

Notas de Lançamento de *Magic: The Gathering* — Commander (Edição 2019)

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

Última modificação em 3 de julho de 2019.

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.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 2019) consiste em quatro pacotes de jogo diferentes. Cada pacote contém um deck de 100 cards mais um card metalizado de comandante em tamanho grande. Os quatro decks são "Ameaça Sem Rosto", "Fúria Impiedosa", "Intelecto Místico" e "Gênese Primitiva".

Data de lançamento: 23 de agosto de 2019.

Acesse [Locator.Wizards.com](https://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 2019) que são inéditos no *Magic*. Esses cards são válidos para jogos nos formatos Commander, Vintage e Legado. Eles não são válidos nos formatos Padrão e Moderno.

Os outros cards deste lançamento são válidos em qualquer formato que já os permita. 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](https://magic.wizards.com/rules). Para obter mais informações sobre a legalidade de um card específico, acesse [Gatherer.Wizards.com](https://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 alguns poucos cards de planeswalker que não estão neste produto também possam ser comandantes de um 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 em outros produtos 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 você estiver conjurando seu comandante a partir da zona de comando por um custo alternativo ou "sem pagar seu custo de mana", a taxa do comandante se aplica somada àquele custo.
- 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. Se ele teria morrido, ele não morrerá, e as habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura morre não serão desencadeadas.

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 mágicas que estavam esperando para serem resolvidas, estas deixam de existir.
- Se aquele jogador controlava quaisquer permanentes de outro jogador, os efeitos que lhe deram aquele controle terminam. Se isso não der o controle delas a outro jogador (provavelmente por elas terem entrado no campo de batalha sob o controle do jogador que saiu), elas são exiladas.

Comandantes em tamanho grande

Cada deck de *Magic: The Gathering — Commander (Edição 2019)* 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. Dessas mecânicas, quatro se destacam, uma em cada deck de *Magic: The Gathering — Commander (Edição 2019)*.

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

Habilidade de palavra-chave que retorna: Recapitular

O deck “Intelecto Místico” é perfeito para quem adora conjurar mágicas, e o que pode ser melhor que uma mágica que você pode conjurar mais de uma vez? Suas mágicas com *recapitular* trabalham em dobro, pois voltam para um segundo uso.

Diminuir em Massa

{1} {U}

Feitiço

Até seu próximo turno, as criaturas que o jogador alvo controla têm poder e resistência básicos 1/1.

Recapitular {3} {U} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recapitular quando poderia conjurar normalmente um feitiço.
- 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 recapitular), 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.
- Uma mágica conjurada utilizando recapitular será sempre exilada posteriormente, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.
- Você pode conjurar uma mágica usando recapitular mesmo que ela tenha sido colocada em seu cemitério sem ter sido conjurada.

Habilidade de palavra-chave que retorna: Loucura

Se você quiser usar os cards em sua mão como recurso em vez de conjurá-los, você terá de descartá-los com frequência. O deck “Fúria Impiedosa” é feito para aproveitar isso ao máximo, e a palavra-chave loucura permite que você conjure alguns daqueles cards depois que você os descartar.

Devastador de Anje

{2} {R}

Criatura — Vampiro Amoque

3/3

Devastador de Anje ataca a cada combate se estiver apto.

Toda vez que Devastador de Anje atacar, descarte sua mão e depois compre três cards.

Loucura {1} {R} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Em um jogo de *Magic*, os cards só são descartados a partir da mão de um jogador. Os efeitos que colocam cards do grimório de um jogador no cemitério daquele jogador não fazem com que aqueles cards sejam descartados.
- Uma mágica conjurada por seu custo de loucura é colocada na pilha como qualquer outra mágica. Ela pode ser anulada, copiada, e assim por diante. Conforme é resolvida, ela é colocada no campo de batalha, se for um card de permanente, ou no cemitério de seu dono, se for um card de mágica instantânea ou feitiço.
- Conjurando uma mágica com loucura ignora as regras de tempo baseadas no tipo de card do card. Por exemplo, você pode conjurar um feitiço com loucura se descartá-lo no turno de um oponente.

- 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 loucura), 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.
- Loucura funciona independentemente do motivo que fez você descartar o card. O motivo pode ser pagar um custo, seguir as instruções de uma magia ou habilidade, ou mesmo ter cards demais na mão durante sua etapa de limpeza. Porém, você não pode descartar um card com loucura simplesmente por querer.
- Quando você conjura um card com loucura, ele foi descartado. Se ele foi descartado para pagar um custo, o custo foi pago. As habilidades desencadeadas quando um card é descartado são desencadeadas.
- Se você escolhe não conjurar um card com loucura quando a habilidade desencadeada de loucura é resolvida, ele é colocado em seu cemitério. Você não tem outra chance de conjurá-lo depois.
- Se você descarta um card com loucura para pagar o custo de uma magia ou de uma habilidade ativada, o desencadeamento de loucura daquele card (e a magia que aquele card se torna se você escolher conjurá-lo) é resolvido antes da magia ou habilidade pela qual o descarte pagou.
- Se você descarta um card com loucura durante a resolução de uma magia ou habilidade, esse vai imediatamente para o exílio. Continue a resolução daquela magia ou habilidade — o card não está em seu cemitério neste momento. Seu desencadeamento de loucura será colocado na pilha depois que aquela magia ou habilidade tiver sido resolvida por completo.

Ação de palavra-chave que retorna: Povoar

Talvez você prefira vencer com um monte de criaturas em vez de um monte de magias. O deck “Gênese Primitiva” permite que você encha o campo de batalha de fichas, e a palavra-chave povoar lhe dá cópias de suas melhores fichas.

Canção da Anima Mundi

{4} {W} {W}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma magia, povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Depois que você começar a resolver uma magia ou habilidade que povoe, nenhum jogador poderá realizar nenhuma ação até que você termine. Em particular, os oponentes não podem impedir que você copie a ficha de criatura escolhida removendo aquela ficha de criatura.
 - Se você escolher copiar uma ficha de criatura que seja uma cópia de outra criatura, a nova ficha de criatura copiará as características do que quer que a ficha original esteja copiando.
 - A nova ficha de criatura copia as características da ficha original conforme definido pelo efeito que criou a ficha original. Se o efeito também criou uma habilidade desencadeada retardada que afete a ficha (como “Exile-a no início de sua próxima etapa final”), aquela habilidade desencadeada retardada não afetará a cópia que você povoar.
 - A nova ficha não copia o fato de a ficha original estar virada ou não, se ela tem quaisquer marcadores, Auras ou Equipamentos anexados nem quaisquer efeitos que não sejam de cópia e tenham alterado seu poder, resistência, cor e assim por diante.
 - Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando povoar, nada acontecerá.
-

Mecânica que retorna: Cards com a face voltada para baixo

Por último, temos o deck “Ameaça sem Rosto”. Qual é a palavra-chave dele? Você terá que esperar até que a face seja voltada para cima para descobrir, porque o negócio do deck são os cards com a face voltada para baixo! Seus cards acabarão com a face voltada para baixo graças às palavras-chave metamorfose, megamorfose e manifestar.

Dádiva da Perdição

{4} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem toque mortífero e indestrutível.

Metamorfose — Sacrifique outra criatura. *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Conforme Dádiva da Perdição é voltada para cima, você pode anexá-la a uma criatura.

Amálgama Ladrão

{5} {B} {B}

Criatura — Símio Cobra

6/7

No início da manutenção de cada oponente, você manifesta o card do topo do grimório daquele jogador.

(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.)

Toda vez que uma criatura que não é sua mas que você controla morre, seu dono perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Megamorfose é uma variante de metamorfose. Uma habilidade de megamorfose é uma habilidade de metamorfose, e um custo de megamorfose é um custo de metamorfose. Todas as regras e decisões relacionadas a metamorfose se aplicam a megamorfose, à exceção de que depois de pagar um custo de megamorfose para voltar a face de uma criatura para cima, você coloca um marcador +1/+1 nela conforme volta a face dela para cima.
- Para conjurar uma mágica com uma habilidade de metamorfose, você volta a face dela para baixo antes de determinar se a conjuração é válida. A mágica com a face voltada para baixo (e a permanente que ela se tornará) é uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipo de criatura ou habilidade. Ela é incolor, tem custo de mana convertido 0 e o custo para conjurá-la é {3}. Outros efeitos aplicados à mágica ou permanente podem gerar ou modificar essas características.
- Manifestar um card é simplesmente colocá-lo no campo de batalha com a face voltada para baixo de onde quer que ele esteja. Você não revela o que o card é conforme faz isso. Ela se torna uma criatura 2/2 sem nome, custo de mana, tipos de criatura ou habilidades. Ela é incolor e tem custo de mana convertido 0.
- 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.
- As características de uma permanente quando ela está voltada para baixo são copiáveis. Se outro objeto se tornar uma cópia de uma criatura voltada para baixo ou uma ficha for criada como cópia de uma criatura voltada para baixo, o novo objeto será uma criatura incolor 2/2 voltada para cima e sem nenhuma habilidade.

- 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.
 - A qualquer momento em que tiver prioridade, você poderá voltar para cima a face de uma criatura com a face voltada para baixo, revelando que ela é um card de criatura manifestado (ignorando quaisquer efeitos de alteração de tipo que possam estar sendo aplicados a ela) ou revelando seu custo de metamorfose. Você paga ou o custo de mana da criatura manifestada, ou o custo de metamorfose. Essa é uma ação especial. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.
 - Se um card com uma habilidade de metamorfose for manifestado, você pode voltar sua face para cima pagando seu custo de metamorfose ou, se for um card de criatura, pagando seu custo de mana.
 - Se a habilidade de metamorfose cujo custo você pagou for uma habilidade de megamorfose, você coloca um marcador +1/+1 na criatura conforme você volta a face dela para cima. Nenhum jogador pode realizar ações depois que o card estiver com a face voltada para cima antes que ele receba um marcador +1/+1.
 - 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.
 - Se uma permanente com a face voltada para baixo deixa o campo de batalha, você deve revelá-la. Se uma mágica com a face voltada para baixo que você controla deixar a pilha de outra forma que não sendo resolvida, você precisa 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. O jogo não as conta como se estivessem com a face voltada para cima quando você as revela dessa forma.
 - Você precisa garantir que suas mágicas e permanentes voltadas para baixo possam ser facilmente diferenciadas umas das outras. Não lhe é permitido misturar esses cards no campo de batalha para confundir os demais 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.
 - Não há nenhum card nesta coleção que seja capaz de voltar para cima um card de mágica instantânea ou feitiço manifestado 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 Piscadela Momentânea 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.
-

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Altissauro do Ápice

{7} {G} {G}

Criatura — Dinossauro

10/10

Quando Altissauro do Ápice entra no campo de batalha, ele luta com até uma criatura alvo que você não controla.

Enfurecer — Toda vez que Altissauro do Ápice sofre dano, ele luta com até uma criatura alvo que você não controla.

- Se Altissauro do Ápice lutar com uma criatura enquanto qualquer de suas habilidades estiver sendo resolvida, sofrer dano dessa forma fará com que sua segunda habilidade seja desencadeada. Dessa forma, ele pode lutar várias vezes seguidas.
- Se a criatura alvo não for um alvo válido no momento em que a última habilidade de Altissauro do Ápice tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Se ela for um alvo válido, mas Altissauro do Ápice não estiver mais no campo de batalha quando a habilidade for resolvida (talvez por ele já ter morrido por provocar lutas demais), a criatura alvo não causará nem sofrerá dano.

Amálgama Ladrão

{5} {B} {B}

Criatura — Símio Cobra

6/7

No início da manutenção de cada oponente, você manifesta o card do topo do grimório daquele jogador.

(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.)

Toda vez que uma criatura que não é sua mas que você controla morre, seu dono perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

- Seus oponentes não podem olhar o card que lhes pertence que você manifestou.
 - Se uma criatura que você controla, mas não possui, morre ao mesmo tempo em que seu total de pontos de vida se torna 0 ou menos, você perde o jogo antes que a última habilidade de Amálgama Ladrão possa salvar você.
 - Se uma criatura que você controla, mas não possui, morre ao mesmo tempo em que o dono dela deixa o jogo, a última habilidade de Amálgama Ladrão é desencadeada. Nenhum jogador perde 2 pontos de vida, mas você ganha 2 pontos de vida.
 - Na variante Commander, você pode produzir mana que não é da identidade de cor de seu comandante se um efeito permitir que você produza mana daquela cor ou mana de qualquer cor, mesmo sem que aqueles símbolos apareçam em cards do seu deck. Você pode conseguir voltar a face de um card de criatura manifestado para cima dessa forma se ele não tiver as mesmas cores de seu comandante.
 - Em um jogo com vários participantes, se um jogador deixa o jogo, todos os cards que aquele jogador possui fazem o mesmo. Se você deixar o jogo, as criaturas que você manifestou com a habilidade desencadeada de Amálgama Ladrão são exiladas.
-

Anje Falkenrath
{1} {B} {R}
Criatura Lendária — Vampiro
1/3
Ímpeto
{T}, descarte um card: Compre um card.
Toda vez que você descartar um card, se ele tiver
loucura, desvire Anje Falkenrath.

- Se você descartar um card com loucura para pagar o custo da habilidade ativada de Anje, você comprará um card por último. Você pode desvirar Anje antes ou depois de escolher se conjura o card descartado, mas não depois de ter escolhido conjurá-lo, mas antes que a mágica seja resolvida.

Arquidemônio do Rancor
{5} {B} {B}
Criatura — Demônio
6/6
Voar
Toda vez que uma fonte que um oponente controla causa dano a Arquidemônio do Rancor, o controlador daquela fonte sofre aquela quantidade de dano, a menos que sacrifique aquela quantidade de permanentes.
Loucura {3} {B} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- A habilidade desencadeada de Arquidemônio do Rancor será desencadeada mesmo que ele sofra dano letal. Por exemplo, se Arquidemônio do Rancor bloquear uma criatura 7/7, sua habilidade será desencadeada quando o dano de combate for causado e o jogador atacante sacrificará sete permanentes ou perderá 7 pontos de vida.
 - O controlador da fonte precisa sacrificar permanentes ou perder pontos de vida. Ele não pode escolher sacrificar parte das permanentes e perder parte dos pontos de vida.
 - Se o jogador não controlar permanentes suficientes para sacrificar, ele precisará perder pontos de vida.
 - O jogador sempre pode escolher não sacrificar permanentes, mesmo que acabe perdendo mais pontos de vida do que tem, ou se um efeito (como o de Emperion de Platina) disser que ele não pode perder pontos de vida.
 - O jogador que escolhe perder pontos de vida ou permanentes é o jogador que controla a fonte conforme a habilidade desencadeada de Arquidemônio do Rancor é resolvida. Em alguns raros casos, esse pode não ser o mesmo jogador que controlava a fonte conforme ela causou dano. Se a fonte não estiver mais na zona em que estava quando causou o dano, a última informação conhecida sobre a fonte é usada para determinar quem a controlava.
-

Artesão Condenado

{2} {W}

Criatura — Humano Artífice

1/1

As Esculturas que você controla não podem atacar nem bloquear.

No início de sua etapa final, crie uma ficha de criatura artefato incolor do tipo Escultura com “O poder e a resistência desta criatura são cada um igual ao número de Esculturas que você controla.”.

- Uma ficha de Escultura contará a si mesma, de modo que ela será no mínimo 1/1.
- Escultura é um tipo de criatura, não de artefato.
- Depois que Artesão Condenado tiver deixado o campo de batalha, suas esculturas poderão atacar e bloquear.

Atla Palani, Cuidadora do Ninho

{1} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/3

{2}, {T}: Crie uma ficha de criatura verde 0/1 do tipo Ovo com defensor.

Toda vez que um Ovo que você controla morrer, revele cards do topo de seu grimório até revelar um card de criatura. Coloque aquele card no campo de batalha e o restante no fundo de seu grimório em ordem aleatória.

- Se Atla Palani morrer ao mesmo tempo em que um ou mais Ovos que você controla, a última habilidade dela será desencadeada para cada um aqueles Ovos.
- Se não houver nenhum card de criatura em seu grimório conforme a última habilidade de Atla Palani for resolvida, você revelará seu grimório e o colocará de volta em ordem aleatória.

Atolar-se no Sofrimento

{1} {B}

Feitiço

Cada oponente sacrifica uma criatura ou encantamento.

- Conforme Atolar-se no Sofrimento é resolvido, primeiro o oponente seguinte na ordem dos turnos (ou, se for o turno de um oponente, o oponente de quem for o turno) escolhe uma criatura ou um encantamento que ele controla, e em seguida cada oponente na ordem dos turnos faz o mesmo sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todas as permanentes escolhidas são sacrificadas ao mesmo tempo.
 - Seus oponentes escolhem o que sacrificar dentre as criaturas e encantamentos que eles controlam. Isso significa que você não decide que tipo de permanente um jogador sacrifica, e um jogador não pode escolher sacrificar um encantamento se não controlar nenhum.
-

Autogerador Carregado

{4}

Artefato

Autogerador Carregado entra no campo de batalha virado.

{T}: Coloque um marcador de carga em Autogerador Carregado. Adicione X manas de uma cor à sua escolha, sendo X o número de marcadores de carga em Autogerador Carregado.

- A habilidade ativada de Autogerador Carregado é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

Avarento dos Ossos

{4} {B}

Criatura — Zumbi Mago

4/4

Toda vez que você descartar um card de criatura, crie uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

Toda vez que você descartar um card de terreno, adicione {B} {B}.

Toda vez que você descartar um card que não seja criatura nem terreno, compre um card.

- As habilidades de Avarento dos Ossos são habilidades desencadeadas, e não habilidades ativadas. Elas não permitem que você descarte um card toda vez que quiser; em vez disso, você precisa de outra forma de descartar um card.
- A segunda habilidade de Avarento dos Ossos não é uma habilidade de mana. Ela usa a pilha e pode ser respondida. Em especial, isso significa que você não pode pagar um custo de “{2}, descarte um card” descartando um card de terreno e usando os {B} {B} produzidos para pagar os {2}.
- Se você descartar um card como custo para conjurar uma magia ou ativar uma habilidade, a habilidade desencadeada de Avarento dos Ossos é resolvida antes que aquela magia ou habilidade, mas antes de você ter escolhido os alvos. Se você descarta um card enquanto uma magia ou habilidade está sendo resolvida, a habilidade desencadeada é resolvida depois que você terminar de resolver aquela magia ou habilidade.

Avernal Tectônico

{5} {R} {R}

Criatura — Averno

8/5

Ímpeto

Toda vez que Averno Tectônico ataca, cada jogador que controla o maior número de terrenos sacrifica dois terrenos.

- O jogador ou os jogadores que sacrificarão terrenos só são determinados conforme a habilidade desencadeada de Averno Tectônico começa a ser resolvida.
- Se mais de um jogador controlar o maior número de terrenos, cada um daqueles jogadores sacrifica dois terrenos. Se todos controlarem o mesmo número de terrenos, todos sacrificam dois terrenos.

- Se mais de um jogador for sacrificar terrenos conforme a habilidade desencadeada de Averno Tectônico for resolvida, primeiro o jogador de quem for o turno escolhe dois terrenos que ele controla (se controlar o maior número de terrenos), e, em seguida, cada outro jogador, na ordem dos turnos, faz o mesmo se controlar o maior número de terrenos, sabendo das escolhas feitas anteriormente. Depois, todos os terrenos escolhidos são sacrificados ao mesmo tempo.

Barreira de Identidade Roubada

{3} {U}

Criatura — Metamorfo Barreira

0/0

Você pode fazer com que Barreira de Identidade Roubada entre no campo de batalha como cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de ser uma Barreira além de seus outros tipos e ter defensor. Quando fizer isso, vire a criatura copiada. Ela não será desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Barreira de Identidade Roubada.

- Barreira de Identidade Roubada copia exatamente o que está impresso na criatura original (a não ser que a criatura seja uma ficha ou esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não marcadores, Auras ou Equipamentos anexados, ou efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Se Barreira de Identidade Roubada copiar uma criatura que normalmente não seja uma criatura (como Caverna Mutável), a permanente copiada será virada e permanecerá virada mesmo quando não for mais uma criatura enquanto você controlar Barreira de Identidade Roubada.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura escolhida estiver copiando outra coisa (por exemplo, se a criatura escolhida for outra Barreira de Identidade Roubada), então Barreira de Identidade Roubada entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida tenha copiado.
- Se a criatura escolhida for uma ficha, Barreira de Identidade Roubada copiará as características originais daquela ficha como descritas pelo efeito que criou a ficha. Barreira de Identidade Roubada não se torna uma ficha.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando Barreira de Identidade Roubada entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura escolhida também funcionará.
- Se, de alguma forma, Barreira de Identidade Roubada entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que outra criatura, Barreira de Identidade Roubada não poderá se tornar uma cópia daquela criatura. Você só pode escolher uma criatura que já esteja no campo de batalha.
- Depois que Barreira de Identidade Roubada tiver entrado no campo de batalha e roubado a identidade de uma criatura, os jogadores poderão realizar ações antes que a criatura seja virada.
- Se outro jogador ganhar o controle de Barreira de Identidade Roubada, o efeito dela que mantém a criatura virada expira. Ele não impedirá mais que a criatura seja desvirada, mesmo que você recupere o controle da Barreira de Identidade Roubada posteriormente.

- Barreira de Identidade Roubada pode copiar uma criatura virada. Aquela criatura simplesmente permanece virada e não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador enquanto você controlar Barreira de Identidade Roubada.
- Se Barreira de Identidade Roubada deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada tenha sido resolvida, a criatura copiada será virada, mas será desvirada normalmente.

Beligerância de Ghired

{X} {R} {R}

Feitiço

Beligerância de Ghired causa X pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas alvo. Toda vez que uma criatura que sofreu dano dessa forma morrer neste turno, povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Você escolhe como o dano será dividido conforme conjura Beligerância de Ghired. É necessário atribuir ao menos 1 ponto de dano a cada criatura alvo.
- Se uma criatura alvo deixa de ser um alvo válido em resposta a Beligerância de Ghired, o dano que seria causado àquela criatura é perdido. Ele não pode, em vez disso, ser causado a outro alvo válido.
- A habilidade desencadeada retardada será desencadeada se uma criatura que sofreu dano de Beligerância de Ghired morrer por qualquer motivo neste turno, e não apenas devido a dano letal.

Canção da Anima Mundi

{4} {W} {W}

Encantamento

Toda vez que você conjurar uma mágica, povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- A habilidade de Canção da Anima Mundi será 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.

Chainer, Adepto de Pesadelos

{2} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Assecla

3/2

Descarte um card: Você pode conjurar um card de criatura do seu cemitério neste turno. Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno.

Toda vez que uma criatura que não seja ficha entra no campo de batalha sob seu controle, se você não a conjurou da sua mão, ela ganha ímpeto até seu próximo turno.

- Você não escolhe um card de criatura para conjurar enquanto está ativando ou resolvendo a primeira habilidade de Chainer. A habilidade cria uma permissão para que você conjure um card de criatura a partir de seu cemitério posteriormente no turno.
- A primeira habilidade de Chainer não altera o momento em que você pode conjurar o card de criatura. Normalmente, você só pode conjurá-la durante seu turno enquanto a pilha está vazia, mas se o card de criatura tiver lampejo, você pode conjurá-la em outros momentos.
- Se de alguma forma você ativar a primeira habilidade de Chainer mais de uma vez durante um turno (talvez por Chainer ter deixado o campo de batalha e retornado), você pode conjurar um card de criatura para a permissão de cada habilidade. De modo similar, se outro efeito permite que você conjure um card de criatura a partir de seu cemitério, você pode usar aquela permissão e posteriormente usar a permissão de Chainer para conjurar outro card de criatura.
- A última habilidade de Chainer é desencadeada se a criatura que está entrando no campo de batalha foi conjurada a partir de uma zona que não seja a sua mão, ou se ela não foi conjurada de forma alguma e está entrando no campo de batalha a partir de qualquer lugar (inclusive sua mão).
- A última habilidade de Chainer é desencadeada se Chainer entrar no campo de batalha sem ser conjurado de sua mão.

Dádiva da Perdição

{4} {B}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada tem toque mortífero e indestrutível.

Metamorfose — Sacrifique outra criatura. *(Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de metamorfose.)*

Conforme Dádiva da Perdição é voltada para cima, você pode anexá-la a uma criatura.

- Você não pode pagar o custo de metamorfose de Dádiva da Perdição mais de uma vez.
 - Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre o momento em que você anuncia que está voltando a face de Dádiva da Perdição para cima e o momento em que ela é anexada à criatura escolhida.
 - Se não houver nenhuma criatura à qual anexar Dádiva da Perdição de forma válida conforme você volta sua face para cima, ou se você escolher não a anexar a uma criatura, Dádiva da Perdição será colocada no cemitério de seu dono.
 - A anexação não tem como alvo a criatura que Dádiva da Perdição encantar, de modo que uma criatura de um oponente com resistência a magia ou uma criatura com manto podem ser escolhidas dessa forma. A criatura escolhida precisa estar apta a ser encantada de forma válida pela Aura, de modo que uma criatura com proteção contra o preto não pode ser encantada dessa forma.
-

Devastador de Anje

{2} {R}

Criatura — Vampiro Amoque

3/3

Devastador de Anje ataca a cada combate se estiver apto.

Toda vez que Devastador de Anje atacar, descarte sua mão e depois compre três cards.

Loucura {1} {R} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se Devastador de Anje não puder atacar por qualquer motivo (como estar virado ou ter passado ao controle daquele jogador naquele turno), ele não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ele também não precisará atacar naquele caso.
- Você compra três cards enquanto está resolvendo a habilidade desencadeada, mesmo que tenha descartado zero cards.
- Se qualquer dos cards que você descartar tiver loucura, você escolherá conjurá-los ou não depois de ter comprado três cards.

Diabos Incendiários

{3} {R}

Criatura — Diabo

4/2

Quando Diabos Incendiários entrar no campo de batalha e no início de sua manutenção, escolha um jogador aleatoriamente. Aquele jogador exila um card de magia instantânea ou de feitiço do próprio cemitério. Copie aquele card. Você pode conjurar a cópia sem pagar seu custo de mana.

- Você escolhe um jogador aleatoriamente, e ele exila um card enquanto a habilidade desencadeada está sendo resolvida. Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre os dois, nem entre o exílio do card e você copiá-lo e conjurá-lo.
- O jogador escolhido escolhe qual card exilar a partir do próprio cemitério.
- Se o jogador escolhido não tiver nenhum card de magia instantânea ou feitiço no próprio cemitério, a habilidade de Diabos Incendiários não fará nada. Você não escolherá um jogador diferente.
- A cópia do card é criada no exílio e conjurada do exílio, e não de um cemitério.
- Você só pode conjurar a cópia conforme a habilidade desencadeada é resolvida. Se você não quiser conjurá-la naquele momento (ou não puder conjurá-la, por falta de alvos válidos, por exemplo), a cópia deixa de existir. Você não pode conjurá-la depois.
- Você pode conjurar a cópia durante a resolução da habilidade desencadeada se ela for um feitiço, não importa de quem seja o turno nem qual seja a fase.
- Se uma magia tem {X} em seu custo de mana, você precisa escolher 0 como valor de X quando conjurá-la sem pagar seu custo de mana.
- Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como o de Queda Monumental, você precisa pagá-los para conjurar o card.

Diminuir em Massa

{1} {U}

Feitiço

Até seu próximo turno, as criaturas que o jogador alvo controla têm poder e resistência básicos 1/1.

Recapitular {3} {U} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Diminuição em Massa substitui todos os efeitos anteriores que determinam valores específicos para o poder e a resistência básicos da criatura. Quaisquer efeitos que definem poder ou resistência que se aplicam depois da habilidade ser resolvida substituem esse efeito.
- Efeitos que aumentam ou diminuem o poder e/ou a resistência daquela criatura, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados independentemente de quando começaram a ter efeito. O mesmo vale para quaisquer marcadores que alterem seu poder e/ou sua resistência.
- Diminuição em Massa tem como alvo o jogador, não as criaturas dele. Uma criatura com resistência a magia ou proteção contra o azul pode ser encolhida desta forma.
- Diminuir em Massa só afeta as criaturas que o jogador alvo controla no momento em que ela é resolvida. As criaturas que ele começar a controlar posteriormente antes de seu próximo turno não serão 1/1.
- Como o dano permanece marcado na criatura até ser removido conforme o turno termina, um dano não letal causado a uma criatura que o jogador alvo controla pode se tornar letal depois que a resistência básica da criatura se tornar 1.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo após a resolução de Diminuição em Massa, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dele dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Dissolução Pesadelar

{3} {B} {B}

Feitiço

Escolha um —

- Exile cada criatura com poder maior que o número de cards em sua mão.
 - Exile cada criatura com poder menor que o número de cards em sua mão.
- Como Desfazer Pesadelo está na pilha enquanto está sendo resolvido, ele não será contado entre os cards em sua mão.
 - O poder das criaturas e o número de cards em sua mão só são verificados conforme Desfazer Pesadelo é resolvido. Os jogadores podem responder à mágica sabendo o modo escolhido para tentar salvar ou condenar uma criatura.
-

Dragão Avérneo do Retrofluxo

{3} {R} {R}

Criatura — Dragão

4/4

Voar

Toda vez que Dragão Avérneo do Retrofluxo ataca, cada card de magia instantânea e de feitiço no seu cemitério ganha recapitular até o final do turno. O custo de recapitular é igual ao seu custo de mana.

- Só os cards de magia instantânea ou feitiço que estiverem em seu cemitério quando a habilidade desencadeada de Dragão Avérneo do Retrofluxo ganharão recapitular. Cards de magia instantânea e feitiço que sejam colocados em seu cemitério posteriormente no turno não ganharão recapitular.
- Depois que Dragão Avérneo do Retrofluxo tiver atacado, a habilidade dele será resolvida e concederá recapitular aos cards adequados, mesmo que Dragão Avérneo do Retrofluxo deixe o campo de batalha antes de a habilidade ser resolvida, ou depois de ela ser resolvida, mas antes de você conjurar as magias.
- Se você conjurar uma magia instantânea ou feitiço com {X} no custo de mana dessa forma, você ainda escolhe o valor de X como parte da conjuração da magia e paga aquele custo.
- Se um card de magia instantânea ou feitiço em seu cemitério já tiver recapitular, você poderá usar qualquer das habilidades recapitular para conjurá-lo do cemitério.
- Você pode pagar quaisquer custos opcionais que o card tenha, como custos de reforço. Você precisa pagar quaisquer custos adicionais obrigatórios que a magia tenha, como o de Queda Monumental.
- Para cards duplos, o custo de recapitular que você paga é determinado pela metade que você conjura.

Elogiadora Selesnya

{2} {G}

Criatura — Centauro Druida

3/3

{2} {G}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério e depois povoe. *(Crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Você não pode ativar a habilidade de Elogiadora Selesnya sem um card de criatura alvo em um cemitério.
 - Se o card alvo não for mais um alvo válido no momento em que a habilidade de Elogiadora Selesnya tentar ser resolvida, a habilidade não será resolvida. Você não povoará.
-

Elsha do Infinito

{2} {U} {R} {W}

Criatura Lendária — Gênio Monge

3/3

Destreza (Toda vez que você conjura uma mágica que não seja de criatura, esta criatura recebe +1/+1 até o final do turno.)

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

Você pode conjurar o card do topo de seu grimório se ele não for um terreno nem uma criatura, e pode conjurá-lo como se ele tivesse lampejo.

- Elsha lhe permite olhar o card no topo de seu grimório quando quiser (com uma restrição - veja abaixo), mesmo que você não tenha prioridade. Esta ação não usa a pilha. Saber qual card está no topo se torna parte das informações às quais você tem acesso, como quais cards estão na sua mão.
- Se o card do topo do seu grimório muda durante a conjuração de uma mágica ou ativação de uma habilidade, você não pode olhar o novo card do topo até que termine de conjurar a mágica ou ativar a habilidade. Isso significa que se você conjura o card no topo de seu grimório, você não pode olhar o próximo card até que tenha terminado de pagar pela mágica.
- Ainda assim, você vai pagar todos os custos de uma mágica que conjurar do seu grimório, incluindo custos adicionais. Você também pode pagar os custos alternativos.
- Se outro efeito permitir que você conjure o card do topo de seu grimório, você pode conjurá-lo como se ele tivesse lampejo, mesmo que seja um card de criatura.

Espantalharador

{4}

Criatura Artefato — Espantalho

1/4

Toda vez que Espantalharador for virado, escolha um —

- Você pode colocar um card de terreno da sua mão no campo de batalha virado.
- Devolva o card de terreno alvo de seu cemitério para o campo de batalha virado.

- A habilidade de Espantalharador é uma habilidade desencadeada, e não uma habilidade ativada. Ela não permite que você o vire quando quiser; em vez disso, você precisa de alguma outra forma de virá-lo, como atacar.
 - Se Espantalharador for virado enquanto você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade, aquela mágica ou habilidade é resolvida depois da habilidade desencadeada de Espantalharador.
 - Nenhum dos modos da habilidade de Espantalharador conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno, mesmo que não seja o seu turno.
-

Esponja de Pensamentos

{3} {U}

Criatura — Esponja

1/1

Lampejo

Esponja de Pensamentos entra no campo de batalha com um número de marcadores +1/+1 igual ao maior número de cards que um oponente tenha comprado neste turno.

Quando Esponja de Pensamentos morrer, compre uma quantidade de cards igual ao poder dela.

- Esponja de Pensamentos verifica quantos cards foram comprados por oponentes neste turno, mesmo oponentes que deixaram o jogo. O maior número comprado por um único oponente é a quantidade de marcadores +1/+1 com a qual Esponja de Pensamentos entra no campo de batalha.
- Esponja de Pensamentos verifica o número total dos cards comprados por cada oponente, e não quantos foram comprados devido a uma única instrução.
- Use o poder de Esponja de Pensamentos em sua última existência no campo de batalha para determinar quantos cards comprar para a última habilidade dela. Se aquele número for negativo, você não compra nem descarta cards.
- Esponja de Pensamentos recebe seus marcadores +1/+1 no momento em que ela entra no campo de batalha. Não há nenhum momento em que ela esteja no campo de batalha antes de seu efeito de substituição ter se aplicado.

Estrada de Retorno

{G} {G}

Feitiço

Escolha um —

- Devolva o card de permanente alvo de seu cemitério para sua mão.
- Coloque seu comandante em sua mão da zona de comando.

Entrelaçar {2} (*Escolha ambos se pagar o custo de entrelaçar.*)

- A “taxa de comandante” aumenta com base em quantas vezes um comandante foi conjurado a partir da zona de comando. Conjurar um comandante a partir de sua mão não exige aquele custo adicional e não aumenta o custo da próxima vez em que você conjurar aquele comandante a partir da zona de comando.
 - Se seu comandante não estiver na zona de comando (ou se você não estiver jogando a variante Commander), o segundo modo de Estrada de Retorno não faz nada.
 - Alguns cards em outras coleções com a palavra-chave parceiro podem permitir que você tenha mais de um comandante. Se você tiver dois comandantes na zona de comando, o segundo modo de Estrada de Retorno coloca um deles à sua escolha em sua mão, e não ambos.
-

Extorsionista das Docas
{1} {R}
Criatura — Goblin Pirata
1/2

Quando Extorsionista das Docas entrar no campo de batalha, crie X fichas de Tesouro, sendo X o número de artefatos e encantamentos que seus oponentes controlam.
(Fichas de Tesouro são artefatos com “{T}, sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.”)

- Se um oponente controla um artefato que também é um encantamento, aquela permanente é contada apenas uma vez pela habilidade de Extorsionista das Docas.

Fênix do Fogo Celeste
{2} {R} {R}
Criatura — Fênix
3/3
Voar, ímpeto
Quando conjurar seu comandante, devolva Fênix do Fogo Celeste de seu cemitério para o campo de batalha.

- A habilidade desencadeada de Fênix do Fogo Celeste é resolvida antes da mágica de comandante que fez com que a habilidade fosse desencadeada. A habilidade é resolvida mesmo que aquela mágica de comandante seja anulada.

Florescimento Pleno
{X} {X} {G}
Feitiço
Povoe X vezes. *(Para povoar, crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla. Faça isso X vezes.)*

- As fichas entram no campo de batalha uma de cada vez.
- Cada vez que você povoa, você pode escolher qualquer ficha de criatura que você controla para copiar. Você não precisa criar X fichas que sejam cópias da mesma ficha de criatura.
- Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas enquanto você está povoando só serão colocadas na pilha depois que você tiver terminado de povoar X vezes.
- * Se X for 0, você não povoará.

Gerrard, Herói do Bons Ventos
{2} {R} {W}
Criatura Lendária — Humano Soldado
3/3
Iniciativa
Quando Gerrard, Herói do Bons Ventos, morrer, exile-o e devolva ao campo de batalha todos os cards de artefato e criatura em seu cemitério que tenham sido colocados lá vindos do campo de batalha neste turno.

- A habilidade desencadeada de Gerrard devolve cards de artefato e criatura mesmo que Gerrard deixe o cemitério antes que você possa exilá-lo.
- A habilidade desencadeada de Gerrard devolve cards de artefato e criatura mesmo que eles tenham sido colocados em seu cemitério enquanto Gerrard não estava no campo de batalha, contanto que eles tenham sido colocados lá neste turno.
- Se Gerrard for seu comandante, você pode exilá-lo para a zona de comando a partir de seu cemitério. Você ainda devolverá seus cards de artefato e criatura.
- As mágicas de permanentes que tenham sido anuladas anteriormente no turno jamais entraram no campo de batalha, de modo que não serão devolvidas pela habilidade de Gerrard.

Ghired, Exilado do Conclave

{2} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Humano Xamã

2/5

Quando Ghired, Exilado do Conclave, entrar no campo de batalha, crie uma ficha de criatura verde 4/4 do tipo Rinoceronte com atropelar.

Toda vez que Ghired atacar, povoe. A ficha entra no campo de batalha virada e atacando. *(Para povoar, crie uma ficha que seja uma cópia de uma ficha de criatura que você controla.)*

- Você escolhe qual jogador ou planeswalker a ficha criada está atacando. Ela não precisa estar atacando o mesmo jogador nem o mesmo planeswalker que Ghired está atacando.
- Embora a ficha seja uma criatura e esteja atacando, ela jamais foi declarada como criatura atacante. Isso significa que as habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ela entrar no campo de batalha atacando.
- Quaisquer efeitos que digam que a ficha não pode atacar (como o de Artesão Condenado, ou se você copiar uma ficha com defensor) afetam apenas a declaração de atacantes. Esses efeitos não impedirão a ficha que você povoa de entrar no campo de batalha atacando.
- Em alguns raros casos, você pode copiar uma ficha de criatura que normalmente não é uma criatura. Essa ficha entra no campo de batalha como uma permanente que não é uma criatura. Ela será virada, mas não estará atacando.

Greven, Capitão Predador

{3} {B} {R}

Criatura Lendária — Humano Guerreiro

5/5

Ameaçar

Greven, Capitão Predador, recebe +X/+0, sendo X a quantidade de pontos de vida que você perdeu neste turno.

Toda vez que Greven, Capitão Predador, ataca, você pode sacrificar outra criatura. Se fizer isso, você compra uma quantidade de cards igual ao poder daquela criatura e você perde uma quantidade de pontos de vida igual à resistência daquela criatura.

- Um jogador perde pontos de vida se sofre dano ou paga pontos de vida.
- Greven verifica quantos pontos de vida você perdeu, e não quanto seu total de pontos de vida mudou. Se você perdeu 4 pontos de vida, mas também ganhou 6 pontos de vida, você ainda perdeu 4 pontos de vida e Greven recebe +4/+0.
- O poder e a resistência da criatura sacrificada são determinados por suas últimas informações conhecidas antes de ela deixar o campo de batalha.
- Você sacrifica uma criatura (ou escolhe não sacrificar), compra cards e perde pontos de vida enquanto a habilidade desencadeada de Greven está sendo resolvida. Nada pode acontecer entre uma coisa e outra, e nenhum jogador pode escolher realizar nenhuma ação.

Grismold, Semeador do Pavor
 {1} {B} {G}
 Criatura Lendária — Trol Xamã
 3/3

Atropelar

No início de sua etapa final, cada jogador cria uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Planta.

Toda vez que uma ficha de criatura morrer, coloque um marcador +1/+1 em Grismold, Semeador do Pavor.

- Cada ficha de Planta pertence ao jogador que a criou. Você não é dono de todas elas.
- Se Grismold sofrer dano letal ao mesmo tempo em que uma ficha de criatura, Grismold não receberá um marcador da própria habilidade a tempo de se salvar.
- Em um jogo com vários participantes, se uma ficha de criatura morrer ao mesmo tempo em que seu controlador perde o jogo, a última habilidade de Grismold é desencadeada.

Ídolo do Oblívio
 {2}

Artefato

{T}: Compre um card. Ative esta habilidade somente se você tiver criado uma ficha neste turno.

{8}, {T}, sacrifique Ídolo do Oblívio: Crie uma ficha de criatura incolor 10/10 do tipo Eldrazi.

- Você pode ativar a primeira habilidade de Ídolo do Oblívio mesmo que a ficha que você criou tenha sido criada antes da entrada de Ídolo do Oblívio no campo de batalha ou a ficha tenha deixado o campo de batalha.

Inflamar o Futuro

{3} {R}

Feitiço

Exile os três cards do topo de seu grimório. Até o final do seu próximo turno, você pode jogar esses cards. Se esta mágica foi conjurada de um cemitério, você pode jogar cards dessa forma sem pagar seus custos de mana.

Recapitular {7} {R} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Se você não jogar algum ou todos os cards exilados, aqueles cards permanecem no exílio.
- Inflamar o Futuro não altera o momento em que você pode jogar os cards exilados. Por exemplo, se você exila um card de feitiço, você só pode conjurá-lo durante sua fase principal quando a pilha está vazia. Se você exila um card de terreno, você só pode jogá-lo durante sua fase principal e somente se tiver uma jogada de terreno disponível.
- Se você conjurar Inflamar o Futuro a partir de uma zona que não seja um cemitério, você precisa pagar o custo de mana ou um custo alternativo para cada mágica conjurada dessa forma. Se conjurar Inflamar o Futuro de um cemitério, você pode escolher conjurar cada mágica pelo próprio custo de mana, por um custo alternativo ou sem pagar seu custo de mana.
- 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.
- Se conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode escolher conjurá-lo por nenhum custo alternativo e não pagar aquele custo. Você pode, todavia, pagar custos adicionais. Se o card tem custos adicionais obrigatórios, como o de Queda Monumental, você precisa pagá-los para conjurar o card.

Insígnia do Comandante

{2} {W} {W}

Encantamento

As criaturas que você controla recebem +1/+1 para cada vez que você conjurou seu comandante da zona de comando neste jogo.

- Insígnia do Comandante conta cada vez em que você conjurou seu comandante, inclusive as vezes em que ele foi anulado ou quando a mágica de seu comandante ainda está na pilha.
 - Alguns cards em outras coleções com a palavra-chave parceiro podem permitir que você tenha mais de um comandante. Se você tiver, Insígnia do Comandante conta o número total das vezes em que você conjurou cada um de seus comandantes.
-

Invocadora de Geists de Thalia

{2} {W}

Criatura — Humano Clérigo

3/1

Vínculo com a vida

Toda vez que você conjurar uma mágica de seu cemitério, crie uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo

Espírito com voar.

Sacrifique um Espírito: Invocadora de Geists de Thalia ganha indestrutível até o final do turno.

- A habilidade desencadeada de Invocadora de Geists de Thalia será 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.
- Você pode sacrificar qualquer Espírito que você controla para ativar a última habilidade de Invocadora de Geists de Thalia, e não só uma ficha de Espírito que ela tenha criado.

K'rrik, Filho de Yawgmoth

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Criatura Lendária — Horror Assecla

2/2

({b/p} pode ser pago com {B} ou 2 pontos de vida.)

Vínculo com a vida

Para cada {B} em um custo, você pode pagar 2 pontos de vida em vez de pagar aquele mana.

Toda vez que você conjurar uma mágica preta, coloque um marcador +1/+1 em K'rrik, Filho de Yawgmoth.

- A habilidade de K'rrik não modifica nem reduz os custos que você paga. Ela só altera a forma como você pode pagar aqueles custos.
 - Você não pode pagar 2 pontos de vida pelo mana genérico dos custos que você paga, mesmo que um efeito diga que você precisa gastar mana preto para pagar aquele mana genérico.
 - Se um custo contiver um símbolo de mana que pode ser pago de múltiplas formas, como {b/r}, {b/p} ou {2/b}, você escolhe como pagará antes de pagar. Se você escolher pagar {B} dessa forma, a habilidade de K'rrik permite que você pague vida em vez do mana.
 - A habilidade de K'rrik permite que você pague 2 pontos de vida por {B} em qualquer custo que você pagar, incluindo custos de conjuração, custos de ativação e até mesmo custos de ações especiais (como metamorfose). Sempre que você paga mana, aquilo é um custo.
 - A última habilidade de K'rrik é resolvida antes da mágica que fez com que ela fosse desencadeada. Ela é resolvida mesmo que aquela mágica seja anulada.
-

Lâmina Sedenta de Sangue

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +2/+0 e é atizada. *(Ela ataca a cada combate se estiver apta e ataca um jogador que não seja você se estiver apta.)*

{1}: Anexe Lâmina Sedenta de Sangue à criatura alvo que um oponente controla. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço.

- Lâmina Sedenta de Sangue não tem uma habilidade equipar. Normalmente, não há como anexá-la a uma criatura que você controla, embora certas combinações de outros cards tornem isso possível.
- Você ainda controla Lâmina Sedenta de Sangue enquanto ela está anexada a uma criatura de um oponente. Você pode movê-la a qualquer momento em que poderia conjurar um feitiço; o controlador da criatura equipada não pode fazê-lo.
- Se a criatura equipada 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, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o controlador de Lâmina Sedenta de Sangue, se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou o jogador que controla Lâmina Sedenta de Sangue.
- Atacar com uma criatura atizada não faz com que ela deixe de estar atizada. Ela permanece atizada enquanto estiver equipada com Lâmina Sedenta de Sangue.
- Se uma criatura que você controla tiver sido atizada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a atizaram, pois isso satisfaz as exigências do maior número de atizações. Se uma criatura que você controla tiver sido atizada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.

Maldição da Sabedoria do Tolo

{4} {B} {B}

Encantamento — Aura Maldição

Encantar jogador

Toda vez que o jogador encantado compra um card, ele perde 2 pontos de vida e você ganha 2 pontos de vida.

Loucura {3} {B} *(Se você descartar este card, descarte-o para o exílio. Quando fizer isso, conjure-o por seu custo de loucura ou coloque-o em seu cemitério.)*

- Se você se tornar encantado por sua própria Maldição da Sabedoria do Tolo, você perderá 2 pontos de vida e ganhará 2 pontos de vida toda vez que comprar um card. Você não perderá o jogo se seu total de pontos de vida for igual ou inferior a 0 entre esses dois eventos.
 - Depois que o jogador encantado tiver comprado um ou mais cards, ele ainda perderá pontos de vida (e você ainda ganhará pontos de vida) mesmo que Maldição da Sabedoria do Tolo deixe o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida.
-

Mandato de Paz

{1} {W}

Mágica Instantânea

Conjure esta mágica somente durante o combate.

Seus oponentes não podem conjurar mágicas neste turno.

Termine a fase de combate. *(Remova todos os atacantes e bloqueadores do combate. Exile todas as mágicas e habilidades da pilha, incluindo esta mágica.)*

- Se um efeito permitir ou instruir você a conjurar Mandato de Paz fora de uma fase de combate, você não pode fazê-lo. Sua restrição tem precedência sobre aquela permissão. De modo similar, depois que Mandato de Paz tiver sido resolvido, seus oponentes não poderão conjurar mágicas, mesmo que outro efeito permita ou os instrua a conjurar uma mágica.
- Mandato de Paz não impede que nenhum jogador conjure mágicas em resposta a Mandato de Paz antes de ele ser resolvido.
- Seus oponentes ainda podem ativar habilidades, inclusive habilidades de cards na própria mão, e ainda podem jogar terrenos.
- Terminar a fase de combate dessa forma significa que acontece o seguinte, nesta ordem: 1) Todas as mágicas e habilidades na pilha são exiladas. Isso inclui mágicas e habilidades que não podem ser anuladas. 2) As ações baseadas no estado são verificadas. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha. 3) A etapa e a fase atual terminam. O jogo avança diretamente para a fase principal pós-combate. Conforme isso acontece, todas as criaturas atacantes e bloqueadoras são removidas do combate e efeitos que duram “até o final do combate” expiram.
- No raro caso de a fase principal pós-combate ser pulada, o jogo avança para a etapa final, na fase final. Se aquela etapa também for pulada, o jogo avança diretamente para a etapa de limpeza do turno. A etapa de limpeza não pode ser pulada.
- Se quaisquer habilidades desencadeadas forem desencadeadas durante este processo, elas serão colocadas na pilha depois de o jogo avançar para a fase ou etapa adequada.
- Quaisquer habilidades desencadeadas “no final do combate” não terão a chance de ser desencadeadas naquele combate porque a etapa de final de combate será pulada.
- Embora outras mágicas ou habilidades que estejam exiladas não tenham chance de ser resolvidas, elas não contam como anuladas.

Marisi, Destruidor da Espiral

{1} {R} {G} {W}

Criatura Lendária — Felino Guerreiro

5/4

Seus oponentes não podem conjurar mágicas durante o combate.

Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, atice cada criatura que aquele jogador controla. *(Até seu próximo turno, aquelas criaturas atacam a cada combate se estiverem aptas e atacam um jogador que não seja você se estiverem aptas.)*

- Se um efeito permitir ou instruir um oponente a conjurar uma mágica durante uma fase de combate, o oponente não pode fazê-lo. A restrição de Marisi tem precedência sobre aquela permissão.

- Os oponentes ainda podem ativar habilidades durante o combate.
- Criaturas que entrarem no campo de batalha depois que a segunda habilidade de Marisi for resolvida não serão ataçadas.
- As criaturas ataçadas permanecem ataçadas mesmo que Marisi deixe o campo de batalha antes de seu próximo turno.
- Se uma criatura ataçada 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, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo, portanto ela também não precisará atacar naquele caso.
- Se a criatura não se enquadrar em nenhuma das exceções acima e puder atacar, ela precisa atacar um jogador que não seja o controlador da habilidade que a ataçou se estiver apta. Se a criatura não puder atacar nenhum daqueles jogadores, mas de outra forma puder atacar, ela precisa atacar um planeswalker oponente (controlado por qualquer oponente) ou o jogador que a ataçou.
- Atacar com uma criatura ataçada não faz com que ela deixe de estar ataçada. Se houver uma fase de combate adicional naquele turno ou se outro jogador ganhar o controle daquela criatura antes que ela deixe de estar ataçada, ela deve atacar novamente se estiver apta e continua a seguir quaisquer restrições.
- Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por múltiplos oponentes, ela precisa atacar um de seus oponentes que não a ataçaram, pois isso satisfaz as exigências do maior número de ataçamentos. Se uma criatura que você controla tiver sido ataçada por cada um de seus oponentes, você escolhe o oponente que ela atacará.
- Em um jogo com vários participantes, se você deixa o jogo depois que a segunda habilidade de Marisi é resolvida, mas antes de seu próximo turno começar, o efeito dela dura até o momento em que seu próximo turno teria começado. Ele não expira imediatamente nem dura indefinidamente.

Miragem de Ódio

{3} {R}

Feitiço

Escolha até duas criaturas alvo que você não controla.

Para cada uma daquelas criaturas, crie uma ficha que seja uma cópia daquela criatura. Aquelas fichas ganham ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

- Se uma das duas criaturas alvo deixar de ser um alvo válido, você cria uma ficha que seja uma cópia da que ainda é um alvo válido. Você não cria duas fichas.
- Cada ficha copia exatamente o que está impresso na criatura original e nada mais (a não ser que a criatura esteja copiando outra coisa ou seja uma ficha; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não quaisquer marcadores, se tem quaisquer Auras ou Equipamentos anexados, ou quaisquer efeitos que não sejam de cópia que tenham alterado seu poder, sua resistência, seus tipos, sua cor e assim por diante.
- Cada ficha ganha ímpeto depois de ter sido criada. Se alguma coisa copiar uma dessas fichas, a cópia não terá ímpeto, e você não a exilará no início da próxima etapa final.
- Se a criatura copiada tem {X} em seu custo de mana, X é considerado 0.
- Se a criatura copiada é uma ficha, a ficha criada copia as características originais daquela ficha conforme estabelecidas pelo efeito que a criou.

- Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa (por exemplo, se Volrath, o Ladrão de Formas, tiver a própria forma roubada por Miragem de Ódio), então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.
- Quaisquer habilidades de entrada no campo de batalha da criatura copiada serão desencadeadas quando a ficha entrar no campo de batalha. Qualquer habilidade do tipo "conforme [esta criatura] entra no campo de batalha" ou "[esta criatura] entra no campo de batalha com" da criatura também funcionará.

Motor dos Éons

{5}

Artefato

Motor dos Éons entra no campo de batalha virado.

{T}, exile Motor dos Éons: Reverta a ordem dos turnos do jogo. *(Por exemplo, se o jogo seguia em sentido horário, agora ele seguirá em sentido anti-horário.)*

- Este efeito reverte a ordem dos turnos estabelecida para os jogadores no início do jogo. Enquanto a ordem estiver revertida, qualquer coisa que se importe com essa ordem (como determinar a ordem em que escolhas são feitas) usará a nova ordem.
- Se a ordem dos turnos do jogo for revertida novamente, ela retornará à ordem padrão usada no início do jogo.
- Se a ordem dos turnos for revertida durante um turno extra, o próximo turno não extra será jogado pelo próximo jogador, seguindo a ordem dos turnos a partir do último jogador que jogou um turno não extra. A ordem de quaisquer turnos extras pendentes não é afetada.
- Se a ordem dos turnos for revertida em um jogo de dois jogadores, ou durante um jogo com vários participantes no qual restem apenas dois jogadores, isso não terá nenhum efeito perceptível no jogo.

Pingente da Prosperidade

{3}

Artefato

Pingente da Prosperidade entra no campo de batalha sob o controle de um oponente à sua escolha.

{2}, {T}: Compre um card. Depois, você pode colocar no campo de batalha um card de terreno de sua mão. O dono de Pingente da Prosperidade compra um card, e depois aquele jogador pode colocar no campo de batalha um card de terreno da própria mão.

- O efeito de Pingente da Prosperidade não conta como jogar um terreno. Ele pode colocar um terreno no campo de batalha mesmo que você já tenha jogado seu terreno naquele turno, mesmo que não seja o seu turno.
- Se você controlar seu próprio Pingente da Prosperidade e ativar sua última habilidade, você comprará um card, em seguida poderá colocar um card de terreno no campo de batalha, em seguida você comprará um segundo card e em seguida você poderá colocar novamente um card de terreno no campo de batalha.
- Em uma partida com vários participantes, se o dono de Pingente da Prosperidade deixar o jogo, Pingente da Prosperidade deixa o jogo com ele. Se o controlador de Pingente da Prosperidade deixar o jogo, Pingente da Prosperidade é exilado (presumindo-se que aquele jogador não era também o dono de Pingente da Prosperidade).

Pramikon, Ameias Celestes
{U} {R} {W}
Criatura Lendária — Barreira
1/5

Voar, defensor
Conforme Pramikon, Ameias Celestes, entrar no campo de batalha, escolha esquerda ou direita.
Cada jogador só pode atacar o oponente mais próximo na direção escolhida e os planeswalkers controlados por aquele oponente.

- Se duas Pramikons no campo de batalha discordarem a respeito da direção na qual os jogadores precisam atacar, os jogadores não atacam.
- Se nenhuma escolha tiver sido feita para Pramikon (talvez por ser Volrath, o Ladrão de Formas, em um disfarce de impressionante sagacidade), a última habilidade de Pramikon não tem efeito.
- Em um jogo com vários participantes, os jogadores podem usar qualquer método consensualmente escolhido para determinar a ordem dos turnos depois de terem escolhido os decks, mas antes do início do jogo. Se os jogadores não conseguirem chegar a um consenso (talvez por Pramikon preocupá-los em relação a quem serão seus oponentes mais próximos), os jogadores devem se posicionar em ordem aleatória.

Presa-gélida de Ohran
{3} {G} {G}
Criatura da Neve — Cobra
2/6

As criaturas atacantes que você controla têm toque mortífero.
Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, compre um card.

- Da neve é um supertipo, não um tipo de card. Ele não tem significado em termos de regras nem função em si, mas outros cards e habilidades podem se referir a ele.
- Se uma ou mais criaturas que você controla causarem dano de combate a jogadores ao mesmo tempo em que dano letal é causado a Presa-gélida de Ohran, a habilidade de Presa-gélida de Ohran será desencadeada para cada uma daquelas criaturas.

Rayami, Primeiro dos Caídos
{1} {B} {G} {U}
Criatura Lendária — Vampiro
5/4

Se uma criatura que não seja ficha morreria, em vez disso, exile aquele card com um marcador de sangue. Enquanto um card de criatura exilado com um marcador de sangue tiver voar, Rayami, Primeiro dos Caídos, terá voar. O mesmo vale para iniciativa, golpe duplo, toque mortífero, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, vínculo com a vida, ameaçar, proteção, alcance, atropelar e vigilância.

- Rayami olha todos os cards de criatura exilados com marcadores de sangue, e não apenas os exilados por sua própria habilidade. Ele olha até mesmo os cards exilados por uma habilidade de um Rayami, Primeiro dos Caídos, de outro jogador.
- Se uma criatura que não seja uma ficha que normalmente não é uma criatura (como um Veículo) morreria, Rayami a exila com um marcador de sangue, embora Rayami não vá ganhar nenhuma das habilidades dela.
- Se um card de criatura exilado tiver uma ou mais variações das palavras-chave listadas (por exemplo, proteção contra o preto ou resistência a magia branca), Rayami ganha aquelas variações específicas.
- Se um card de criatura exilado só tiver uma das palavras-chave listadas se certas condições forem satisfeitas, a habilidade que concede aquela palavra-chave não se aplicará enquanto o card estiver no exílio. Rayami não ganhará aquela habilidade daquele card.
- Criaturas que não sejam fichas que morreriam ao mesmo tempo em que Rayami deixa o campo de batalha são exiladas com um marcador de sangue.
- Se múltiplos efeitos de substituição tentarem alterar o destino da criatura que morrer, o controlador da criatura escolhe um para ser aplicado. Se o efeito de Rayami não exilar a criatura, ela não terá um marcador de sangue, mesmo que outro efeito a exile. Tenha em mente que o efeito que permite a um jogador poupar da morte o próprio comandante é um efeito de substituição.

Reivindicação de Sevinne

{2} {W}

Feitiço

Devolva o card de permanente alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 de seu cemitério para o campo de batalha. Se esta mágica foi conjurada de um cemitério, você pode copiar esta mágica e pode escolher um novo alvo para a cópia.

Recapitular {4} {W} *(Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando seu custo de recapitular. Depois, exile-o.)*

- Um card de permanente é um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.
- Se um card em um cemitério tem {X} no custo de mana, X é considerado 0.
- Se o card alvo não for mais um alvo válido no momento em que Reivindicação de Sevinne tentar ser resolvida, a mágica não será resolvida. Você não o copiará se o tiver conjurado de um cemitério.
- A cópia que Reivindicação de Sevinne cria é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica não serão desencadeadas. A cópia não foi conjurada de um cemitério, de modo que não fará outra cópia de si mesma.
- Se você conjurar Reivindicação de Sevinne de seu cemitério, quaisquer habilidades que sejam desencadeadas conforme o card de permanente retorna ao campo de batalha serão resolvidas antes que a cópia de Reivindicação de Sevinne seja resolvida, mas depois que os novos alvos para a cópia tenham sido escolhidos.

Santuário da Eternidade

Terreno

{T}: Adicione {C}.

{2}, {T}: Devolva o comandante alvo que seja seu do campo de batalha para sua mão. Ative esta habilidade apenas durante o seu turno.

- A “taxa de comandante” aumenta com base em quantas vezes um comandante foi conjurado a partir da zona de comando. Conjurar um comandante a partir de sua mão não exige aquele custo adicional e não aumenta o custo da próxima vez em que você conjurar aquele comandante a partir da zona de comando.
 - Se seu comandante não estiver no campo de batalha (ou se você não estiver jogando a variante Commander), a segunda habilidade de Santuário da Eternidade não faz nada.
-

Sevinne, o Cronoclasma

{2} {U} {R} {W}

Criatura Lendária — Humano Mago

2/2

Previna todo o dano que seria causado a Sevinne, o Cronoclasma.

Toda vez que você conjurar sua primeira magia instantânea ou feitiço de seu cemitério a cada turno, copie aquela magia. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

- Se você conjurar uma magia instantânea ou feitiço de seu cemitério antes de Sevinne entrar no campo de batalha durante o mesmo turno, a última habilidade de Sevinne não será desencadeada naquele turno.
 - A habilidade de Sevinne copiará qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.
 - Será criada uma cópia mesmo que a magia que fez com que a habilidade de Sevinne fosse desencadeada já tenha sido anulada no momento em que aquela habilidade for resolvida. A cópia é resolvida antes da magia original.
 - A cópia terá os mesmos alvos que a magia que está copiando, a menos que você escolha novos alvos. Você pode alterar qualquer número de alvos, incluindo todos ou nenhum deles. Os novos alvos precisam ser válidos.
 - Se a magia que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), a cópia terá o(s) mesmo(s) modo(s). Você não pode escolher modos diferentes.
 - Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado conforme ela foi conjurada, a cópia terá o mesmo valor de X.
 - Não é possível escolher pagar quaisquer custos adicionais para a cópia. Entretanto, os efeitos baseados em custos adicionais que foram pagos para a magia original serão copiados como se aqueles mesmos custos também fossem pagos para a cópia.
 - A cópia que a habilidade de Sevinne cria é criada na pilha. Portanto, ela não é "conjurada". As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Quaisquer efeitos daquela magia que só se apliquem se ela tiver sido conjurada a partir de um cemitério não se aplicarão.
-

Silenciante de Kadena
{1}{U}
Criatura — Naga Mago
2/1

Quando Silenciante de Kadena for voltada para cima, anule todas as habilidades que seus oponentes controlam. Megamorfose {1}{U} (*Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2 por {3}. Volte sua face para cima a qualquer momento pagando seu custo de megamorfose e coloque um marcador +1/+1 nele.*)

- Silenciante de Kadena só anula habilidades ativadas ou desencadeadas que já estejam na pilha. Ele não impede que habilidades sejam ativadas nem desencadeadas posteriormente no turno, e não tem nenhum efeito em habilidades estáticas.
- Silenciante de Kadena não pode anular habilidades de mana desencadeadas nem ativadas. Uma habilidade de mana ativada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador conforme é resolvida, não tem um alvo e não é uma habilidade de lealdade. Uma habilidade de mana desencadeada é aquela que adiciona mana à reserva de mana de um jogador e é desencadeada de uma habilidade de mana ativada.
- As habilidades ativadas são escritas na seguinte forma "[Custo]: [Efeito]". Algumas habilidades de palavra-chave (como equipar) são habilidades ativadas e apresentam um sinal de dois pontos em seu texto explicativo. Em especial, voltar a face de uma criatura para cima não é uma habilidade ativada.
- Uma habilidade desencadeada usa as expressões “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na”. Elas costumam ser escritas na seguinte estrutura: “[Condição de desencadeamento], [efeito].” Algumas habilidades de palavra-chave (como a habilidade de loucura de conjurar o card exilado), são habilidades desencadeadas e terão “quando”, “toda vez que” ou “em/no/na” em seu texto explicativo.
- As habilidades que criam efeitos de substituição, como uma permanente entrar no campo de batalha virada ou com marcadores, não podem ser anuladas. As habilidades que se aplicam “conforme [esta criatura] entra no campo de batalha” também são efeitos de substituição e não podem ser anuladas.
- Se você anular uma habilidade desencadeada retardada que seja desencadeada no início da “próxima” ocorrência de uma etapa ou fase específica, aquela habilidade não será desencadeada novamente na próxima vez em que aquela fase ou etapa ocorrer.

Socorrista do Penhasco
{1}{W}
Criatura — Kor Soldado
2/2
Vigilância
{T}, sacrifique Socorrista do Penhasco: A permanente alvo que você controla ganha proteção contra cada um de seus oponentes até o final do turno. (*Ela não pode ser bloqueada, ser alvo, sofrer dano, ser encantada nem equipada por nada controlado por aqueles jogadores.*)

- Os jogadores contra os quais a permanente alvo tem proteção são determinados conforme a habilidade de Socorrista do Penhasco é resolvida. Se de alguma forma alguém ganhar o controle daquela permanente posteriormente no turno, ela ainda terá proteção contra seus oponentes, inclusive seu novo controlador.

- Proteção contra um jogador significa que a permanente tem proteção contra cada objeto controlado contra aquele jogador. Se um objeto não tiver controlador (como um card em um cemitério), seu dono é considerado seu controlador para fins desta habilidade.

Substituição Súbita

{2} {U} {U}

Mágica Instantânea

Fração de segundo (*Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não poderão conjurar mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana.*)

Permute o controle da mágica alvo que não seja de criatura e o da criatura alvo. Em seguida, o controlador da mágica pode escolher novos alvos para ela.

- Enquanto uma mágica com fração de segundo está na pilha, os jogadores podem realizar ações especiais como voltar a face de uma permanente para cima.
- Uma habilidade de mana é uma habilidade que produz mana, não uma que custa mana.
- Se a mágica alvo ou a criatura alvo não for um alvo válido conforme Substituição Súbita for resolvida, a permuta não acontecerá. Se ambos os alvos forem válidos, mas forem controlados pelo mesmo jogador, a permuta não acontecerá.
- Se a permuta não acontecer, mas a mágica ainda for um alvo válido, seu controlador pode escolher novos alvos para ela.
- A mágica que não seja de criatura ainda está na pilha após a permuta do controle e a criatura ainda está no campo de batalha.
- Se uma mágica de permanente for permutada dessa forma, seu novo controlador controlará a permanente que ela se tornar.
- A permuta dura indefinidamente. Ela não expira se a mágica ou a criatura mudar de zona ou deixar o jogo.
- Em um jogo com vários participantes, se o controlador de um dos objetos deixar o jogo depois que Substituição Súbita for resolvida, o efeito que lhe deu controle da mágica ou permanente expira. Se a mágica ainda estiver na pilha, o jogador que ganha seu controle dessa forma não pode escolher novos alvos para ela.

Tahngarth, o Imediato

{2} {R} {G}

Criatura Lendária — Minotauro Guerreiro

5/5

Tahngarth, o Imediato, não pode ser bloqueado por mais de uma criatura.

Toda vez que um oponente ataca com uma ou mais criaturas, se Tahngarth estiver virado, você pode fazer com que aquele oponente ganhe o controle de Tahngarth até o final do combate. Se fizer isso, escolha um jogador ou planeswalker que aquele oponente esteja atacando.

Tahngarth está atacando aquele jogador ou planeswalker.

- Se Tahngarth ganhar ameaçar, ele não poderá ser bloqueado.

- Dar o controle de Tahngarth a um oponente não faz com que ele se torne desvirado. Isso significa que Tahngarth pode acabar atacando várias vezes entre os seus turnos.
- Se um oponente estiver atacando um planeswalker, mas não o controlador daquele planeswalker, Tahngarth não pode atacar aquele jogador.
- Se um oponente atacar um jogador ou planeswalker, mas cada criatura atacante que aquele jogador controla deixar de atacar aquele jogador ou planeswalker no momento em que a habilidade de Tahngarth é resolvida, provavelmente por elas terem deixado o campo de batalha), aquele jogador ou planeswalker não poderá ser escolhido para que Tahngarth o ataque. Se não houver jogadores nem planeswalkers a escolher dessa forma, mas você ainda escolher dar a seu oponente o controle de Tahngarth, Tahngarth não atacará.
- Os jogadores não podem realizar nenhuma ação entre o momento em que você escolhe dar o controle de Tahngarth ao jogador atacante e o momento em que ele se torna uma criatura atacante.
- Embora Tahngarth seja uma criatura atacante se usar sua habilidade desencadeada, ele não foi declarado como criatura atacante. Isso significa que habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura ataca não serão desencadeadas quando ele trocar de controlador e se tornar um atacante.
- Quaisquer efeitos que digam que Tahngarth não pode atacar ou não pode atacar certo jogador (como o de Propaganda, ou se Tahngarth ganhar defensor) só afetam a declaração de atacantes. Eles não impedirão que Tahngarth se torne uma criatura atacante por meio da própria habilidade desencadeada.
- Tahngarth pode acabar atacando seu próprio dono dessa forma.
- O dano de comandante é registrado para cada comandante. Não importa quem controla o comandante conforme ele causa dano. Se Tahngarth causar 10 pontos de dano a um jogador enquanto está sob o seu controle, e outros 11 pontos de dano àquele mesmo jogador enquanto está sob o controle de um terceiro jogador, o jogador perde o jogo.

Vácuo de Liderança

{2} {U}

Mágica Instantânea

O jogador alvo devolve cada comandante que ele controla do campo de batalha para a zona de comando.
Compre um card.

- Vácuo de Liderança tem como alvo o jogador, e não as criaturas dele. Um comandante com resistência a magia ou proteção contra o azul pode ser devolvido desta forma.
 - Você comprará um card mesmo que o jogador alvo não controle nenhum comandante conforme Vácuo de Liderança é resolvida.
 - A “taxa do comandante” aumenta com base em quantas vezes um comandante foi conjurado a partir da zona de comando, e não quantas vezes um comandante foi colocado lá em vez de ser colocado em outra zona. O comandante devolvido custará mais para ser conjurado, mesmo que tenha sido colocado diretamente na zona de comando.
-

Volrath, o Ladrão de Formas

{2} {B} {G} {U}

Criatura Lendária — Metamorfo

7/5

No início do combate no seu turno, coloque um marcador -1/-1 em até uma criatura alvo.

{1}: Até seu próximo turno, Volrath, o Ladrão de Formas, torna-se uma cópia da criatura alvo com um marcador, com a exceção de ser 7/5 e ter esta habilidade.

- Ativar a última habilidade de Volrath faz com que ele perca a própria primeira habilidade até seu próximo turno, de modo que, se você ativar a última habilidade antes do início da etapa de combate, a primeira habilidade não será desencadeada durante aquele turno. Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades (como a segunda habilidade) durante o início da etapa de combate depois de a primeira habilidade ter sido desencadeada ou resolvida, mas antes de os atacantes serem escolhidos na etapa de declaração de atacantes.
 - Se uma criatura tiver marcadores +1/+1 e -1/-1, as ações baseadas no estado vão remover o mesmo número de cada um, de modo que ela tenha apenas um desses tipos de marcadores. Isso pode fazer com que a criatura não tenha mais marcadores.
 - Volrath copia os valores impressos da criatura alvo e também quaisquer efeitos de cópia que lhe tenham sido aplicados. Ele não copiará marcadores naquela criatura. Ele também não copiará nenhum efeito que modifique seus valores de poder, resistência, tipo, cor e assim por diante. Em especial, ele não copiará efeitos que tenham feito com que o alvo se tornasse uma criatura se ele não for normalmente uma criatura.
 - Se Volrath se tornar uma cópia de um card manifestado, Volrath torna-se uma criatura 7/5 sem cor, custo nem tipo de criatura. Volrath ainda está voltado para cima.
 - Se Volrath copia uma criatura que esteja copiando outra coisa, ele se torna o que quer que o alvo esteja copiando.
 - Se a criatura alvo for uma ficha, Volrath copiará as características originais daquela ficha como descrito pelo efeito que criou a ficha. Volrath não se torna uma ficha.
 - Se um efeito começa a se aplicar a Volrath antes dele se tornar uma cópia de outra criatura, o efeito continua a se aplicar.
 - Se Volrath copiar uma criatura no mesmo turno em que Volrath entrar no campo de batalha, você não poderá atacar com ele nem usar nenhuma de suas habilidades do tipo {T} (se ele ganhar alguma), a menos que a criatura copiada tenha ímpeto.
 - Se Volrath se tornar cópia de uma criatura lendária que você controla, você colocará uma delas em seu cemitério.
 - Se outro objeto se tornar uma cópia de Volrath, ele terá a habilidade de se tornar um cópia de outra coisa e será 7/5.
 - Se Volrath se tornar uma cópia de uma criatura cujo poder e resistência sejam definidos por uma habilidade (geralmente impresso como */* ou algo similar), Volrath não copia a habilidade que define seu poder e habilidade. Volrath permanece uma criatura 7/5.
 - Se Volrath copiar uma criatura com uma habilidade que só pode ser ativada uma vez a cada turno (como Chainer, Adepto de Pesadelos), você pode ativar aquela habilidade uma vez. Se posteriormente Volrath se tornar uma cópia da mesma criatura, você pode ativar a habilidade outra vez, e assim por diante.
-

Voz de Muitos
{2} {G} {G}
Criatura — Elfo Druida
3/3

Quando Voz de Muitos entrar no campo de batalha,
compre um card para cada oponente que controla menos
criaturas que você.

- Os oponentes que deixaram o jogo não são contados.
- Você só compara quantas criaturas os oponentes controlam conforme a habilidade desencadeada de Voz de Muitos é resolvida. Se Voz de Muitos ainda estiver no campo de batalha, ela será contada entre as criaturas que você controla.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander e Magic são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2019 Wizards.