

Feitiço

Coloque um marcador de golpe duplo na criatura alvo, depois atice cada criatura que tenha recebido um marcador de golpe duplo dessa forma. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

Sobrecarga {4} {R} {R} {R} *(Você pode conjurar esta mágica por seu custo de sobrecarga. Se fizer isso, substitua “na criatura alvo” em seu texto por “em cada criatura”.)*

- Se você não pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica terá um único alvo. Se você pagar o custo de sobrecarga, a mágica não terá nenhum alvo.
- Por não ter alvos quando seu custo de sobrecarga é pago, uma mágica com sobrecarga pode afetar permanentes com resistência a magia ou proteção contra a cor adequada.
- Sobrecarga não altera o momento em que você pode conjurar a mágica.
- Conjurando uma mágica com sobrecarga não altera o custo de mana da mágica. Em vez dele, você simplesmente paga o custo de sobrecarga.
- Os efeitos que fazem com que você pague mais ou menos por uma mágica também farão com que você pague a mesma quantidade a mais ou a menos por seu custo de sobrecarga.
- Se você for instruído a conjurar uma mágica com sobrecarga “sem pagar seu custo de mana”, você não pode, em vez disso, escolher pagar o custo de sobrecarga.

Faldorn, Arauta de Lobo Medonho

{1} {R} {G}

Criatura Lendária — Humano Druida

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica do exílio ou um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle do exílio, crie uma ficha de criatura Lobo verde 2/2.

{1}, {T}, descarte um card: exile o card do topo de seu grimório. Você pode jogá-lo neste turno.

- Você precisa pagar todos os custos e seguir todas as regras normais de tempo dos cards jogados dessa forma. Por exemplo, você só pode jogar um terreno do exílio dessa forma durante sua própria fase principal enquanto a pilha está vazia, e somente se você não tiver jogado um terreno anteriormente naquele turno.

Filósofo Grell

{2}{U}

Criatura — Horror Mago

1/4

Engenhocagem aberrante — Quando Filósofo Grell entra no campo de batalha e no início de sua manutenção, até o final do turno cada Horror que você controla ganha todas as habilidades ativadas do artefato alvo que um oponente controla. Você pode gastar mana azul como se fosse de qualquer cor para ativar aquelas habilidades.

- Filósofo Grell só faz com que os Horrores ganhem habilidades ativadas. Eles não ganham habilidades de palavra-chave (a menos que aquelas habilidades de palavra-chave sejam ativadas), habilidades desencadeadas nem habilidades estáticas.
- As habilidades concedidas usam “esta permanente” em vez de “[o nome daquele card]”, e você tratará cada habilidade como se ela estivesse impressa na criatura que ganhou a habilidade. Por exemplo, digamos que o artefato fosse Solvente Universal, que tem a habilidade “{7}, {T}, sacrifique Solvente Universal: Destrua a permanente alvo”. Se Filósofo Grell tiver ganho aquela habilidade, você a tratará como se ela fosse “{7}, {T}, sacrifique esta permanente (no caso, Filósofo Grell): Destrua a permanente alvo.”
- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.

Firkraag, Instigador Astuto

{3}{U}{R}

Criatura Lendária — Dragão

3/3

Voar, ímpeto

Toda vez que um ou mais Dragões que você controla atacam um oponente, atice a criatura alvo que aquele jogador controla.

Toda vez que uma criatura causa dano de combate a um de seus oponentes, se aquela criatura teve de atacar neste combate, você coloca um marcador +1/+1 em Firkraag, Instigador Astuto, e compra um card.

- Uma habilidade que verifica se uma criatura “teve de atacar” verifica se havia qualquer exigência de atacar se aplicando àquela criatura em particular no momento em que ela foi declarada como atacante. Se uma habilidade exigiu que o controlador daquela criatura, em vez da própria criatura, atacasse (como a de Caverna da Tentação), o fato de aquela criatura causar dano de combate não fará com que a última habilidade de Firkraag seja desencadeada, mesmo que ela tenha sido a única criatura com que aquele jogador poderia ter atacado para cumprir aquela exigência.
-

Limo Verde

{2} {G}

Criatura — Lodo

2/2

Lampejo

Quando Limo Verde entrar no campo de batalha, anule a habilidade alvo ativada ou desencadeada de uma fonte artefato ou encantamento. Se uma habilidade de uma permanente for anulada dessa forma, destrua aquela permanente.

Profetizar {G} *(Durante o seu turno, você pode pagar {2} e exilar este card de sua mão voltado para baixo. Conjure-o em um turno posterior pagando seu custo de profetizar.)*

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura “[Custo]: [Efeito]”. Algumas palavras-chave são habilidades ativadas e têm um sinal de dois pontos em seu texto explicativo.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.
- Habilidades de mana não usam a pilha e não podem ser respondidas, de modo que não podem ser anuladas dessa forma.
- Como exilar um card com profetizar da sua mão é uma ação especial, você pode fazer isso a qualquer momento em que você tenha prioridade durante o seu turno, inclusive em resposta a mágicas e habilidades. Depois que você anuncia que está realizando a ação, nenhum outro jogador pode responder tentando remover o card da sua mão.
- A conjuração de um card profetizado do exílio segue as regras de tempo para aquele card. Se você profetiza Limo Verde (ou um card de mágica instantânea), você pode conjurá-lo assim que comece o turno do próximo jogador. Na maior parte dos casos, se o card que você profetiza não é uma mágica instantânea (e não tem lampejo), você precisa esperar até seu próximo turno para conjurá-lo.
- Se você conjura um card profetizado do exílio pagando seu custo de profetizar, não é possível escolher conjurá-lo por nenhum outro custo alternativo. Você pode, entretanto, pagar custos adicionais, como custos de reforçar. Se o card tem quaisquer custos adicionais obrigatórios, eles precisam ser pagos para que a mágica seja conjurada.

Mal Infindo

{2} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura que você controla

No início de sua manutenção, crie uma ficha que seja uma cópia da criatura encantada, exceto por ser 1/1.

Quando a criatura encantada morrer, se aquela criatura for um Horror, devolva Mal Infindo para a mão de seu dono.

- Exceto por poder e resistência, a ficha copia exatamente o que estava impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a permanente esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras e/ou Equipamentos anexados e assim por diante.

- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura copiada for uma ficha, a nova ficha criada copia as características originais da ficha, com as exceções acima.
- Se a criatura copiada estiver copiando outra coisa, a ficha entra no campo de batalha como o que quer que a criatura tenha copiado, com as exceções acima citadas.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” ou “[esta criatura] entra no campo de batalha com” da criatura escolhida também funcionará.

Nalia de'Arnise

{1}{W}{B}

Criatura Lendária — Humano Ladino

3/3

Você pode olhar o card do topo de seu grimório a qualquer momento.

Você pode conjurar mágicas de Clérigo, Ladino, Guerreiro e Mago do topo de seu grimório.

No início do combate no seu turno, se você tiver um grupo completo, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla e essas criaturas ganham toque mortífero até o final do turno.

- Você pode olhar o card do topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição; veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura uma mágica do topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Nalia não altera o momento em que você pode conjurar mágicas. Na maioria dos casos, isso significa durante sua fase principal enquanto a pilha está vazia, embora lampejo possa alterar isso.
- Você ainda pagará todos os custos da mágica, inclusive custos adicionais. Você também pode pagar custos alternativos se algum estiver disponível.
- O card do topo de seu grimório não está em sua mão, de modo que você não pode realizar com ele outras ações que normalmente seriam permitidas da sua mão, como descartá-lo devido a um efeito ou ativar uma habilidade reciclar.
- Você tem um “grupo completo” se o número de criaturas em seu grupo for quatro (ou seja, você controla um Clérigo, um Ladino, um Guerreiro e um Mago, e eles são quatro criaturas diferentes).
- A última habilidade verificará se você tem um grupo completo no início do combate no seu turno. Se você não tiver, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você não tiver um grupo naquele momento, a habilidade não será resolvida e nenhum de seus efeitos acontecerá.
- Depois que a última habilidade tiver sido resolvida, não ter mais um grupo completo não fará com que nenhuma criatura que tenha ganho toque mortífero o perca.

Prole de Aboleto

{2} {U}

Criatura — Peixe Horror

2/3

Lampejo

Salvaguarda {2}

Sondagem telepática — Toda vez que a entrada de uma criatura no campo de batalha sob o controle de um oponente fizer com que uma habilidade desencadeada daquela criatura seja desencadeada, você poderá copiar aquela habilidade. Você poderá escolher novos alvos para a cópia.

- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito]”.
- Os efeitos que modificam como uma criatura entra no campo de batalha não são habilidades desencadeadas e não são afetados pela habilidade de Prole de Aboleto. Isso inclui (mas não se limita a) entrar no campo de batalha como cópia de outra permanente, entrar no campo de batalha com marcadores e entrar no campo de batalha virado.
- A habilidade de Prole de Aboleto sempre irá para a pilha acima da habilidade desencadeada da criatura que está entrando no campo de batalha que fez com que ela fosse desencadeada. A cópia que ela cria será criada na pilha acima da habilidade desencadeada da criatura que entra no campo de batalha e a cópia será resolvida antes daquela habilidade.
- A habilidade de Prole de Aboleto só verifica habilidades desencadeadas da criatura que está entrando no campo de batalha, não habilidades de outras permanentes que sejam desencadeadas quando aquela criatura entra no campo de batalha.
- A cópia terá os mesmos alvos que a habilidade que está copiando, a menos que você escolha alvos novos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).
- Se a habilidade for modal (ou seja, tiver uma lista de escolhas), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher novos modos.

Quasit Inconveniente

{2} {R}

Criatura — Demônio

3/2

Ameaçar

As criaturas ataçadas que seus oponentes controlam não podem bloquear.

Toda vez que você conjurar uma mágica não de criatura, atice a criatura alvo que um oponente controla. *(Até seu próximo turno, aquela criatura ataca a cada combate, se estiver apta, e ataca um jogador que não seja você, se estiver apta.)*

- Atiçar uma criatura depois que ela tiver sido declarada como bloqueadora não a removerá do combate.
-

Seguir em Frente

{3}{G}

Feitiço

Exile cards do topo de seu grimório até exilar um card de terreno. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Exile Seguir em Frente com três marcadores temporais.

Suspende 3 — {1}{G}

- Você pode exilar um card de sua mão usando suspender a qualquer momento em que poderia conjurar aquele card. Considere o tipo do card, os efeitos que afetem o momento em que você pode conjurá-lo (como lampejo), e os outros efeitos que podem impedir que você o conjure (como a habilidade de Curtir o Silêncio) para determinar se e quando você pode conjurá-lo. O fato de você ser ou não capaz de completar todas as etapas da conjuração do card é irrelevante. Por exemplo, você pode exilar um card com suspender que não tenha custo de mana ou exija um alvo mesmo que nenhum alvo válido esteja disponível naquele momento.
- Exilar um card com suspender não é conjurá-lo. Essa ação não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Se a primeira habilidade desencadeada de suspender (a que remove os marcadores temporais) for anulada, nenhum marcador temporal será removido. A habilidade será desencadeada novamente durante a próxima manutenção do dono do card.
- Quando o último marcador temporal for removido, a segunda habilidade desencadeada de suspender será desencadeada. Não importa porque o último marcador temporal foi removido nem qual efeito o removeu.
- Se a segunda habilidade desencadeada de suspender (a que permite que você conjure o card) for anulada, o card não poderá ser conjurado. Ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.
- Conforme a segunda habilidade desencadeada é resolvida, você precisa conjurar o card se possível. As restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas.
- Se você não puder conjurar o card, por exemplo, por não haver alvos válidos disponíveis, ele permanecerá exilado sem marcadores temporais e não estará mais suspenso.