

Notas de Lançamento de *Magic: The Gathering* — Commander (Edição 2018)

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

Última modificação em 17 de maio de 2018.

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de lançamento

Magic: The Gathering — Commander (Edição 2018) consiste em quatro pacotes de jogo. Cada pacote contém um deck de 100 cards mais um card metalizado de comandante em tamanho grande. Os quatro decks são "Encantamento Adaptativo", "Invenção Requintada", "Vingança da Natureza" e "Realidade Subjetiva".

Data de lançamento: 10 de agosto de 2018.

Acesse Locator.Wizards.com para encontrar o evento ou a loja mais perto de você.

Novos cards e validade no formato

Há cinquenta e nove cards nos decks de *Magic: The Gathering* — Commander (Edição 2018) que são inéditos no *Magic*. Esses cards são válidos para jogo nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão, Moderno nem Brawl.

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

Para obter mais informações sobre os formatos de *Magic*, acesse Magic.Wizards.com/Rules. Para obter mais informações sobre a legalidade de um card específico, acesse Gatherer.Wizards.com, procure o card e confira a guia "Sets & Legality".

O que é o Commander?

Criado e popularizado por fãs, o Commander é um formato informal no qual o deck de cada jogador é liderado pelo *comandante* daquele jogador, tradicionalmente uma criatura lendária, embora este lançamento traga quatro cards de planeswalker que também podem 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. Commander também é um formato de "solitários": além dos terrenos básicos, cada card precisa ter um nome diferente em inglês.

Uma lista de cards banidos recomendados no formato Commander é mantida pelo comitê de regras em MTGCommander.net, e não pela Wizards of the Coast.

Usando seu comandante

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

- Para facilitar a leitura, este documento presumirá que seu comandante é um card de criatura, mas um pequeníssimo número de cards de planeswalker lendários tem o texto "[Este card] pode ser seu comandante." As mesmas regras referidas aqui se aplicam àqueles cards se um deles for seu comandante. Um card lendário que não seja uma criatura não pode ser escolhido como comandante de seu deck a menos que tenha aquela habilidade.
- Seu comandante começa o jogo em uma área de jogo separada chamada *zona de comando*. Os outros 99 cards 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 a partir da zona de comando. Cada vez que você faz isso, ele custa {2} a mais para ser conjurado para cada vez em que você o tiver conjurado anteriormente da zona de comando durante o jogo. Esse custo adicional é informalmente conhecido como "taxa do comandante".
- Se estiver conjurando seu comandante por um custo alternativo, como "sem pagar seu custo de mana" ou um custo de agraciador, a taxa do comandante é aplicada somando-se àquele custo alternativo.
- Se seu comandante seria exilado ou colocado em sua mão, cemitério ou grimório vindo de qualquer lugar, você pode escolher, em vez disso, colocá-lo na zona de comando.

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

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

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

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

Deixando o jogo

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

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

Comandantes em tamanho grande

Cada deck de *Magic: The Gathering — Commander (Edição 2018)* vem com um card premium em tamanho grande que corresponde a um possível comandante daquele deck. A função deste card é meramente decorativa, e ele não é necessário para jogar Commander.

- Você precisa ter aquele card de *Magic* na versão tradicional, mesmo que use o card em tamanho grande.
- Enquanto seu comandante estiver em uma zona pública, como a zona de comando ou o campo de batalha, você poderá substituir o card tradicional de *Magic* pelo card em tamanho grande.
- Se seu comandante estiver em uma zona oculta, como seu grimório ou sua mão, use o card tradicional de *Magic*.

Mecânicas que retornam:

Todas as mecânicas que aparecem neste lançamento já apareceram em coleções anteriores. As mecânicas a seguir aparecem nos novos cards dos decks de *Magic: The Gathering — Commander (Edição 2018)*.

As regras dessas mecânicas não sofreram alterações desde seu último aparecimento.

Palavra de habilidade que retorna: Tenente

Tenente é uma palavra de habilidade que aparece em *itálico* em um ciclo de criaturas que se tornam mais poderosas se você controla seu comandante. (Uma palavra de habilidade não tem nenhum significado em termos de regras.) Os cards com habilidades de Tenente em *Magic: The Gathering — Commander (Edição 2014)* se tornavam maiores e melhores enquanto você tivesse seu comandante. Nesta coleção, eles beneficiam você a cada turno em que você tiver seu comandante.

Dragonete Leal

{2}{U}

Criatura — Dragonete

2/2

Voar

Tenente — No início do combate no seu turno, se você controlar seu comandante, compre um card.

- Se você não controlar seu comandante conforme a habilidade de tenente for resolvida, você não receberá seu efeito.
- O efeito de tenente só acontece uma vez a cada combate, mesmo que de alguma forma você controle múltiplos comandantes (por ter dois comandantes com a habilidade parceiro da coleção *Battlebond*, por exemplo).
- Se você tiver múltiplos comandantes, você só precisa controlar um deles para que o efeito de tenente aconteça.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Agraciar

Originária da coleção *Theros*, a mecânica agraciar permite que você conjure certas criaturas como Auras, dando a elas a chance de fortalecer outra criatura antes de elas mesmas servirem como criaturas.

Quéstia, a Cultivadora

{1}{G}{W}{U}

Criatura Encantamento Lendária — Ninfa

4/4

Agraciar {3}{G}{W}{U} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

A criatura encantada recebe +4/+4.

Toda vez que uma criatura encantada ou uma criatura encantamento que você controla atacar, compre um card.

- Agraciar é um custo alternativo para conjurar a magia com agraciar. Ele não pode ser combinado com outros custos alternativos, como conjurar uma magia "sem pagar seu custo de mana".
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de agraciar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Uma magia com agraciar é ou uma magia de criatura, ou uma magia de Aura. Nunca as duas. De modo similar, uma permanente com agraciar é ou uma criatura ou uma Aura, mas não ambas.
- Diferentemente de outras magias de Aura, uma magia de Aura com agraciar ainda é resolvida se seu alvo não for válido. Em vez de entrar no campo de batalha como Aura, o efeito que a torna uma magia de Aura termina. A magia é resolvida e entra no campo de batalha como uma criatura encantamento.
- Diferentemente de outras Auras, uma Aura com agraciar não é colocada no cemitério de seu dono se a criatura encantada deixar o campo de batalha ou deixar de ser uma criatura válida para ser encantada pela Aura. Em vez disso, o efeito que a torna uma Aura termina, ela perde encantar criatura, e permanece no campo de batalha como uma criatura encantamento. Ela pode atacar (e suas habilidades podem ser ativadas, se ela tiver alguma) no turno em que deixa de estar anexada se tiver estado sob o seu controle continuamente desde o início de seu turno mais recente, mesmo como Aura.
- Se uma permanente com agraciar entrar no campo de batalha de qualquer outra maneira que não seja sendo conjurada, ela será uma criatura encantamento. Você não pode escolher pagar o custo de agraciar e fazer com que ela se torne uma Aura.
- As Auras anexadas a uma criatura não são viradas quando a criatura é virada. Exceto em alguns casos raros, uma Aura com agraciar permanece desvirada quando é solta e se torna uma criatura.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Evocar

Criaturas com a palavra-chave evocar, apresentada pela primeira vez na coleção *Lorwyn*, têm um efeito ao entrar ou sair do campo de batalha. Conjurando-as pelo custo de evocação, você pode conseguir aquele efeito imediatamente, em vez de ficar com a criatura.

Noite Incarnada

{4} {B}

Criatura — Elemental

3/4

Toque mortífero

Quando Noite Incarnada deixa o campo de batalha, todas as criaturas recebem -3/-3 até o final do turno.

Evocar {3} {B} *(Você pode conjurar esta magia por seu custo de evocar. Se fizer isso, ela será sacrificada quando entrar no campo de batalha.)*

- Evocar é um custo alternativo para conjurar a magia com evocar. Ele não pode ser combinado com outros custos alternativos, como conjurar uma magia "sem pagar seu custo de mana".
- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar (como um custo de evocar), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Se uma criatura com evocar entrar no campo de batalha sem ser conjurada, você não terá que sacrificá-la.
- A habilidade que faz com que você sacrifique a criatura evocada é uma habilidade desencadeada. Os Jogadores podem responder a esta habilidade enquanto a criatura ainda está no campo de batalha.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Improvisar

A palavra-chave improvisar da coleção *Revolta do Éter* permite que você aproveite bem todos os seus artefatos: você pode pagar por magias que tenham improvisar usando seus artefatos.

Diretriz de Saheeli

{X} {R} {R} {R}

Feitiço

Improvisar (*Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.*)

Revele os X cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de artefato com custo de mana convertido igual ou inferior a X dentre eles no campo de batalha. Depois, coloque no seu cemitério todos os cards revelados dessa maneira que não foram colocados no campo de batalha.

- Improvisar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma magia.
- Ao calcular o custo total de uma magia, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. O efeito de improvisar é aplicado depois que o custo total é calculado.
- Improvisar não pode pagar os símbolos de mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} ou {C} no custo total de uma magia.
- Improvisar não pode ser usada para pagar por nada além do custo de conjuração da magia. Por exemplo, improvisar não pode ser usada durante a resolução de uma habilidade que diga “Anule a magia alvo, a menos que seu controlador pague {3}”.
- Se um artefato que você controla tiver uma habilidade com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma magia com improvisar fará com que o artefato seja virado quando você pagar os custos da magia. Você não será capaz de virá-lo novamente para improvisar. De modo semelhante, se você sacrificar um artefato para ativar uma habilidade de mana enquanto conjura uma magia com improvisar, aquele artefato não estará no campo de batalha quando você pagar os custos da magia, de modo que você não será capaz de virá-lo para improvisar.

- Virar um artefato não faz com que suas habilidades deixem de ser aplicadas, a menos que aquelas habilidades afirmem isso.
- Um equipamento anexado a uma criatura não se torna virado quando a criatura é virada, e virar aquele equipamento não faz com que a criatura seja virada.
- Quando usar improvisar para conjurar uma magia com {X} no custo de mana, primeiro escolha o valor de X. Essa escolha, mais quaisquer aumentos ou reduções no custo, determinará o custo total da magia. Em seguida você pode virar artefatos que você controla para ajudar a pagar aquele custo. Por exemplo, se você conjura Diretriz de Saheeli e escolhe 3 como valor de X, o custo total é {3}{R}{R}{R}. Se virar dois artefatos, você precisará pagar {1}{R}{R}{R}.

Ação de palavra-chave que retorna: Manifestar

A coleção *Destino Reescrito* trazia criaturas incolores 2/2 cuja identidade permanecia oculta por serem manifestadas com a face voltada para baixo. A mecânica manifestar está de volta nesta coleção para confundir seus oponentes.

Névoa Primordial

{4}{U}

Encantamento

No início de sua etapa final, você pode manifestar o card do topo de seu grimório. *(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

Exile uma permanente com a face voltada para baixo que você controla: Você pode jogar aquele card neste turno. *(Você ainda paga seus custos. As regras de tempo ainda se aplicam.)*

- O card Névoa Primordial recebeu errata em Português. O texto correto de sua última habilidade é: "Exile com a face para cima uma permanente com a face voltada para baixo que você controla: Você pode jogar aquele card neste turno."
- Uma permanente com a face voltada para baixo é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura nem habilidades. Ela é incolor e tem custo de mana convertido 0. Outros efeitos aplicados à permanente podem gerar ou modificar essas características.
- As características de uma permanente quando ela está com a face voltada para baixo são copiáveis. Se outro objeto se tornar uma cópia de uma criatura com a face voltada para baixo, o novo objeto será uma criatura incolor 2/2 com a face voltada para cima e nenhuma habilidade.
- A qualquer momento em que tiver prioridade, você poderá voltar a face de uma criatura manifestada para cima revelando que ela é um card de criatura (ignorando quaisquer efeitos de alteração de tipo que possam estar sendo aplicados a ela) e pagar seu custo de mana. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
- Como as criaturas com a face voltada para baixo não têm nome, elas não podem ter o mesmo nome de nenhuma outra criatura, nem mesmo outra voltada para baixo.

- Como a permanente estava no campo de batalha antes e depois de ser voltada para cima, voltar sua face para cima não desencadeia nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha.
- Uma permanente que é voltada para cima ou para baixo muda suas características, mas fora isso ainda é a mesma permanente. As mágicas e habilidades que tinham aquela permanente como alvo, assim como Auras e Equipamentos que estivessem anexados a ela, não são afetados.
- Voltar uma permanente para cima ou para baixo não muda o fato dela estar virada ou desvirada.
- Você pode olhar as permanentes com a face voltada para baixo sob seu controle quando quiser. Você não pode olhar permanentes com a face voltada para baixo que não estiverem sob seu controle, a menos que um efeito lhe permita fazê-lo.
- Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Você também precisa revelar todas as mágicas e permanentes voltadas para baixo que controla se você deixar o jogo ou se ele terminar.
- Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Você não pode misturar os cards que as representam no campo de batalha para confundir outros jogadores. A ordem em que elas entraram no campo de batalha precisa permanecer clara. Os métodos mais comuns para indicar isso são o uso de marcadores ou dados, ou simplesmente colocar os cards na ordem certa no campo de batalha. Você também deve especificar como cada card foi voltado para baixo (manifestado, conjurado voltado para baixo usando uma habilidade de metamorfose, etc.).
- Não há nenhum card nesta coleção que seja capaz de voltar para cima um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha voltado para baixo, mas há cards antigos capazes disso. Se algo tenta voltar para cima a face de um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha voltado para baixo, revele aquele card para mostrar a todos os jogadores que se trata de um card de mágica instantânea ou feitiço. A permanente permanece no campo de batalha com a face voltada para baixo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente é voltada para cima não são desencadeadas, pois embora você tenha revelado o card, ele nunca foi voltado para cima.
- Se um efeito tentar devolver uma criatura com a face voltada para baixo ao campo de batalha depois que ela o deixar (como a segunda habilidade de Aminatou ou a habilidade desencadeada retardada de Valquíria de Adarkar), o efeito devolverá o card com a face voltada para cima. Se ele tentar colocar um card de mágica instantânea ou feitiço no campo de batalha desta forma, aquele card permanecerá na zona em que estiver.
- Algumas coleções anteriores de *Magic* traziam cards dupla face, que têm uma face de card de *Magic* em cada lado em vez de uma face de card de *Magic* de um lado e um reverso de card de *Magic* do outro. Se um card dupla face for manifestado, ele será colocado no campo de batalha com a face voltada para baixo. Enquanto estiver com a face voltada para baixo, ele não poderá se transformar. Se a face frontal do card for um card de criatura, você poderá voltar sua face para cima pagando o custo de mana. Se fizer isso, a face ficará para cima. Embora um card dupla face possa entrar no campo de batalha com a face voltada para baixo, um que já esteja no campo de batalha não pode ter a face voltada para baixo.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Milagre

A coleção *Retorno de Avacyn* nos mostrou que um bom milagre na hora certa pode mudar o rumo de uma batalha. A palavra-chave milagre permite que você conjure uma mágica com um tremendo desconto se ela for sua primeira compra de card do turno e você conjurá-la imediatamente. Os cards com milagre possuem uma moldura modificada para que você os identifique imediatamente ao comprá-los.

Rogar aos Mortos

{X}{X}{B}{B}{B}

Feitiço

Devolva X cards de criatura alvos de seu cemitério para o campo de batalha.

Milagre {X}{B}{B} *(Você pode conjurar este card pagando seu custo de milagre ao comprá-lo se este for o primeiro card que você compra neste turno.)*

- É importante revelar um card que possua a habilidade milagre antes que ele se misture com os demais cards em sua mão.
- Você pode revelar e conjurar um card que possua a habilidade milagre em qualquer turno, e não apenas no seu próprio, se for o primeiro card que você compra naquele turno.
- Compras múltiplas de card são sempre tratadas como uma sequência de compras de card individuais. Por exemplo, se durante um turno você ainda não tiver comprado nenhum card e conjurar uma mágica que instrui você a comprar três cards, você os comprará um de cada vez. Apenas o primeiro card comprado pode ser revelado e conjurado usando-se a habilidade milagre.
- Se um efeito colocar um card em sua mão sem usar o termo "compre" ou "comprar", o card não é comprado.
- Você não precisa revelar um card comprado que possua a habilidade milagre se não quiser conjurá-lo naquele momento.
- Você só pode conjurar um card pelo custo de milagre quando a habilidade desencadeada pelo milagre for resolvida. Se você não quiser conjurá-lo naquele momento (ou não puder conjurá-lo, por falta de alvos válidos, por exemplo), não poderá conjurá-lo mais tarde pelo custo de milagre.
- Você conjura o card que possui a habilidade milagre durante a resolução da habilidade desencadeada. Ignore quaisquer regras de tempo baseadas no tipo do card.
- Milagre é um custo alternativo para conjurar a mágica com milagre. Ele não pode ser combinado com outros custos alternativos, como conjurar uma mágica "sem pagar seu custo de mana".
- 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 agradecer), adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da mágica permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- Se o card com milagre deixar sua mão antes da resolução da habilidade desencadeada, você não será capaz de conjurá-lo usando sua habilidade milagre.
- Você ainda compra o card, independentemente de usar ou não a habilidade milagre. Qualquer habilidade que é desencadeada toda vez que você compra um card, por exemplo, será desencadeada. Se você não conjurar o card usando sua habilidade milagre, ele permanecerá em sua mão.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Retraçar

Se você quer conjurar a mesma mágica repetidas vezes, a coleção *Entardecer* pode ajudar com a palavra-chave *retraçar*. Você só precisa adicionar um card de terreno ao conjurá-la para impedir que a diversão vá para seu cemitério.

Mescla da Realidade

{2} {R} {R}

Feitiço

Coloque a sua permanente alvo no fundo de seu grimório. Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card que compartilhe um tipo com aquela permanente. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Retraçar (Você pode conjurar este card do seu cemitério ao descartar um card de terreno além de pagar seus outros custos.)

- Conjurar um card usando sua habilidade retraçar funciona exatamente como conjurar qualquer outra mágica, com duas exceções: Você a está conjurando do seu cemitério, em vez de sua mão, e você precisa descartar um card de terreno além de pagar quaisquer outros custos.
- Conjurar um card com retraçar do seu cemitério segue as regras normais de tempo para seu tipo de card.
- Quando um card com retraçar que você conjura do seu cemitério é resolvido ou anulado ele é colocado de volta em seu cemitério. Você pode usar a habilidade retraçar para conjurá-lo de novo. Se for o seu turno, você pode fazê-lo antes que qualquer outro jogador possa realizar ações para tentar removê-lo de seu cemitério.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Armadura de Totem

De volta da coleção *Ascensão dos Eldrazi*, as Auras com armadura de totem fornecem uma proteção extra.

Sombra de Polvo

{3} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem poder e resistência básicos 8/8 e tem “Toda vez que esta criatura ataca, você pode virar a criatura alvo com poder igual ou inferior a 8.”.

Armadura de totem (Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)

- O efeito de armadura de totem é obrigatório. Se a permanente encantada seria destruída, você precisa remover todo o dano dela (se houver dano marcado) e destruir a Aura com armadura de totem.

- O efeito de armadura de totem é aplicado independentemente do motivo de a permanente ser destruída: por ter sofrido dano letal ou ser afetada por um efeito que diz "destrua" (como Putrificar). Nos dois casos, todo o dano é removido da permanente e a Aura é destruída no lugar dela.
- Se uma permanente que você controla for encantada com múltiplas Auras com armadura de totem e for ser destruída, uma daquelas Auras será destruída no lugar dela — mas apenas uma delas. Você escolhe a Aura a ser destruída por controlar a permanente encantada.
- Se uma permanente encantada com uma Aura que tem armadura de totem seria destruída por múltiplas ações baseadas no estado ao mesmo tempo (provavelmente porque uma criatura com toque mortífero lhe causou dano igual ou superior a sua resistência), o efeito de armadura de totem substituirá todos eles e salvará a criatura.
- Se uma mágica ou habilidade (como Vingança de Akroma) destruiria tanto uma aura com armadura de totem quanto a permanente que ela está encantando ao mesmo tempo, o efeito da armadura de totem salvará a permanente, que não será destruída. Em vez disso, a mágica ou habilidade destruirá a aura de duas formas diferentes ao mesmo tempo, mas o resultado é o mesmo que o de destruí-la uma única vez.
- O efeito de armadura de totem não é uma regeneração. Especificamente, se o efeito de armadura de totem for aplicado, a permanente encantada não se torna virada e não é removida do combate por consequência. Efeitos que dizem que a permanente alvo não pode ser regenerada (como o de Putrificar) não evitam que o efeito de armadura de totem seja aplicado.
- Se uma mágica ou habilidade diz que destruiria uma permanente encantada com uma Aura que tem armadura de totem, aquela mágica ou habilidade é o que faz com que a Aura seja destruída. Armadura de totem não destrói a Aura; em vez disso, ela altera os efeitos da mágica ou habilidade. Por outro lado, se uma mágica ou habilidade causar dano letal a uma criatura encantada com uma Aura que tem armadura de totem, as regras do jogo a respeito do dano letal fazem com que a Aura seja destruída, e não a mágica ou habilidade.
- Armadura de totem não tem efeito se a permanente encantada for colocada no cemitério por qualquer outro motivo, como se for sacrificada, se a "regra das lendas" se aplicar a ela ou se a resistência dela for igual ou inferior a 0.
- Se uma permanente encantada com uma Aura que tem armadura de totem tiver indestrutível, dano letal e efeitos que tentem destruí-la simplesmente não têm efeito. Armadura de totem não fará nada porque não precisará fazê-lo.

Ciclo: Tempestades de Comandante

Cinco cards desta coleção recompensam você por conjurar seu comandante multiplicando seus efeitos por cada vez em que você o conjurou no jogo.

Tempestade Empírea

{4} {W} {W}

Feitiço

Quando conjurar esta mágica, copie-a para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo.

Crie uma ficha de criatura branca 4/4 do tipo Anjo com voar.

- A habilidade desencadeada de cada tempestade conta somente quantas vezes você conjurou seu comandante a partir da zona de comando antes de aquela habilidade desencadeada ser resolvida. Se conjurar seu comandante novamente, você não receberá outra cópia.
- Se seu comandante foi anulado, a vez em que você o conjurou ainda conta.
- A habilidade desencadeada de cada Tempestade pode copiar a magia de Tempestade mesmo que aquela magia tenha sido anulada antes de ser resolvida.
- As cópias são criadas na pilha. Portanto, elas não são “conjuradas”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia (como a própria habilidade da Tempestade) não serão desencadeadas.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Aminatou, a Forjadora de Destinos

{W}{U}{B}

Planeswalker Lendário — Aminatou

3

+1: Compre um card. Em seguida, coloque um card de sua mão no topo de seu grimório.

−1: Exile outra permanente alvo sua. Em seguida, devolva-a ao campo de batalha sob o seu controle.

−6: Escolha esquerda ou direita. Cada jogador ganha o controle de todas as permanentes que não sejam terrenos, exceto Aminatou, a Forjadora de Destinos, controladas pelo próximo jogador no sentido escolhido.

Aminatou, a Forjadora de Destinos, pode ser sua comandante.

- Você compra um card e devolve outro ao grimório enquanto a primeira habilidade de Aminatou está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.
- A segunda habilidade de Aminatou pode ter como alvo qualquer permanente que você possua, incluindo aquelas que outro jogador controla.
- Depois que a permanente exilada retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. As Auras anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados à permanente exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

- Se uma ficha for exilada desta forma, ela deixará de existir e não voltará ao campo de batalha.
- Conforme a terceira habilidade de Aminatou é resolvida, você escolhe uma direção. Em seguida, cada jogador assume o controle das próprias novas permanentes ao mesmo tempo que os demais.
- O efeito da terceira habilidade de Aminatou dura indefinidamente. Ele continua a se aplicar depois de Aminatou deixar o campo de batalha (ou seu controlador deixar o jogo).
- Em um jogo com dois jogadores, cada jogador ganha o controle de cada permanente que o outro controla (exceto Aminatou) independentemente da direção escolhida por você.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. O efeito da terceira habilidade de Aminatou deixa de se aplicar e todas as permanentes que aquele jogador controlava e o controle delas volta a seu controlador anterior.

Arixmetes, Ilha Hibernante

{2}{G}{U}

Criatura Lendária — Kraken

12/12

Arixmetes, Ilha Hibernante, entra no campo de batalha virado com cinco marcadores de hibernação.

Enquanto Arixmetes tiver um marcador de hibernação, ele é um terreno. *(Ele não é uma criatura.)*

Toda vez que você conjura uma mágica, você pode remover um marcador de hibernação de Arixmetes.

{T}: Adicione {G}{U}.

- Arixmetes não pode ser jogado como um terreno.
- Arixmetes não é um terreno até ter entrado no campo de batalha. Efeitos como o de Lua Sangrenta não afetarão sua habilidade de entrada no campo de batalha. De modo semelhante, efeitos de substituição que modifiquem como as criaturas que você controla entram no campo de batalha verão Arixmetes entrar como uma criatura em vez de como um terreno. No entanto, habilidades desencadeadas (como as de aterragem) verão que um terreno entrou no campo de batalha, e não uma criatura.
- Arixmetes pode ser virado para gerar mana no turno em que entra no campo de batalha enquanto tiver marcadores de hibernação. Para isso, você precisará encontrar uma forma de desvirá-lo.
- O efeito de Arixmetes que faz com que ele seja um terreno sobrescreve quaisquer efeitos anteriores que lhe tenham dado tipos adicionais. Por exemplo, um Metamórfico Phyrexiano que copie Arixmetes será um terreno, e não um terreno artefato, até que seus marcadores de hibernação sejam removidos.
- A habilidade desencadeada de Arixmetes é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada, mas depois que os alvos daquela mágica tiverem sido escolhidos. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.

- Depois que Arixmetes for novamente uma criatura, ele poderá atacar no mesmo turno contanto que você o tenha controlado desde o início de seu turno mais recente.

Augúrio de Aminatou

{6} {U} {U}

Feitiço

Exile os oito cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de terreno dentre eles no campo de batalha. Até o final do turno, para cada tipo de card que não seja terreno, você pode conjurar um card daquele tipo dentre os cards exilados sem pagar seu custo de mana.

- Se você quiser colocar um card de terreno no campo de batalha, fará isso enquanto Augúrio de Aminatou estiver sendo resolvido, mas antes de poder conjurar quaisquer dos outros cards. Você pode fazer isso mesmo que já tenha jogado um terreno neste turno.
- Se um card que não seja um terreno tiver múltiplos tipos, como uma criatura artefato, você pode conjurá-lo como qualquer desses tipos. Por exemplo, você pode conjurar um card de criatura artefato como seu card de artefato e conjurar outro card de criatura artefato como seu card de criatura.
- Se você exilar um terreno com outro tipo de card, não poderá jogá-lo posteriormente no turno. Você só pode colocá-lo no campo de batalha no momento em que Augúrio de Aminatou lhe instrui a fazer isso.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada mágica que você conjurar.
- Se conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de evocar. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.

Batedor de Tesouros

{2} {R}

Criatura — Goblin Ladino

3/2

Toda vez que um oponente virar um artefato para gerar mana, ganhe o controle daquele artefato até o final do seu próximo turno.

- Um artefato é "virado para gerar mana" quando um jogador ativa uma habilidade de mana de um artefato que inclua {T} (o símbolo de virar). Em especial, virar um artefato para pagar por uma mágica com a palavra-chave improvisar não é virar um artefato para gerar mana.
- Se um artefato deixar o campo de batalha, Batedor de Tesouros não o baterá da zona para a qual o artefato se mover.
- O artefato permanece virado quando você ganha o controle dele.
- Se um oponente virar um artefato para gerar mana durante o seu turno, você ganhará o controle dele e ele continuará sob o seu controle até o final de seu próximo turno.
- Se você controlar múltiplos Batedores de Tesouros, os efeitos de todos expirarão ao mesmo tempo. Você não ficará com nenhum artefato por mais tempo.
- Se múltiplos jogadores controlarem Batedores de Tesouros, um artefato virado para gerar mana fará uma longa jornada. Por exemplo, se o jogador A vira um artefato para gerar mana em seu próprio turno e os jogadores B e C são os próximos na ordem dos turnos a controlar Batedores de Tesouros, a habilidade de C é resolvida antes da de B e C ganha o controle do artefato. Em seguida, B ganha o controle do artefato. B permanece com ele durante o próprio turno e, depois, C ganha novamente o controle do artefato depois que o efeito de B expire. A terá o artefato de volta depois que o efeito de C expirar. No entanto, se B ou C virar o artefato para gerar mana, um deles o tirará do outro. Pode ser que você precise prestar bastante atenção em quais efeitos ainda se aplicam, quais expiraram e em quem é o dono de quê.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se aquele jogador controlar quaisquer tesouros afanados, o efeito que dá o controle daqueles artefatos àquele jogador termina.

Brudiclad, Engenheiro Telchoriano

{4}{U}{R}

Criatura Artefato Lendária — Artesão

4/4

As fichas de criatura que você controla têm ímpeto.

No início do combate no seu turno, crie uma ficha de criatura artefato azul 2/1 do tipo Myr. Em seguida, você pode escolher uma ficha que você controla. Se fizer isso, cada outra ficha que você controla se torna uma cópia daquela ficha.

- O ultimo efeito da habilidade desencadeada de Brudiclad afeta todas as fichas que você controla que não sejam a ficha escolhida, inclusive a ficha que acaba de ser criada, caso ela não seja a ficha escolhida.
- Todas as outras fichas que você controla se tornam cópias da ficha escolhida, mesmo as que não sejam do mesmo tipo. Por exemplo, se você controlar uma ficha de artefato do tipo Tesouro e escolher a ficha de Myr que Brudiclad acabou de criar, seu Tesouro se tornará uma cópia do Myr.
- O efeito da habilidade desencadeada de Brudiclad dura indefinidamente. Ele continua a se aplicar depois que Brudiclad deixa o jogo.

- Brudiclad só copia os valores definidos conforme a ficha original foi criada (a menos que a ficha esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ele não copia informações como se a ficha está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, nem efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se a ficha escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida estava afetada anteriormente pela habilidade desencadeada de Brudiclad), suas fichas se tornarão cópias do que quer que aquela ficha estivesse copiando.

Colosso de Nylea

{6} {G}

Criatura Encantamento — Gigante

6/6

Constelação — Toda vez que Colosso de Nylea ou outro encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, dobre o poder e a resistência da criatura alvo até o final do turno.

- Se um efeito instrui você a “duplicar” o poder de uma criatura, aquela criatura recebe +X/+0, sendo X seu poder conforme o efeito começa a se aplicar. A resistência é dobrada de modo semelhante.
- Se o poder de uma criatura for menor que 0 quando for duplicado, a criatura receberá -X/-0, sendo X a diferença entre 0 e o valor de seu poder. Por exemplo, se um efeito tiver dado a Colosso de Nylea -8/-0, tornando-o uma criatura -2/6, dobrar seu poder e sua resistência lhe dará -2/+6 e ele se tornará uma criatura -4/12 até o final do turno.

Corcel de Bóreas

{2} {W}

Criatura — Pégaso

2/1

Voar

Quando Corcel de Bóreas deixar o campo de batalha, escolha um oponente que controla mais terrenos que você. Procure em seu grimório um número de cards de Planície igual à diferença e revele-os. Coloque um deles no campo de batalha virado e o restante em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.

- Você pode encontrar menos Planícies do que a diferença, talvez por não restar aquela quantidade de Planícies em seu grimório.

- Se nenhum oponente controlar mais terrenos do que você, você procurará em seu grimório e o embaralhará, mas não conseguirá encontrar nenhum card de Planície.

Diretriz de Saheeli

{X} {R} {R} {R}

Feitiço

Improvisar (Cada artefato que você vira após terminar de ativar habilidades de mana paga por {1}.)

Revele os X cards do topo de seu grimório. Você pode colocar qualquer número de cards de artefato com custo de mana convertido igual ou inferior a X dentre eles no campo de batalha. Depois, coloque no seu cemitério todos os cards revelados dessa maneira que não foram colocados no campo de batalha.

- Diretriz de Saheeli considera os custos de mana convertidos individuais dos cards de artefato que você revela. A soma dos custos de mana convertidos pode ser maior que X.
- Se um card no seu grimório tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Todos os artefatos colocados no campo de batalha desta forma entram ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.

Dragão no Ninho

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

5/4

Voar

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob o seu controle, crie uma ficha de criatura vermelha 0/2 do tipo Ovo de Dragão com defensor e “Quando esta criatura morrer, crie uma ficha de criatura vermelha 2/2 do tipo Dragão com voar e ‘{R}’: Esta criatura recebe +1/+0 até o final do turno”.

- Como a habilidade de aterragem de Dragão no Ninho não atribui um nome às fichas, as fichas são nomeadas de acordo com seus tipos de criatura: "Ovo de Dragão". Isso significa que as criaturas têm o mesmo nome que o card de criatura Ovo de Dragão, mesmo que essas criaturas não tenham custo de mana e seu custo de mana convertido seja 0.

Emissário do Ressentimento

{5} {R}

Criatura — Efrite

6/5

Voar, ímpeto

Conforme Emissário do Ressentimento entrar no campo de batalha, escolha secretamente um oponente.

Revele o jogador escolhido: Escolha novos alvos para a mágica ou habilidade alvo se ela for controlada pelo jogador escolhido e tiver como alvo você ou uma permanente que você controla. Ative esta habilidade apenas uma vez.

- Há diversas formas de escolher um oponente secretamente, incluindo escrever o nome daquele jogador em um pedaço de papel que permaneça com Emissário do Ressentimento.
- Se você tiver mais de um Emissário do Ressentimento, poderá escolher um oponente diferente para cada um. Tenha o cuidado de anotar qual oponente foi escolhido para cada Emissário do Ressentimento.
- Se Emissário do Ressentimento deixa o campo de batalha e retorna, ele é considerado um novo objeto. Você pode escolher um novo oponente e pode ativar a última habilidade de Emissário do Ressentimento novamente.
- Caso não tenha escolhido um oponente quando Emissário do Ressentimento entrou no campo de batalha, você não pode pagar o custo para ativar a última habilidade dele. Isso geralmente acontece por você ter ganho o controle do Emissário do Ressentimento de outro jogador ou por uma criatura que já estava no campo de batalha ter se tornado uma cópia de Emissário do Ressentimento.
- A habilidade ativada de Emissário do Ressentimento pode afetar uma mágica ou habilidade que tenha múltiplos alvos, mesmo que alguns daqueles alvos não sejam você nem permanentes que você controla. Você pode escolher novos alvos contanto que ao menos um daqueles alvos seja você ou uma permanente que você controla.

Espadachim-mestra Celestial

{5} {W}

Criatura — Anjo

3/6

Voar, golpe duplo

Quando Espadachim-mestra Celestial entra no campo de batalha, você pode anexar a ela qualquer número de Auras e Equipamentos que você controla.

As outras criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada Aura e Equipamento anexado a Espadachim-mestra Celestial.

- Você não move nenhuma Aura nem Equipamento até que a habilidade de Espadachim-mestra Celestial esteja sendo resolvida. Se Espadachim-mestra Celestial não estiver mais no campo de batalha, as Auras e Equipamentos que você pretendia anexar permanecem onde estão.
- Você não pode tentar anexar uma Aura nem um Equipamento a Espadachim-mestra Celestial se aquela Aura ou Equipamento não puder ser anexada a ela de modo válido.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, o dano não letal causado a uma criatura que você controla pode se tornar letal caso Espadachim-mestra Celestial deixe o campo de batalha posteriormente no turno ou uma Aura ou Equipamento for retirada dela.

Estrid, a Mascarada

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker Lendário — Estrid

3

+2: Desvire cada permanente encantada que você controla.

−1: Crie uma ficha de encantamento branco do tipo Aura com o nome Máscara anexada a outra permanente alvo. A ficha tem encantar permanente e armadura de totem.

−7: Coloque os sete cards do topo de seu grimório em seu cemitério. Devolva todos os cards de encantamento que não sejam Auras de seu cemitério para o campo de batalha. Em seguida, faça o mesmo com os cards de Aura.

Estrid, a Mascarada, pode ser sua comandante.

- Uma permanente encantada é uma que tenha uma Aura anexada a ela. As permanentes do tipo encantamento que você controla que não tenham Auras anexadas não estão encantadas.
- Se uma Aura com armadura de totem for ela mesma encantada por outra Aura com armadura de totem, destruir a primeira Aura ou a permanente que ela encanta resultará apenas na destruição da segunda Aura.
- A segunda habilidade de Estrid pode ter como alvo uma permanente que não possa ter a ficha de Aura anexada a ela. Nesse caso, a ficha não chega a ser criada.
- A segunda habilidade de Estrid não pode ter Estrid como alvo, mas a ficha de Máscara pode encantar Estrid se você achar uma forma de fazê-la chegar a ela.

- Todos os encantamentos que não sejam de Aura colocados no campo de batalha com a terceira habilidade de Estrid entram no campo de batalha ao mesmo tempo. Se quaisquer deles tiverem habilidades que sejam desencadeadas pela entrada de outra coisa no campo de batalha, eles verão uns aos outros.
- Os cards de Aura devolvidos com a terceira habilidade de Estrid podem encantar encantamentos que não sejam Auras colocados no campo de batalha com aquela habilidade.
- Você escolhe o que cada Aura encantar logo antes de a Aura entrar no campo de batalha. A permanente escolhida precisa ser capaz de ser encantada pela Aura. Esta ação não tem o jogador nem a permanente que será encantada como alvo, de modo que uma permanente com resistência a magia que esteja sob o controle de um oponente pode ser escolhida dessa forma.
- Se um card de Aura não puder encantar nada, ele permanecerá em seu cemitério.

Forja de Heróis

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{T}: Escolha o comandante alvo que entrou no campo de batalha neste turno. Coloque um marcador +1/+1 nele se for uma criatura e um marcador de lealdade se for um planeswalker.

- Se o comandante de alguma forma for uma criatura e um planeswalker, provavelmente por ser Gideon, ele recebe ambos os tipos de marcadores.
- Se o comandante alvo de alguma forma não for nem criatura nem planeswalker (como ocorre com Arixmetes, Ilha Hibernante), ele não recebe nenhum marcador.

Golem do Geodo

{5}

Criatura Artefato — Golem

5/3

Atropelar

Toda vez que Golem do Geodo causa dano de combate a um jogador, você pode conjurar seu comandante da zona de comando sem pagar seu custo de mana. *(Você ainda paga quaisquer custos adicionais.)*

- Se quiser conjurar seu comandante sem pagar seu custo de mana, você precisa fazê-lo enquanto a habilidade desencadeada de Golem do Geodo está sendo resolvida. Você não pode conjurá-lo gratuitamente posteriormente no turno. Ele pode ser conjurado em um momento em que você normalmente não poderia conjurar uma mágica de criatura, mas outras restrições (como "Conjure este card somente do seu cemitério") ainda têm efeito.

- Se conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de agraciador. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como a taxa de comandante, eles precisam ser pagos para conjurar o card.
- Se uma mágica tiver {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- A habilidade desencadeada de Golem do Geodo é desencadeada mesmo que seu comandante não esteja na zona de comando no momento em que Golem do Geodo causa dano de combate a um jogador. Se seu comandante conseguir chegar lá antes da resolução do desencadeamento, você poderá conjurá-lo.
- A habilidade desencadeada de Golem do Geodo é desencadeada mesmo que ele sofra dano letal ao mesmo tempo em que causa dano de combate a um jogador.

Gyrus, Despertador de Cadáveres

{X} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Hidra

0/0

Gyrus, Despertador de Cadáveres, entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual à quantidade de mana gasta para conjurá-lo.

Toda vez que Gyrus ataca, você pode exilar o card de criatura alvo com o menor poder dentre os de seu cemitério. Se fizer isso, crie uma ficha que seja uma cópia daquele card e que esteja virada e atacando. Exile a ficha no final do combate.

- A quantidade de mana que você gasta para conjurar Gyrus geralmente é igual ao custo de mana convertido dele, que normalmente é 3 mais o valor escolhido para X. No entanto, você também inclui quaisquer custos adicionais que tenha pago, inclusive a taxa de comandante.
- Se Gyrus entrar no campo de batalha sem ser conjurado, nenhum mana terá sido pago para conjurá-lo. Ele entrará no campo de batalha sem nenhum marcador +1/+1. Se nenhum outro efeito estiver aumentando sua resistência naquele momento, ele será colocado no cemitério de seu dono como ação baseada no estado.
- Se outra criatura entrar no campo de batalha como cópia de Gyrus, considere quanto mana foi gasto para conjurar aquela criatura para determinar com quantos marcadores +1/+1 ela entra no campo de batalha.
- A ficha de Gyrus copia exatamente o que está impresso no card de criatura original e nada mais. Ela não copia nenhum efeito que o tenha modificado antes que ele fosse colocado em seu cemitério.
- Se o card de criatura copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do card de criatura copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este card de criatura] entra no campo de batalha” ou “[este card de criatura] entra no campo de batalha com” também funcionará.
- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Gyrus está atacando.

- Embora a ficha esteja atacando, ela nunca foi declarada como criatura atacante (para fins de habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura ataca, por exemplo).

Hemorrastreador

{3} {B}

Criatura — Vampiro Mago

2/2

Voar

{B}, pague 2 pontos de vida: Coloque um marcador +1/+1 em Hemorrastreador.

Quando Hemorrastreador deixar o campo de batalha, compre um card para cada marcador +1/+1 nele.

- Se uma quantidade suficiente de marcadores -1/-1 for colocada simultaneamente em Hemorrastreador para tornar sua resistência igual ou inferior a 0, o número de marcadores +1/+1 nele antes de receber qualquer marcador -1/-1 será usado para determinar quantos cards você comprará. Por exemplo, se houver três marcadores +1/+1 em Hemorrastreador e ele receber seis marcadores -1/-1, você comprará três cards. Isso se deve ao fato de a habilidade de Hemorrastreador verificar a existência da criatura logo antes de ela deixar o campo de batalha, e ele ainda tem todos esses marcadores neste momento.

Hidra Língua-de-chicote

{5} {G}

Criatura — Lagarto Hidra

4/4

Alcance

Quando Hidra Língua-de-chicote entrar no campo de batalha, destrua todas as criaturas com voar. Coloque um marcador +1/+1 em Hidra Língua-de-chicote para cada criatura destruída dessa forma.

- Uma criatura com indestrutível ou uma criatura que se regenera não conta como tendo sido "destruída dessa forma".
 - Se uma criatura com voar seria destruída, mas uma Aura com a habilidade armadura de totem for destruída no lugar dela, Hidra Língua-de-chicote não contará aquela criatura nem a Aura como "criatura destruída dessa forma".
-

Humilhador Vedalkeano

{3}{U}

Criatura — Vedalkeano Mago

3/4

Maestria com metais — Toda vez que Humilhador Vedalkeano ataca, se você controla três ou mais artefatos, as criaturas que seus oponentes controlam perdem todas as habilidades e têm poder e resistência básicos 1/1 até o final do turno.

- Todas as criaturas que seus oponentes controlam são afetadas pela habilidade de Humilhador Vedalkeano, e não somente as controladas pelo jogador que ele está atacando.
- A habilidade de Humilhador Vedalkeano substitui todos os efeitos anteriores que tenham definido valores específicos para o poder e a resistência da criatura afetada. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam à criatura depois da habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
- Qualquer efeito modificador de poder ou resistência (os que dão +N/+N, por exemplo) ou marcador será aplicado ao novo poder e à nova resistência básica da criatura, mesmo que tenham começado a se aplicar antes de a habilidade de Humilhador Vedalkeano ser resolvida.
- Se você não controlar três artefatos conforme a habilidade de Humilhador Vedalkeano for resolvida, ela não terá efeito. Se fizer isso, o efeito continua a se aplicar mesmo que você perca o controle de Humilhador Vedalkeano ou de seus artefatos posteriormente no turno.
- A habilidade de Humilhador Vedalkeano só afeta criaturas que seus oponentes controlam no momento em que ela é resolvida. As criaturas que eles começarem a controlar mais tarde no turno não perderão poder, resistência nem habilidade.

Ídolo de Pedra Antigo

{10}

Criatura Artefato — Golem

12/12

Lampejo

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

Atropelar

Quando Ídolo de Pedra Antigo morrer, crie uma ficha de criatura artefato incolor 6/12 do tipo Constructo com atropelar.

- O custo de Ídolo de Pedra Antigo é reduzido por cada criatura atacante, e não apenas pelas criaturas que estejam atacando você. Ele conta até suas próprias criaturas atacantes.
- Se houver criaturas atacantes suficientes, o custo de Ídolo de Pedra Antigo pode ser reduzido a {0}.
- O custo total para conjurar uma mágica é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se você controla cinco criaturas atacantes, incluindo uma que você pode sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, Ídolo de Pedra Antigo custa {5} a menos para ser conjurado. Em seguida, você pode sacrificar a criatura quando ativar as habilidades de mana logo antes de pagar o custo. Ídolo de Pedra Antigo ainda custará {5} a menos para ser conjurado.

Invocação de Estrid

{2} {U}

Encantamento

Você pode fazer com que Invocação de Estrid entre no campo de batalha como cópia de qualquer encantamento que você controla, com a exceção de ganhar “No início de sua manutenção, você pode exilar este encantamento. Se fizer isso, devolva-o ao campo de batalha sob o controle de seu dono.”

- Se Invocação de Estrid não copiar um encantamento conforme este entra no campo de batalha, ela não terá a habilidade de exilá-lo no início de sua manutenção. Você não pode fazê-la copiar a si mesma para receber essa habilidade.
- Depois que Invocação de Estrid retorna, ela é considerada um novo objeto sem relação com o objeto que era antes. Você precisa escolher um objeto que já esteja no campo de batalha para copiar (ou escolher não copiar nada). As Auras que estiverem anexadas à permanente exilada serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Quaisquer marcadores que estiverem nela deixarão de existir.
- Invocação de Estrid copia exatamente o que estava impresso no encantamento original (a menos que o encantamento esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se o encantamento está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se o encantamento copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se o encantamento escolhido estiver copiando outra coisa (por exemplo, se o encantamento escolhido for outra Invocação de Estrid, então Invocação de Estrid entrará no campo de batalha como o que quer que o encantamento escolhido tenha copiado.
- Se o encantamento escolhido for uma ficha, Invocação de Estrid copiará as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Invocação de Estrid não se torna uma ficha neste caso.
- Se o encantamento escolhido for uma Aura, escolha o que esta encantar logo antes de Invocação de Estrid entrar no campo de batalha. A permanente escolhida precisa ser capaz de ser encantada pela Aura que Invocação de Estrid se tornará. Esta ação não tem o jogador nem a permanente que será encantada como alvo, de modo que uma permanente com resistência a magia que esteja sob o controle de um oponente pode ser escolhida dessa forma.

- Se o encantamento escolhido for uma aura, mas Invocação de Estrid não for capaz de encantar nada de forma válida, Invocação de Estrid permanecerá em sua zona atual e não entrará no campo de batalha. Se Invocação de Estrid estiver na pilha, ela será colocada no cemitério de seu dono.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do encantamento copiado serão desencadeadas quando Invocação de Estrid entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme este [encantamento] entra no campo de batalha” ou “[este encantamento] entra no campo de batalha com” também funcionará.
- Se, de alguma forma, Invocação de Estrid entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outro encantamento, Invocação de Estrid não poderá ser uma cópia daquele encantamento. Você só pode escolher um encantamento que já esteja no campo de batalha.

Joia Cobiçada

{6}

Artefato

Quando Joia Cobiçada entrar no campo de batalha, compre três cards.

{T}: Adicione três manas de qualquer cor.

Toda vez que uma ou mais criaturas que um oponente controla ataquem você e não forem bloqueadas, aquele jogador comprará três cards e ganhará o controle de Joia Cobiçada. Desvire-a.

- Uma criatura atacando um planeswalker que você controla não fará com que a última habilidade de Joia Cobiçada seja desencadeada.
- A última habilidade de Joia Cobiçada é desencadeada depois de você declarar os bloqueadores (ou não declarar nenhum bloqueador) se qualquer criatura deixar de ser bloqueada. Não importa se algumas criaturas atacantes foram bloqueadas.
- A última habilidade de Joia Cobiçada é resolvida depois da escolha dos bloqueadores, mas antes de o dano de combate ser causado.
- Se mais de um oponente atacar você ao mesmo tempo, a última habilidade de Joia Cobiçada será desencadeada para cada um deles. Você escolhe qual jogador fica com Joia Cobiçada, mas cada um deles compra três cards e tem uma chance de ativar sua habilidade de mana.

Limiar Semprevígil

{2} {U}

Encantamento

Toda vez que um oponente atacar você ou um planeswalker que você controla com uma ou mais criaturas, compre um card.

- Você comprará somente um card para cada oponente a atacar você ou seus planeswalkers, não importa com quantas criaturas eles estejam atacando. Se múltiplos oponentes estiverem atacando você ou seus planeswalkers ao mesmo tempo, você comprará um card para cada um daqueles oponentes.

Limo Voraz

{2} {G}

Criatura — Lodo

1/1

Limo Voraz não pode ser bloqueado por criaturas de poder igual ou inferior a 2.

Se uma criatura que um oponente controla morreria, em vez disso, exile-a e coloque em Limo Voraz uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder daquela criatura.

- Depois que uma criatura com poder igual ou superior a 3 bloqueia esta criatura, alterar o poder da criatura bloqueadora não faz com que esta criatura seja desbloqueada.
- Uma ficha de criatura pode morrer, exatamente como uma criatura que não seja uma ficha, antes de deixar de existir. Limo Voraz pode substituir isso exilando a ficha.
- A última existência da criatura exilada no campo de batalha é verificada para determinar seu poder.
- Se Limo Voraz morrer ao mesmo tempo que as criaturas de um oponente, as criaturas do oponente serão exiladas.
- Se mais de um efeito de substituição tentar alterar o destino de uma criatura quando esta morrer, o controlador da criatura escolherá qual efeito aplicar. Por exemplo, se dois jogadores controlarem cada um um Limo Voraz, uma criatura controlada por um terceiro jogador será exilada pelo Limo Voraz escolhido pelo terceiro jogador. O outro Limo Voraz não receberá nenhum marcador +1/+1.
- Se o comandante de um oponente morreria, aquele jogador pode escolher salvá-lo e movê-lo para a zona de comando antes de Limo Voraz saboreá-lo. Ou aquele jogador pode escolher permitir que Limo Voraz exile seu comandante e depois salvá-lo do exílio movendo-o para a zona de comando. Limo Voraz só recebe marcadores +1/+1 no segundo caso.

Lorde Windgrace

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

Planeswalker Lendário — Windgrace

5

+2: Descarte um card e depois compre um card. Se um card de terreno for descartado dessa forma, compre um card adicional.

−3: Devolva até dois cards de terreno alvo de seu cemitério para o campo de batalha.

−11: Destrua até seis permanentes alvo que não sejam terrenos. Em seguida, crie seis fichas de criatura verde 2/2 do tipo Felino Guerreiro com travessia de floresta.

Lorde Windgrace pode ser seu comandante.

- Se você não tiver nenhum card na mão conforme a primeira habilidade de Lorde Windgrace é resolvida, você não descartará nada e, em seguida, comprará um card.
- Enquanto está resolvendo a última habilidade de Lorde Windgrace, você cria seis fichas de Felino Guerreiro mesmo que menos de seis permanentes sejam destruídas. Contudo, se você escolher quaisquer alvos para a habilidade e cada um deles deixar de ser um alvo válido, a habilidade não será resolvida e você não criará nenhuma ficha.

Magus do Equilíbrio

{1} {W}

Criatura — Humano Mago

2/2

{4} {W}, {T}, Sacrifique Magus do Equilíbrio: Cada jogador escolhe uma quantidade de terrenos que controla equivalente ao número de terrenos controlados pelo jogador que controla menos e, em seguida, sacrifica os restantes. Os jogadores descartam cards e sacrificam criaturas do mesmo modo.

- Quando a habilidade de Magus do Equilíbrio é resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe um número adequado de terrenos controlados por ele (que pode ser zero se aquele jogador não controlar mais terrenos do que o jogador que controla menos terrenos) para sacrificar. Em seguida cada outro jogador na ordem dos turnos faz o mesmo, sabendo das escolhas feitas pelos jogadores anteriores. Por fim, todos os terrenos escolhidos são sacrificados simultaneamente. Os jogadores repetem esse processo para os cards na mão e para as criaturas que eles controlam. Todavia, enquanto estiverem sendo escolhidos os cards das mãos, os jogadores não saberão as identidades dos cards escolhidos pelos jogadores anteriores.
- Os jogadores não podem realizar ações depois que a habilidade de Magus do Equilíbrio comece a ser resolvida, nem até que ela termine de ser resolvida. Se qualquer habilidade for desencadeada durante esse processo, ela será colocada na pilha depois que a habilidade de Magus do Equilíbrio terminar de ser resolvida.
- Se um jogador tiver zero cards na mão, não controlar nenhum terreno ou não controlar nenhuma criatura, outros jogadores terão de descartar toda a mão, sacrificar todos os terrenos ou sacrificar todas as criaturas, conforme adequado.

Mescla da Realidade

{2} {R} {R}

Feitiço

Coloque a sua permanente alvo no fundo de seu grimório. Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card que compartilhe um tipo com aquela permanente. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

Retraçar (Você pode conjurar este card do seu cemitério ao descartar um card de terreno além de pagar seus outros custos.)

- A última existência da permanente alvo no campo de batalha é verificada para determinar seus tipos.
- Mescla da Realidade pode ter como alvo qualquer permanente que você possua, incluindo aquelas que outro jogador controla. O dono de uma ficha é o jogador que a criou.
- Você para de revelar cards assim que revela um card que compartilhe qualquer tipo de card com a permanente alvo. Por exemplo, se a permanente alvo for uma criatura artefato, você para assim que revela um card que é um artefato ou uma criatura.
- Na maioria dos casos, seu grimório contém ao menos um card (o card que você colocou no fundo do grimório) que compartilhe um tipo de card com a permanente alvo. No entanto, existem algumas situações incomuns nas quais nenhum card em seu grimório compartilha um tipo de card com a permanente (pela permanente ser uma ficha ou ter tido seus tipos alterados, por exemplo). Nesse caso, você revela seu grimório inteiro, não coloca nada no campo de batalha e devolve os cards em ordem aleatória.

Mito Liberto

{2} {G}

Encantamento

Seu comandante custa {1} a menos para ser conjurado para cada vez que foi conjurado da sua zona de comando neste jogo.

Toda vez que seu comandante for colocado na zona de comando vindo de qualquer lugar, compre um card.

- A redução de custo de Mito Liberto será aplicada depois que você aplicar a taxa de comandante. Na prática, isso reduz a taxa de comandante a {1}.
 - A redução de custo de Mito Liberto será aplicada mesmo que você esteja conjurando seu comandante de uma zona que não seja a zona de comando.
-

Névoa Primordial

{4} {U}

Encantamento

No início de sua etapa final, você pode manifestar o card do topo de seu grimório. *(Coloque-o no campo de batalha com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de mana se for um card de criatura.)*

Exile uma permanente com a face voltada para baixo que você controla: Você pode jogar aquele card neste turno. *(Você ainda paga seus custos. As regras de tempo ainda se aplicam.)*

- O card Névoa Primordial recebeu errata em Português. O texto correto de sua última habilidade é: "Exile com a face para cima uma permanente com a face voltada para baixo que você controla: Você pode jogar aquele card neste turno."
- Ativar a última habilidade de Névoa Primordial não desencadeia habilidades que são desencadeadas "quando [alguma coisa] for voltada para cima".
- Se você ativar a última habilidade de Névoa Primordial, mas não jogar o card exilado neste turno, ele permanecerá exilado.
- Você precisa seguir as permissões e restrições normais de tempo de cada card que você jogar.
- Você só pode jogar um terreno exilado dessa forma se ainda puder jogar um terreno neste turno.
- Você ainda paga todos os custos por uma mágica conjurada dessa forma, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos, como custos de evocar.
- Conjurar um card exilado faz com que ele deixe o exílio. Você não pode conjurá-lo múltiplas vezes.
- Se, de alguma forma, você controlar uma ficha com a face voltada para baixo, você poderá exilá-la para ativar a última habilidade de Névoa Primordial, mas você não será capaz de conjurar aquela ficha.

Perdição do Encantador

{1} {R}

Encantamento

No início de sua etapa final, o encantamento alvo causa uma quantidade de dano igual a seu custo de mana convertido ao próprio controlador, a menos que aquele jogador o sacrifique.

- Se não houver outros encantamentos no campo de batalha, a habilidade desencadeada de Perdição do Encantador precisa ter Perdição do Encantador como alvo.

Quéstia, a Cultivadora

{1}{G}{W}{U}

Criatura Encantamento Lendária — Ninfa

4/4

Agraciar {3}{G}{W}{U} *(Se você conjurar este card pagando seu custo de agraciar, ele será uma mágica de Aura com encantar criatura. Ele se tornará novamente uma criatura se não estiver anexado a uma criatura.)*

A criatura encantada recebe +4/+4.

Toda vez que uma criatura encantada ou uma criatura encantamento que você controla atacar, compre um card.

- Se múltiplas criaturas encantadas que você controla atacarem, você comprará aquela quantidade de cards.
- Se uma criatura encantamento encantada atacar, você só comprará um card por isso.
- A expressão "que você controla" se aplica tanto a uma "criatura encantada" quanto a uma "criatura encantamento". Isto é, a habilidade de Quéstia é desencadeada quando uma criatura encantada que você controla ataca, e não quando uma criatura encantada de qualquer outro jogador ataca.

Saheeli, a Dotada

{2}{U}{R}

Planeswalker Lendário — Saheeli

4

+1: Crie uma ficha de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

+1: A próxima mágica que você conjurar neste turno custará {1} a menos para conjurar para cada artefato que você controlar conforme a conjura.

−7: Para cada artefato que você controlar, crie uma ficha que seja uma cópia dele. Aquelas fichas ganham ímpeto. Exile aquelas fichas no início da próxima etapa final.

Saheeli, a Dotada, pode ser sua comandante.

- Para determinar o custo total de uma magia, comece com o custo de mana ou o custo alternativo que vai pagar, adicione qualquer custo adicional e depois aplique as reduções de custo. O custo de mana convertido da magia permanece igual, independentemente do custo total para conjurá-la.
- O custo total para conjurar uma magia é determinado antes que você pague aquele custo. Por exemplo, se você controla três artefatos, incluindo um que você possa sacrificar para adicionar {C} a sua reserva de mana, a segunda habilidade de Saheeli reduzirá o custo de uma magia que você conjure em {3}. Em seguida, você pode sacrificar o artefato quando ativar as habilidades de mana logo antes e pagar o custo, e este permanecerá reduzido em {3}.
- A segunda habilidade de Saheeli só reduz o custo de mana genérico da próxima magia que você conjurar.
- Durante a resolução da terceira habilidade de Saheeli, cada ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se um artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se um artefato copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Se um artefato copiado estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Aço Esculpível), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que aquele artefato esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha de um artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” do artefato escolhido também funcionará.

Semeador da Discórdia

{4} {B} {B}

Criatura — Demônio

6/6

Voar

Conforme Semeador da Discórdia entrar no campo de batalha, escolha dois jogadores.

Toda vez que é causado dano a um dos jogadores escolhidos, o outro jogador escolhido também perde uma quantidade equivalente de pontos de vida.

- Você precisa escolher dois jogadores diferentes. Você pode ser um desses jogadores.
- A habilidade desencadeada de Semeador da Discórdia faz com que o segundo jogador perca pontos de vida. Essa perda não é por dano, nem é causada pela fonte que causou dano ao primeiro jogador.
- Se Semeador da Discórdia sofrer dano letal ao mesmo tempo em que um dos jogadores escolhidos recebe dano, sua habilidade fará com que o segundo jogador perca pontos de vida.

- Se o controlador de Semeador da Discórdia sofrer dano letal que faça com que ele perca o jogo ao mesmo tempo em que qualquer dos jogadores escolhidos sofre dano, a habilidade desencadeada de Semeador da Discórdia não será resolvida e o outro jogador escolhido não perderá pontos de vida.

Semeador de Virapau

{2} {G}

Criatura — Elfo Druida

3/3

Toda vez que um ou mais cards de terreno forem colocados no seu cemitério vindos de qualquer lugar, crie uma ficha de criatura verde 0/1 do tipo Planta.

{G}, sacrifique três criaturas: Devolva o card de terreno alvo de seu cemitério para a sua mão.

- Se múltiplos cards de terreno forem colocados em seu cemitério ao mesmo tempo, a primeira habilidade de Semeador de Virapau será desencadeada uma única vez. Isso pode acontecer porque um efeito os colocou lá do seu grimório ao mesmo tempo, ou porque eles foram destruídos ao mesmo tempo (como duas criaturas terreno que sofreram dano de combate letal), por exemplo.

Sombra de Polvo

{3} {U} {U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem poder e resistência básicos 8/8 e tem “Toda vez que esta criatura ataca, você pode virar a criatura alvo com poder igual ou inferior a 8.”.

Armadura de totem (Se a criatura encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano dela e destrua esta Aura.)

- Sombra de Polvo substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Qualquer efeito de definição de poder ou resistência que seja aplicado a uma criatura depois que Sombra de Polvo seja anexada ao artefato sobrescreverá este efeito.
 - Qualquer efeito modificador de poder ou resistência (os que dão +N/+N, por exemplo) ou marcador será aplicado ao novo poder e à nova resistência básica da criatura, mesmo que tenham começado a se aplicar antes de Sombra de Polvo ter se tornado anexada.
-

Tântis, a Tecedora de Guerras

{3} {B} {R} {G}

Criatura Lendária — Aranha

5/5

Vigilância, alcance

Todas as criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas.

Toda vez que uma criatura atacar você ou um planeswalker que você controla, coloque um marcador +1/+1 em Tântis, a Tecedora de Guerras.

- Se uma criatura não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- O controlador de cada criatura ainda escolhe qual jogador ou planeswalker aquela criatura ataca.
- Você não pode se autoatacar, nem atacar seus próprios planeswalkers para dar marcadores +1/+1 a Thantis, mas Thantis gosta do seu jeito de pensar.

Tawnos, Aprendiz de Urza

{U} {R}

Criatura Lendária — Humano Artesão

1/3

Ímpeto

{U} {R}, {T}: Copie a habilidade ativada ou desencadeada alvo que você controla de uma fonte artefato. Você pode escolher novos alvos para a cópia.
(As habilidades de mana não podem ser alvo.)

- As habilidades ativadas possuem um sinal de dois pontos. Geralmente, elas seguem a estrutura "[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 de mana ativada é uma que gera mana conforme é resolvida, e não uma que custa mana para ser ativada.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões "quando", "toda vez que" ou "no/na". Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: "[Condição de desencadeamento], [efeito]." Algumas habilidades de palavra-chave são habilidades desencadeadas e têm "quando", "toda vez que" ou "no início de" no texto explicativo.
- A habilidade de Tawnos tem como alvo uma habilidade que esteja na pilha e cria outra ocorrência daquela habilidade na pilha. Ela não faz com que nenhum objeto ganhe uma habilidade.

- Uma "fonte artefato" é uma permanente, mágica ou card com o tipo de card "artefato" que esteja em qualquer zona. Por exemplo, a habilidade de Tawnos pode ter como alvo uma habilidade reciclar que você tenha ativado se o card descartado for um card de artefato.
- A fonte da cópia é a mesma fonte da habilidade original.
- Se a habilidade for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um —" ou algo assim), o modo será copiado e não poderá ser alterado.
- Se a habilidade dividir o dano ou distribuir marcadores entre certo número de alvos (por exemplo, a habilidade de Mecanotitã Verdejante), a divisão e o número de alvos não podem ser alterados. Se você escolher novos alvos, você precisa escolher o mesmo número de alvos.
- Se o custo de uma habilidade ativada contiver uma escolha, como uma criatura a sacrificar ou um número de marcadores a remover, a cópia usará aquela mesma informação. Você não pode pagar o custo novamente, mesmo que queira fazê-lo.
- Qualquer escolha feita quando a habilidade for resolvida ainda não terá sido feita quando ela for copiada. Qualquer escolha dessa natureza será feita separadamente quando a cópia for resolvida. Se uma habilidade desencadeada exige o pagamento de um custo (como o de Engrenagem de Espelhos), você pode pagar aquele custo para a cópia separadamente.
- Se uma habilidade estiver relacionada com uma segunda habilidade, as cópias da habilidade também estarão relacionadas com aquela segunda habilidade. Se a segunda habilidade mencionar o "card exilado", isso incluirá todos os cards exilados pela habilidade e pela cópia. Por exemplo, se a habilidade de entrada no campo de batalha de Remador da Grota das Marés for copiada e dois cards forem exilados, ambos retornarão quando Remador da Grota das Marés deixar o campo de batalha.
- Em alguns casos envolvendo habilidades relacionadas, uma habilidade requer informações sobre "o card exilado". Quando isto acontecer, a habilidade receberá múltiplas respostas. Se essas respostas são usadas para determinar o valor de uma variável, a soma é usada. Por exemplo, se a habilidade do tipo "entra no campo de batalha" de Fundação de Almas for copiada, dois cards são exilados. O valor de X no custo de ativação da outra habilidade de Fundação de Almas é a soma do custo de mana convertido dos dois cards. Conforme a habilidade é resolvida, você cria uma ficha como cópia de cada card.

Tempestade da Gênese

{4}{G}{G}

Feitiço

Quando conjurar esta mágica, copie-a para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo.

Revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de permanente que não seja um terreno. Você pode colocar aquele card no campo de batalha. Em seguida, coloque no fundo de seu grimório em ordem aleatória todos os cards revelados dessa forma que não tenham sido colocados no campo de batalha.

- Se você escolher não colocar um card de permanente que não seja um terreno que você revelar no campo de batalha, você o colocará no fundo de seu grimório com os outros cards.

- Se seu grimório não tiver mais cards de permanente que não sejam terrenos, você revelará seu grimório e o colocará de volta em ordem aleatória.
- As cópias são resolvidas uma de cada vez. Quaisquer habilidades desencadeadas quando uma permanente entra no campo de batalha serão resolvidas antes que a cópia seguinte seja resolvida. A mágica original é a última a ser resolvida.

Tempestade de Crânios

{7} {B} {B}

Feitiço

Quando conjurar esta mágica, copie-a para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo.

Cada oponente sacrifica uma criatura. Cada oponente que não puder fazê-lo perde metade dos pontos de vida, arredondada para cima.

- A quantidade de pontos de vida a ser perdida só é determinada conforme Tempestade de Crânios é resolvida. Por exemplo, se um oponente não controla nenhuma criatura e tem 30 pontos de vida quando você conjura Tempestade de Crânios e faz duas cópias, a primeira a ser resolvida faz com que aquele oponente perca 15 pontos de vida (de modo a restarem 15 pontos de vida), a segunda faz com que aquele oponente perca 8 pontos de vida (restando 7 pontos de vida) e a mágica original faz com que ele perca 4 pontos de vida, deixando o jogador com 3 pontos de vida.

Tempestade de Fúria

{2} {R} {R}

Mágica Instantânea

Quando conjurar esta mágica, copie-a para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Copie a mágica instantânea ou feitiço alvo. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Tempestade da Fúria pode copiar qualquer mágica instantânea ou feitiço, e não apenas uma com alvos.
- A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é “conjurada”. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. Isso significa, por exemplo, que as cópias de Tempestade da Fúria podem ter a própria Tempestade da Fúria como alvo, mas isso não desencadeará a habilidade “quando você conjurar esta mágica” da cópia, nem aumentará o número de cópias de outras mágicas que você obtém ao final.
- Se você copia uma mágica, você controla a cópia. Ela será resolvida antes da mágica original.

- A 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, inclusive todos, ou nenhum, mas não a quantidade de alvos escolhidos. 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 que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o mesmo modo. Não se pode escolher um modo diferente.
- Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Lavalanche), a cópia terá o mesmo valor de X.
- Se a mágica teve o dano dividido conforme foi conjurada (como Piro-hélice de Chandra), a divisão não pode ser alterada (embora os alvos a receberem o dano ainda possam).
- O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, os efeitos baseados em custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original serão copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Tempestade do Eco

{3}{U}{U}

Feitiço

Quando conjurar esta mágica, copie-a para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo. Você pode escolher novos alvos para as cópias.

Crie uma ficha que seja uma cópia do artefato alvo.

- As cópias são resolvidas uma de cada vez. Quaisquer habilidades desencadeadas com a entrada no campo de batalha de uma ficha de artefato serão resolvidas antes que a cópia seguinte seja resolvida. A mágica original é a última a ser resolvida.
- A ficha copia exatamente o que está impresso no artefato original e nada mais (a não ser que o artefato esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ele não copia informações como se o artefato está virado ou desvirado, se tem ou não marcadores, se tem Auras anexadas, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se o artefato copiado tem {X} em seu custo de mana, X é considerado como sendo 0.
- Se o artefato copiado é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.
- Se o artefato copiado estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura copiada for um Aço Esculpível), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que aquele artefato esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha do artefato copiado serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo “conforme [este artefato] entra no campo de batalha” ou “[este artefato] entra no campo de batalha com” também funcionará.

Torre de Vigia Isolada

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}: Use vidência 1. Em seguida, você pode revelar o card do topo do seu grimório. Se um card de terreno básico for revelado dessa forma, coloque-o no campo de batalha virado. Ative esta habilidade somente se um oponente controlar ao menos dois terrenos a mais que você.

- Você pode ativar a habilidade de Torre de Vigia Isolada se controlar mais terrenos que um oponente, contanto que ao menos um dos oponentes controle dois ou mais terrenos a mais do que você.

Tuvasa, a Ensolarada

{G} {W} {U}

Criatura Lendária — Tritão Xamã

1/1

Tuvasa, a Ensolarada, recebe +1/+1 para cada encantamento que você controla.

Toda vez que você conjurar sua primeira magia de encantamento a cada turno, compre um card.

- A habilidade desencadeada de Tuvasa é resolvida antes da magia que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela magia seja anulada.
- Como o dano permanece marcado na criatura até que seja removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a Tuvasa pode se tornar letal se alguns de seus encantamentos deixarem o campo de batalha durante aquele turno.

Unicórnio Leal

{3} {W}

Criatura — Unicórnio

3/4

Vigilância

Tenente — No início do combate no seu turno, se você controlar seu comandante, previna todo o dano de combate que seria causado a criaturas que você controla neste turno. As outras criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

- Depois que a habilidade de tenente de Unicórnio Leal tenha sido resolvida enquanto você controla seu comandante, seus efeitos persistem neste turno mesmo que você perca o controle de seu comandante ou de Unicórnio Leal.
- O efeito de Unicórnio Leal prevenirá todo dano de combate que seria causado a criaturas que você controla, mesmo que aquelas criaturas não estivessem no campo de batalha ou não fossem criaturas quando o efeito foi resolvido.

Varchild, Traidora de Kjeldor

{2} {R}

Criatura Lendária — Humano Cavaleiro

3/3

Toda vez que Varchild, Traidora de Kjeldor, causa dano de combate a um jogador, aquele jogador cria uma quantidade equivalente de fichas de criatura vermelha 1/1 do tipo Sobrevivente.

Os Sobreviventes que seus oponentes controlam não podem bloquear nem atacar você nem um planeswalker que você controla.

Quando Varchild deixar o campo de batalha, ganhe o controle de todos os Sobreviventes.

- O jogador que cria as fichas de Sobrevivente é o dono delas, e não o controlador de Varchild.
- A segunda habilidade de Varchild não tem efeito conforme as fichas de Sobrevivente são criadas. Por exemplo, se um jogador ganhar o controle de Varchild, as fichas de Sobrevivente daquele jogador podem atacar o antigo controlador de Varchild.
- Sobrevivente é um tipo de criatura. A segunda habilidade de Varchild afeta quaisquer criaturas que seus oponentes controlem que por acaso sejam Sobreviventes, e não apenas as fichas de Sobrevivente que ela cria. De modo similar, a terceira habilidade afeta todas as criaturas que forem Sobreviventes. Uma criatura que tenha todos os tipos de criatura é um Sobrevivente.

Varina, Rainha Lich

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

Criatura Lendária — Zumbi Mago

4/4

Toda vez que você atacar com um ou mais Zumbis, compre uma quantidade equivalente de cards e, em seguida, descarte uma quantidade equivalente de cards. Você ganha uma quantidade equivalente de pontos de vida.

{2}, exile dois cards de seu cemitério: Crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada.

- A primeira habilidade de Varina conta o número de Zumbis com que você atacou, mesmo que alguns desses Zumbis deixem o campo de batalha antes de a habilidade desencadeada ser resolvida.
- O número de cards que você descarta e a quantidade de pontos de vida que ganha são ambos iguais ao número de Zumbis com que você ataca, mesmo que de alguma forma você compre um número diferente de cards.

Xantcha, Agente Adormecida

{1} {B} {R}

Criatura Lendária — Assecla

5/5

Conforme Xantcha, Agente Adormecida, entra no campo de batalha, um oponente à sua escolha ganha o controle dela.

Xantcha ataca a cada combate se estiver apta, e não pode atacar seu dono nem planeswalkers que seu dono controle.

{3}: O controlador de Xantcha perde dois pontos de vida e você compra um card. Qualquer jogador pode ativar esta habilidade.

- A primeira habilidade de Xantcha é um efeito de substituição que modifica como ela entra no campo de batalha. Os jogadores não podem realizar ações (como ativar sua última habilidade) enquanto Xantcha está no campo de batalha antes de ser controlada por outro jogador.
- Se Xantcha não puder atacar por qualquer motivo (como estar virada ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazê-la atacar, o jogador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- O jogador que compra o card quando a última habilidade de Xantcha é resolvida é o jogador que ativou a habilidade.
- O controlador de Xantcha pode ativar sua última habilidade. Nesse caso, o mesmo jogador perde 2 pontos de vida e compra um card.

- Se um jogador criar uma ficha que seja uma cópia de Xantcha, o jogador que criou a ficha é seu dono, e não o jogador sob o controle do qual ela entra no campo de batalha. Isso é uma alteração em relação às regras anteriores.
- Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se o jogador sob o controle do qual Xantcha entrou no campo de batalha deixa o jogo, o efeito de troca de controle de Xantcha termina.

Yennett, Soberana Enigmática

{2}{W}{U}{B}

Criatura Lendária — Esfinge

3/5

Voar, vigilância, ameaçar

Toda vez que Yennett, Soberana Enigmática, atacar, revele o card do topo de seu grimório. Se o custo de mana convertido daquele card for ímpar, você poderá conjurá-lo sem pagar seu custo de mana. Do contrário, compre um card.

- Se o card revelado não tiver um custo de mana convertido ímpar ou tiver, mas você escolher não conjurá-lo, você comprará um card. Lembre-se de que revelar um card não faz com que ele mude de zona. Isso significa que o card que você comprar será o card que você revelou.
- Se conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo, como um custo de evocar. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como os de Voz Atormentadora, eles precisam ser pagos para conjurá-lo.
- Se uma mágica tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X se conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Se quiser conjurar o card revelado sem pagar seu custo de mana, você precisará conjurá-lo enquanto a habilidade desencadeada de Yennett está sendo resolvida; você não pode conjurá-lo gratuitamente posteriormente no turno.
- Como todos os atacantes são escolhidos ao mesmo tempo, uma mágica conjurada dessa forma não pode afetar com quais criaturas você pode atacar, mas pode afetar quais criaturas estarão aptas a bloquear.

Yuriko, a Sombra do Tigre

{1}{U}{B}

Criatura Lendária — Humano Ninja

1/3

Ninjutsu de comandante {U} {B} ({U}{B}, devolva um atacante não bloqueado que você controla para a sua mão: Coloque este card da sua mão ou da zona de comando no campo de batalha virado e atacando.)

Toda vez que um Ninja que você controla causar dano de combate a um jogador, revele o card do topo de seu grimório e coloque aquele card em sua mão. Cada oponente perde uma quantidade de pontos de vida igual ao custo de mana convertido daquele card.

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

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander, Magic, Battlebond, Theros, Lorwyn, Revolta do Éter, Destino Reescrito, Retorno de Avacyn, Entardecer e Ascensão dos Eldrazi são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2018 Wizards.