

Notas de Lançamento de *Batalha por Zendikar*

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

Última modificação em 11 de agosto de 2015

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

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

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

NOTAS GERAIS

Informações de Lançamento

A coleção *Batalha por Zendikar* contém 274 cards (101 comuns, 80 incomuns, 53 raros, 15 míticos raros e 25 terrenos básicos). Alguns boosters de *Batalha por Zendikar* também contém cards de *Expedições de Zendikar* (veja abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 26 e 27 de setembro de 2015

Fim de semana de lançamento: 2 a 4 de outubro de 2015

Game Day: 24 e 25 de outubro de 2015

A coleção *Batalha por Zendikar* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: sexta-feira, 2 de outubro de 2015. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Khans de Tarkir*, *Destino Reescrito*, *Dragões de Tarkir*, *Magic – Origens* e *Batalha por Zendikar*.

Visite Magic.Wizards.com/Rules para obter a lista completa de formatos e coleções permitidas.

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

Expedições de Zendikar

Arregimente a própria terra na batalha contra os Eldrazi com *Expedições de Zendikar*. Essa coleção especial inclui versões zendikari de fantásticos terrenos da história de **Magic**.

* Há vinte e cinco cards de *Expedições de Zendikar* que aparecem em boosters de *Batalha por Zendikar*. Os vinte cards restantes aparecerão em boosters de *Juramento das Sentinelas*. Os cards de *Expedições de Zendikar* têm seu próprio símbolo de expansão.

* Os cards de *Expedições de Zendikar* são muito raros. Eles podem ser encontrados com uma frequência um pouco maior que um mítico raro metalizado premium de *Batalha por Zendikar*.

* Os cards de *Expedições de Zendikar* que aparecem em boosters de *Batalha por Zendikar* são válidos em qualquer evento Limitado que utilize esses boosters. Em um torneio de Deck Selado, esses cards fazem parte de seu conjunto

de cards. Em um torneio de Booster Draft, você precisa selecionar esses cards para que façam parte de seu conjunto de cards.

* Contudo, os cards de Expedições de Zendikar não são válidos em nenhum formato construído em que não fossem válidos antes. Aparecer em boosters de *Batalha por Zendikar* **não** os torna válidos no formato Padrão.

* Cards metalizados premium de *Expedições de Zendikar* em inglês aparecem em boosters de todos os idiomas.

Mudança de regra: Mulligans

As regras tradicionais para mulligans estão sendo alteradas a partir dos eventos de Pré-lançamento de *Batalha por Zendikar*. Para referência, a regra anterior era:

No início do jogo, cada jogador compra um número de cards igual ao *número inicial de cards na mão* daquele jogador (em geral, sete). Na ordem dos turnos, cada jogador escolhe ficar com esses cards como *mão de abertura* ou fazer um mulligan embaralhando-os no grimório e comprando uma nova mão com um card a menos. O jogador tem a opção de manter a mão ou fazer um mulligan, mas a cada mulligan adicional o jogador compra um card a menos, até decidir ficar com a mão de abertura.

A alteração que terá efeito em 26 de setembro é uma adição à regra existente:

Depois que os jogadores tiverem decidido manter suas mãos de abertura, cada jogador com uma mão menor que a inicial olha o card do topo do próprio grimório. Aquele jogador pode, então, colocar aquele card no fundo do próprio grimório. (Essencialmente, essa é a ação da palavra chave “vidência 1”.)

* Se vários jogadores fizerem mulligans, o jogador que começa é o primeiro a olhar o card do topo do próprio grimório e decidir se o coloca no fundo desse. Então, na ordem dos turnos, cada outro jogador que tiver feito um mulligan faz o mesmo.

* Não importa quantos mulligans você faça: você só olha o card do topo de seu grimório uma vez depois de ter decidido ficar com sua mão. Você não pode olhar diversos cards nem mover diversos cards para o fundo de seu grimório dessa forma.

* Em alguns formatos com vários participante, você não perderá um card da mão de abertura no primeiro mulligan. Você precisa fazer um segundo mulligan antes de poder olhar o card do topo de seu grimório ou movê-lo para o fundo.

* Cada jogador que fez um mulligan decide mover ou não o card do topo do próprio grimório para o fundo antes que qualquer jogador use as habilidades de “mão de abertura” de cards como Linhas de Força.

Nova palavra-chave: Desprovido

Os Eldrazi transcendem as cores do mana como as conhecemos. Desprovido é uma nova habilidade de palavra-chave que torna o card que a possui incolor, independentemente do custo de mana daquela mágica.

Espreitador do Pó

{2} {B} {R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Ímpeto

No início de cada etapa final, se você não controlar outra criatura incolor, devolva Espreitador do Pó para a mão de seu dono.

As regras oficiais para a habilidade desprovido são as seguintes:

702.113. Desprovido

702.113a Desprovido é uma habilidade que define uma característica. “Desprovido” significa “Este objeto é incolor.” Essa habilidade funciona em qualquer lugar, mesmo fora do jogo. Ver regra 604.3.

* Os cards com desprovido usam molduras que são variações da moldura transparente tradicionalmente usada para os Eldrazi. A parte de cima do card tem alguma cor sobre um fundo baseado na textura dos edros que uma vez aprisionaram os Eldrazi. Essa coloração tem a intenção de ajudar na construção de decks e na jogabilidade.

* Um card com desprovido é apenas incolor. Ele não é incolor e das cores de mana em seu custo de mana.

* Outros cards e habilidades podem dar uma cor a um card com desprovido. Se isso acontecer, ele será apenas da nova cor, e não daquela cor e incolor.

* Desprovido funciona em todas as zonas, e não apenas no campo de batalha.

* Se um card perder desprovido, ele ainda será incolor. Isso acontece porque efeitos que alteram a cor de um objeto (como o criado por desprovido) são considerados antes que o objeto perca desprovido.

Nova palavra-chave: Ingerir

Os Eldrazi arrasam tudo em seu caminho, incluindo a própria matéria dos que se opõem a eles. Ingerir é uma nova habilidade de palavra-chave encontrada em criaturas que exilam cards do grimório de um oponente causando dano de combate àquele jogador.

Intruso da Névoa

{1}{U}

Criatura — Eldrazi Zangão

1/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Voar

Ingerir (*Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, ele exila o card do topo do próprio grimório.*)

As regras oficiais para a habilidade ingerir são as seguintes:

702.114. Ingerir

702.114a Ingerir é uma habilidade desencadeada. “Ingerir” significa “Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, aquele jogador exila o card do topo do próprio grimório.”

702.114b Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de ingerir, cada uma é desencadeada separadamente.

* O card é exilado com a face voltada para cima.

* Se o jogador não tiver cards no próprio grimório quando a habilidade ingerir for resolvida, nada acontecerá. Aquele jogador não perderá o jogo (até que tenha de comprar um card de um grimório vazio).

Novo tema dos Eldrazi: Processadores

Diversos cards nesta coleção, a maioria com o novo tipo de criatura Processador, podem usar cards exilados pertencentes a um oponente como “combustível” para vários efeitos.

Estrangulador dos Ermos

{2}{B}

Criatura — Eldrazi Processador

3/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando Estrangulador dos Ermos entra no campo de batalha, você pode colocar um card exilado de um oponente no cemitério dele. Se fizer isso, a criatura alvo receberá -3/-3 até o final do turno.

* Se uma mágica ou habilidade exigir que você coloque mais de um card exilado no cemitério, você poderá escolher cards pertencentes a oponentes diferentes. Cada card escolhido será colocado no cemitério de seu dono.

* Se um efeito de substituição fizer com que cards que seriam colocados em um cemitério sejam, em vez disso, exilados (como o criado por Anafenza, a Principal), você ainda poderá colocar um card exilado no cemitério de seu oponente. O card torna-se um novo objeto e permanece exilado. Nessa situação, você não pode usar um único card exilado se for necessário colocar mais de um card exilado no cemitério. No entanto, você poderia usar o mesmo card nessa situação se duas mágicas ou habilidades separadas exigissem que você colocasse um único card exilado no cemitério de seu dono.

* Você não pode olhar cards exilados com a face voltada para baixo a menos que um efeito o permita.

* Cards com a face voltada para baixo no exílio são agrupados conforme dois critérios: o que fez com que fossem exilados com a face voltada para baixo e quando foram exilados com a face voltada para baixo. Se você precisar colocar um card exilado com a face voltada para baixo no cemitério de seu dono, precisa primeiro escolher um desses grupos e, depois, escolher um card daquele grupo aleatoriamente. Por exemplo, digamos que um artefato faça com que seu oponente exile a própria mão de três cards com a face voltada para baixo. Depois, em um turno posterior, aquele artefato faz com que seu oponente exile outros dois cards com a face voltada para baixo. Se usar Estrangulador dos Ermos para colocar um daqueles cards no cemitério do oponente, você escolherá o primeiro ou o segundo monte e colocará um card escolhido aleatoriamente daquele monte no cemitério.

Novo tema dos Eldrazi: Rebentos Eldrazi

As fileiras inferiores das forças dos Eldrazi evoluíram desde que as vimos pela última vez. Diversos cards nesta coleção fazem com que você coloque no campo de batalha fichas de criatura do tipo Rebento Eldrazi. Todas essas fichas têm as mesmas características.

Casulário

{G}

Criatura — Eldrazi Zangão

1/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando Casulário morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

* Os Rebentos Eldrazi são semelhantes às Proles Eldrazi, vistas no bloco de *Zendikar*. Observe que os rebentos Eldrazi são 1/1, e não 0/1.

* Eldrazi e Rebento são tipos de criatura separados. Qualquer coisa que afete Eldrazi afetará essas fichas, por exemplo.

* Sacrificar uma ficha de Rebento Eldrazi para adicionar {1} a sua reserva de mana é uma habilidade de mana. Ela não usa a pilha e não pode ser respondida.

* Algumas mágicas instantâneas e feitiços que criam Rebentos Eldrazi requerem alvos. Se todos os alvos de tal mágica não forem mais válidos no momento em que a mágica tentar ser resolvida, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não receberá nenhum Rebento Eldrazi.

Tema dos Eldrazi que retorna: Habilidades desencadeadas do tipo “Quando você conjura”

Diversos cards nesta coleção têm uma habilidade desencadeada que é desencadeada quando você conjura a mágica. Outros têm uma habilidade que é desencadeada quando você conjura outras mágicas.

Semeador do Oblívio

{6}

Criatura — Eldrazi

5/8

Quando você conjura Semeador do Oblívio, o oponente alvo exila os quatro cards do topo do próprio grimório.

Depois, você pode colocar qualquer número de cards de terreno exilados daquele jogador no campo de batalha sob o seu controle.

Zangão Espinhoso

{2} {R}

Criatura — Eldrazi Zangão

3/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{T}: Zangão espinhoso causa 1 ponto de dano a cada oponente.

Toda vez que você conjurar uma mágica incolor, desvire Zangão Espinhoso.

* Essas habilidades serão resolvidas antes da mágica que as desencadeou.

* Uma vez que uma dessas habilidades seja desencadeada, não importa o que acontece com a mágica. A habilidade permanecerá na pilha mesmo que a mágica seja anulada antes da habilidade ser resolvida.

Nova palavra-chave: Despertar

Sob cerco dos Eldrazi, a terra de Zendikar levanta-se em defesa própria. Despertar é uma nova palavra-chave encontrada em mágicas instantâneas e feitiços que tem o potencial de transformar terrenos que você controla em criaturas do tipo Elemental.

Queda Vertiginosa

{2} {W}

Feitiço

Destrua a criatura alvo virada.

Despertar 3—{5} {W} (*Se você conjurar esta mágica por {5} {W}, coloque também três marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.*)

As regras oficiais para a habilidade despertar são as seguintes:

702.112. Despertar

702.112a Despertar aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços. Ela representa duas habilidades: uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com despertar está na pilha e uma habilidade de mágica. “Despertar N — [custo]” significa “Você pode pagar [custo] em vez de pagar o custo de mana desta mágica conforme conjurar esta mágica” e “Se o custo de despertar desta mágica tiver sido pago, coloque N marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Aquele terreno se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto.

Ela ainda é um terreno.) Pagar o custo de despertar de um card segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

702.112b O controlador de uma magia com despertar só escolhe o alvo da habilidade de magia de despertar se aquele jogador escolher pagar o custo de despertar da magia. Caso contrário, a magia será conjurada como se não tivesse aquele alvo.

* Você pode conjurar uma magia com despertar por seu custo de mana e obter apenas seu primeiro efeito. Se conjurar uma magia por seu custo de despertar, você obterá ambos os efeitos.

* Se a parte que não seja despertar da magia requerer um alvo, você deverá escolher um alvo válido. Você não pode conjurar a magia se não puder escolher um alvo válido para cada ocorrência da palavra “alvo” (embora você só precise de um alvo válido para a habilidade despertar se estiver conjurando a magia por seu custo de despertar).

* Se uma magia com despertar tiver múltiplos alvos (incluindo o terreno que você controla) e alguns, mas não todos os alvos não forem mais válidos no momento em que a magia tentar ser resolvida, a magia não afetará os alvos não válidos de nenhuma forma.

* Se a parte não despertar da magia não requerer um alvo e você conjurar a magia por seu custo de despertar, a magia será anulada se o terreno alvo que você controla deixar de ser válido antes que a magia seja resolvida (como devido a ter sido destruído em resposta à conjuração da magia).

* O terreno manterá quaisquer outros tipos, subtipos ou supertipos anteriores. Ele também manterá quaisquer habilidades de mana anteriores resultantes desses subtipos. Por exemplo, uma Floresta transformada em criatura dessa forma ainda pode ser virada para gerar {G}.

* Despertar não dá uma cor ao terreno que você controla. Como a maior parte dos terrenos é incolor, na maioria dos casos a criatura terreno resultante também será incolor.

Nova palavra de habilidade: Reunir

Reunir é uma nova palavra de habilidade associada a Aliado, um tipo de criatura que retorna. Reunir é usada para destacar habilidades que são desencadeadas toda vez que uma criatura com a habilidade ou outro Aliado entra no campo de batalha sob o seu controle. Uma palavra de habilidade aparece em itálico e não tem significado em termos de regras.

Druidas Zeladores do Bosque

{2}{G}{W}

Criatura — Elfo Druida Aliado

3/3

Reunir — Toda vez que Druidas Zeladores do Bosque ou outro Aliado entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {1}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Planta.

* Quando um Aliado entrar no campo de batalha sob seu controle, todas as habilidades reunir das permanentes que você controla serão desencadeadas. Você pode colocá-las na pilha em qualquer ordem. A última habilidade que você colocar na pilha será a primeira a ser resolvida.

* Se uma criatura com uma habilidade reunir entrar no campo de batalha sob o seu controle ao mesmo tempo que outros Aliados, a habilidade será desencadeada uma vez para cada uma daquelas criaturas e uma vez para a própria criatura com a habilidade.

Nova palavra de habilidade: Convergir

Todos os zendikari precisam se unir para enfrentar a ameaça Eldrazi. Convergir é uma nova palavra de habilidade que destaca os efeitos de cards que de alguma forma dependem da quantidade de cores de mana você gasta para conjurá-los. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Chamas Radiantes

{2}{R}

Feitiço

Convergir — Chamas Radiantes causa X pontos de dano a cada criatura, sendo X o número de cores de mana gasto para conjurar Chamas Radiantes.

* O número máximo de cores que você pode gastar para conjurar uma mágica é cinco. Incolor não é uma cor. Observe que o custo de uma mágica com convergir pode limitar quantas cores de mana você pode gastar.

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

* Se houver quaisquer custos alternativos ou adicionais para conjurar uma mágica com uma habilidade convergir, o mana gasto para pagar esses custos será contado. Por exemplo, se um efeito fizer com que feitiços custem mais {1} para serem conjurados, você poderá pagar {W}{U}{B}{R} para conjurar Chamas Radiantes e causar 4 pontos de dano a cada criatura.

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

* Se uma mágica com a habilidade convergir for copiada, não haverá gasto de mana para conjurar a cópia, de modo que o número de cores de mana gastos para conjurar a mágica será zero. O número de cores gasto para conjurar a mágica original não é copiado.

Palavra de habilidade que retorna: **Aterragem**

A terra continua a desempenhar um papel importante na luta de Zendikar contra os Eldrazi. *Aterragem* é uma palavra de habilidade que apareceu pela primeira vez na coleção *Zendikar*. Ela destaca habilidades que são desencadeadas toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Supervisora de Guul Draz

{4}{B}{B}

Criatura — Vampiro

3/4

Voar

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, as outras criaturas que você controla recebem +1/+0 até o final do turno. Se o terreno for um Pântano, em vez disso, aquelas criaturas recebem +2/+0 até o final do turno.

* Uma habilidade aterragem é desencadeada toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle por qualquer motivo. Ela é desencadeada toda vez que você joga um terreno, assim como toda vez que uma mágica ou habilidade faz com que você coloque um terreno no campo de batalha sob o seu controle.

* Quando um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, todas as habilidades aterragem das permanentes que você controla serão desencadeadas. Você pode colocá-las na pilha em qualquer ordem. A última habilidade que você colocar na pilha será a primeira a ser resolvida.

* Se a habilidade tiver um efeito adicional ou de substituição que dependa de um certo tipo de terreno básico, a habilidade verificará o tipo daquele terreno conforme for resolvida. Se naquele momento o terreno que entrou no campo de batalha não estiver mais no campo de batalha, use seus tipos no momento em que ele deixou o campo de batalha para determinar o que acontece.

Tema: Habilidades desencadeadas do tipo “Toda vez que você ganha pontos de vida”

Diversos cards nesta coleção tem uma habilidade que é desencadeada toda vez que você ganha pontos de vida.

Guardião Sereno

{1}{W}

Criatura — Humano Clérigo Aliado

2/2

Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode pagar {W}. Se fizer isso, coloque um marcador +1/+1 na criatura alvo.

* A habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, seja 1 ponto de vida de Emissário de Drana ou 7 pontos de vida de Renovação de Nissa.

* Quando uma criatura com vínculo com a vida causa dano de combate, isto representa um único evento de ganho de pontos de vida. Por exemplo, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada duas vezes. No entanto, se uma única criatura com vínculo com a vida causar dano de combate a múltiplas criaturas, jogadores, e/ou planeswalkers ao mesmo tempo (por exemplo, porque ela tem atropelar ou foi bloqueada por mais de uma criatura), a habilidade será desencadeada apenas uma vez.

* Em uma partida do tipo "Gigante de Duas Cabeças", os pontos de vida ganhos pelo seu colega de equipe não fazem com que a habilidade seja desencadeada, mesmo que façam com que o total de pontos de vida da sua equipe aumente.

Ciclo: Terrenos não básicos com tipos de terreno básico

Esta coleção inclui um ciclo de terrenos não básicos com tipos de terreno básico. Cada um produz uma de duas cores de mana. Esses terrenos entram no campo de batalha virados a menos que você controle dois ou mais terrenos básicos.

Vista do Dossel

Terreno — Floresta Planície

(*{T}*: Adicione {G} ou {W} à sua reserva de mana.)

Vista do Dossel entra no campo de batalha virada a menos que você controle dois ou mais terrenos básicos.

* Mesmo tendo tipos de terreno básicos, esses terrenos não são básicos porque a palavra “básico” não aparece na linha de seus tipos. Observe que controlar dois ou mais deles não permitirá que outros entrem no campo de batalha desvirados.

* No entanto, como esses cards têm tipos de terreno básico, os efeitos que especificam um tipo de terreno básico sem especificar que o terreno seja básico podem afetá-los. Por exemplo, uma mágica ou habilidade que diga “Destrua a Floresta alvo” pode ter Vista do Dossel como alvo, enquanto outra que diga “Destrua a Floresta básica alvo” não pode.

* Se um desses terrenos entrar no campo de batalha ao mesmo tempo que qualquer número de terrenos básicos, esses outros terrenos não serão contados ao se determinar se o terreno entra no campo de batalha virado ou desvirado.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abominação Sufocante

{2}{B}{B}

Criatura — Eldrazi

4/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Voar

No início de sua manutenção, sacrifique uma criatura.

Toda vez que você sacrificar uma criatura, compre um card.

* Você escolhe qual criatura que você controla sacrificar conforme a primeira habilidade desencadeada é resolvida. Os jogadores podem responder ao desencadeamento dessa habilidade, mas, uma vez que você escolha a criatura a sacrificar, será tarde demais para que qualquer um responda.

* Se Abominação Sufocante for a única criatura que você controla conforme sua primeira habilidade desencadeada é resolvida, você precisará sacrificá-la.

* Sacrificar Abominação Sufocante fará com que sua última habilidade seja desencadeada.

Acampamento Aliado

Terreno

{T}: Adicione {1} à sua reserva de mana.

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Gaste este mana apenas para conjurar uma magia de Aliado.

{1}, {T}, Sacrifique Acampamento Aliado: Devolva o Aliado alvo que você controla para a mão de seu dono.

* Uma “magia de Aliado” é qualquer magia que você controla com o subtipo Aliado. O mana produzido pela segunda habilidade não pode ser gasto para pagar os custos das habilidades dos Aliados que você controla.

* A última habilidade só pode ter como alvo um Aliado no campo de batalha.

Afogador da Esperança

{5}{U}

Criatura — Eldrazi

5/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando Afogador da Esperança entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura incolores 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Elas têm “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

Sacrifique um Rebento Eldrazi: Vire a criatura alvo.

* Você pode sacrificar qualquer Rebento Eldrazi para ativar a última habilidade de Afogador da Esperança, e não só um que tenha sido criado por Afogador da Esperança.

* Você não pode sacrificar a mesma permanente para pagar dois custos diferentes. Observe que, se você sacrifica um Rebento Eldrazi para ativar a última habilidade, você não adiciona {1} à sua reserva de mana.

Agregado Vil

{2}{R}

Criatura — Eldrazi Zangão

*/5

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

O poder de Agregado Vil é igual ao número de criaturas incolores que você controla.

Atropelar

Ingerir (*Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, ele exila o card do topo do próprio grimório.*)

* A habilidade que define o poder de Agregado Vil funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha. Se Agregado Vil estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

Agressão Antinatural

{2}{G}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

A criatura alvo que você controla luta contra a criatura alvo que um oponente controla. Se a criatura que o oponente controla morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* Se a criatura que um oponente controla sobreviver à luta, mas for morrer mais tarde no turno por outra razão, em vez disso, ela será exilada, quer sua criatura tenha causado dano a ela quer não.

* Se a criatura que você controla deixar de ser válida (por exemplo, por ter sido destruída por outra mágica ou habilidade), Agressão Antinatural será resolvida, mas a criatura alvo que um oponente controla não causará nem sofrerá nenhum dano. Se aquela criatura morreria mais tarde no turno por outra razão, em vez disso, ela será exilada.

Andarilho do Lodo

{3}{U}

Criatura — Eldrazi Processador

3/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando Andarilho do Lodo entra no campo de batalha, você pode colocar um card exilado de um oponente no cemitério dele. Se fizer isso, devolva a criatura alvo para a mão de seu dono.

* Se a criatura alvo deixar de ser válida antes que a habilidade desencadeada seja resolvida, esta será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não “processará” um card em exílio.

* Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada, mas, uma vez que ela comece a ser resolvida e você decida colocar ou não um card do exílio no cemitério de seu dono, será tarde demais para que qualquer um responda.

Anjo da Renovação

{5}{W}

Criatura — Anjo Aliado

4/4

Voar

Quando Anjo da Renovação entra no campo de batalha, você ganha 1 ponto de vida para cada criatura que você controla.

* Conte o número de criaturas que você controla conforme Anjo da Renovação é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha. Anjo da Renovação contará para esse número se ainda estiver no campo de batalha.

Armadilha Estática

{1}{W}{W}

Encantamento

Lampejo (*Você poderá conjurar esta mágica a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea.*)

Quando Armadilha Estática entrar no campo de batalha, exile a criatura alvo que um oponente controla até que Armadilha Estática deixe o campo de batalha. *(Aquela criatura retorna sob o controle de seu dono.)*

* Se Armadilha Estática deixar o campo de batalha antes que a sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura alvo não será exilada.

* As Auras anexadas à criatura exilada serão colocadas no cemitério de seus donos. Os Equipamentos anexados à criatura exilada serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores na criatura exilada deixarão de existir.

* Se uma ficha de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Armadilha Estática deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

Em uma partida com vários participantes, se o dono de Armadilha Estática deixar o jogo, o card exilado será devolvido ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve o card não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Armas Terrenas

{1}{G}

Feitiço

Coloque dois marcadores +1/+1 na permanente alvo.

Despertar 4—{6}{G} *(Se você conjurar esta mágica por {6}{G}, coloque também quatro marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)*

* Qualquer permanente pode receber um marcador +1/+1. Esses marcadores não terão nenhum efeito a menos que a permanente seja ou se torne uma criatura.

* Se você conjurar Armas Terrenas por seu custo de despertar, um terreno que você controla poderá ser ambos os alvos.

Arvoredo Fértil

Terreno

Arvoredo Fértil entra no campo de batalha virado.

Quando Arvoredo Fértil entra no campo de batalha, você pode olhar os cinco cards do topo de seu grimório. Se fizer isso, revele até um card de terreno básico dentre eles e depois coloque aquele card no topo de seu grimório e o restante no fundo em qualquer ordem.

{T}: Adicione {G} à sua reserva de mana.

* Você não precisa revelar um card de terreno básico dentre os cinco cards que você olhar, mesmo que haja um. Se não revelar, você não colocará um card no topo de seu grimório.

Ascensão de Ondu

{1}{W}

Feitiço

Toda vez que uma criatura ataca neste turno, ela ganha vínculo com a vida até o final do turno.

Despertar 4 — {4}{W} *(Se você conjurar esta mágica por {4}{W}, coloque também quatro marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)*

* Ascensão de Ondu cria uma habilidade desencadeada retardada. Qualquer criatura que ataque naquele turno fará com que a habilidade seja desencadeada incluindo criaturas controladas por um colega de equipe e criaturas que você não controlava ou não existiam conforme Ascensão de Ondu foi resolvida. Em particular, isso inclui a criatura terreno criada caso Ascensão de Ondu seja conjurada por seu custo de despertar.

Assalto do Processador

{1}{R}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Como custo adicional para conjurar Assalto do Processador, coloque um card exilado de um oponente no cemitério dele.

Assalto do Processador causa 5 pontos de dano à criatura alvo.

* Você precisa colocar exatamente um card exilado de um oponente no cemitério daquele jogador para conjurar Assalto do Processador. Você não pode conjurá-lo sem fazer isso, e não pode colocar múltiplos cards exilados nos cemitérios de seus donos dessa forma.

* Os jogadores só podem responder a Assalto do Processador depois que ele tenha sido conjurado e todos os seus custos tenham sido pagos. Ninguém pode tentar remover o card do exílio para impedir que você conjure a mágica.

Assistente do Vazio

{2}{G}

Criatura — Eldrazi Processador

2/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{1}{G}, Coloque um card exilado de um oponente no cemitério dele: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

* Uma vez que você anuncie que está ativando esta habilidade, os jogadores não podem responder até que você tenha pago seus custos e tenha completado sua ativação. Especificamente, ninguém pode tentar remover o card do exílio para impedir que você ative a habilidade.

Batedor de Lanterna

{2}{W}

Criatura — Humano Batedor Aliado

3/2

Reunir — Toda vez que Batedor de Lanterna ou outro Aliado entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla ganham vínculo com a vida até o final do turno.

*Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes. Além do fato da resolução adicional da habilidade afetar novas criaturas, geralmente não há muita vantagem em fazer a habilidade reunir ser resolvida mais de uma vez em um turno.

Campeão da Submata

{1}{G}{G}

Criatura — Elemental

2/2

Se algum dano seria causado a Campeão da Submata enquanto ele tem um marcador +1/+1, previna aquele dano e retire um marcador +1/+1 de Campeão da Submata.

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Campeão da Submata.

* Se Campeão da Submata sofrer dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo (por exemplo, se for bloqueado por múltiplas criaturas), seu efeito de prevenção será aplicado uma vez para todo aquele dano. Você removerá apenas um marcador +1/+1.

* Se for causado a Campeão da Submata um dano que não pode ser prevenido enquanto ele tiver um marcador +1/+1, você ainda removerá um marcador +1/+1 dele.

Campo de Quarentena

{X} {X} {W} {W}

Encantamento

Campo de Quarentena entra no campo de batalha com X marcadores de isolamento.

Quando Campo de Quarentena entrar no campo de batalha, para cada marcador de isolamento nele, exile até uma permanente alvo que um oponente controle que não seja um terreno até que Campo de Quarentena deixe o campo de batalha.

* Use o número de marcadores de isolamento em Campo de Quarentena conforme sua habilidade desencadeada é colocada na pilha para determinar quantos alvos você pode escolher. Uma vez que os alvos tenham sido escolhidos, o número de alvos da habilidade é fixado. Alterar o número de marcadores de isolamento em Campo de Quarentena não alterará a quantidade de permanentes que não sejam terrenos a serem exiladas.

* Se Campo de Quarentena exilar múltiplas permanentes, todos aqueles cards retornarão ao campo de batalha ao mesmo tempo.

* Se Campo de Quarentena deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, nenhuma permanente será exilada.

* As Auras anexadas às permanentes exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Todos os marcadores em permanentes exiladas deixarão de existir.

* Se uma ficha for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

* Os cards exilados retornam ao campo de batalha imediatamente após Campo de Quarentena deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono de Campo de Quarentena deixar o jogo, os cards exilados serão devolvidos ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

Capitã Angelical

{3} {R} {W}

Criatura — Anjo Aliado

4/3

Voar

Toda vez que Capitã Angelical ataca, ela recebe +1/+1 até o final do turno para cada outro Aliado atacante.

* Conte o número dos outros Aliados atacantes conforme a habilidade for resolvida para determinar o tamanho do bônus. Aliados atacantes controlados por um colega de equipe contarão para este total.

* Uma vez que a habilidade seja resolvida, o bônus não mudará posteriormente no turno, mesmo que o número de Aliados atacantes que você controla mude.

Cascata Celeste

Terreno

Cascata Celeste entra no campo de batalha virada.

Quando Cascata Celeste entra no campo de batalha, a criatura alvo que um oponente controla não é desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

{T}: Adicione {U} à sua reserva de mana.

* A habilidade desencadeada de Cascata Celeste não vira a criatura. Ela pode ter como alvo qualquer criatura, virada ou desvirada. Se aquela criatura já estiver desvirada no início da próxima etapa de desvirar de seu controlador, o efeito não fará nada.

* A habilidade desencadeada segue a criatura, e não o controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Castigador Kor

{1}{W}

Criatura — Kor Mago Aliado

3/1

Castigador Kor não pode ser bloqueado por Rebentos Eldrazi.

* Uma criatura que seja um Eldrazi, mas não um Rebento (e vice versa), pode bloquear Castigador Kor.

Colheita do Altar

{1}{B}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Colheita do Altar, sacrifique uma criatura.

Compre dois cards.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Colheita do Altar. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, e você não pode sacrificar mais de uma criatura para comprar mais cards.

* Os jogadores só podem responder a Colheita do Altar após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar remover a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Condições Adversas

{3}{U}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Vire até duas criaturas alvo. Estas criaturas não são desviradas durante a próxima etapa de desvirar de seus controladores. Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

* Você pode conjurar Condições Adversas sem alvos. Quando ela for resolvida, você receberá um Rebento Eldrazi. No entanto, se você conjurar Condições Adversas com quaisquer alvos e todos aqueles alvos deixarem de ser válidos conforme ela tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Você não receberá um Rebento Eldrazi nesse caso.

* Condições Adversas segue as criaturas, mas não seu controlador. Se qualquer das criaturas mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu primeiro controlador, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Condutor da Ruína

{6}

Criatura — Eldrazi

5/5

Quando você conjura Condutor da Ruína, pode procurar em seu grimório um card de criatura incolor com custo de mana convertido igual ou superior a 7 e revelá-lo. Depois, embaralhe seu grimório e coloque aquele card no topo. A primeira mágica de criatura que você conjura em cada turno custa {2} a menos para ser conjurada.

* A última habilidade de Condutor da Ruína não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de nenhuma mágica. Ela altera apenas o custo total que você de fato paga.

* A última habilidade de Condutor da Ruína verifica o turno inteiro, mesmo que Condutor da Ruína não tenha estado no campo de batalha durante parte dele. Observe que, se você conjurar Condutor da Ruína em um turno, nenhuma outra mágica de criatura que você conjure naquele turno poderá ser sua primeira.

* A última habilidade de Condutor da Ruína não pode reduzir a quantidade de mana colorido que você paga por uma mágica. Ela reduz apenas o componente genérico daquele custo de mana.

* Se você controlar mais de um Condutor da Ruína, a última habilidade de cada um se aplicará apenas à primeira mágica de criatura que você conjurar em cada turno, e não a mágicas diferentes; a primeira mágica de criatura que você conjurar em cada turno custará {4} a menos.

* A primeira mágica de criatura que você conjura em um turno não precisa ser necessariamente a primeira mágica que você conjura. Você pode conjurar um feitiço e depois conjurar uma mágica de criatura que receberia o desconto.

* Se houver quaisquer custos adicionais para conjurar uma mágica ou o custo para conjurar uma mágica for aumentado por um efeito, aplique esses aumentos antes de aplicar as reduções de custo.

* A redução de custo pode se aplicar a custos alternativos (como custos de investida).

* Se a primeira mágica de criatura que você conjurar em um turno tiver {X} em seu custo de mana, você escolherá o valor de X antes de calcular o custo total da mágica. Por exemplo, se a primeira mágica de criatura que você conjurar em um turno tiver um custo de mana de {X}{G}, você poderá escolher 2 como valor de X e pagar {G} para conjurar a mágica.

* Se a primeira mágica de criatura que você conjurar em um turno tiver convergir, você não poderá ignorar a redução de custo da última habilidade de Condutor da Ruína para gastar mais cores de mana.

Coorte Temerária

{1}{R}

Criatura — Humano Guerreiro Aliado

2/2

Coorte Temerária ataca a cada combate se estiver apta a menos que você controle outro Aliado.

* Coorte Temerária pode atacar se você controlar outro Aliado. Mas isso não é obrigatório.

* Coorte Temerária verifica se você controla outro Aliado conforme as criaturas atacantes são declaradas. Naquele momento, se você não controlar outro Aliado, Coorte Temerária atacará se estiver apta.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes, aquele jogador não controlar outro Aliado, mas Coorte Temerária estiver virada, afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode atacar, ou não tiver estado sob o controle daquele jogador de modo contínuo desde o início do turno (e não tiver ímpeto), ela não atacará. Se houver um custo associado a fazer aquela criatura atacar, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, Coorte Temerária não será forçada a atacar.

Dádiva Angelical

{1}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

Quando Dádiva Angelical entrar no campo de batalha, compre um card.

A criatura encantada tem voar.

* Se o alvo de uma Aura deixar de ser válido antes que a mágica seja resolvida, a Aura será anulada e colocada no cemitério de seu dono. Ela não entrará no campo de batalha e você não comprará um card.

Do Além

{3}{G}

Encantamento

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

No início de sua manutenção, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

{1}{G}, Sacrifique Do Além: Procure um card do tipo Eldrazi em seu grimório, revele-o, coloque-o em sua mão e depois embaralhe o seu grimório.

* Um card do tipo Eldrazi é um com o tipo de criatura Eldrazi. Simplesmente ter “Eldrazi” no nome ou ser um card temático dos Eldrazi não conta.

Drana, Libertadora de Malakir

{1}{B}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Aliado

2/3

Voar, iniciativa

Toda vez que Drana, Libertadora de Malakir, causar dano de combate a um jogador, coloque um marcador +1/+1 em cada criatura atacante que você controla.

* A última habilidade de Drana é desencadeada depois que o dano de combate é causado, de modo que apenas criaturas atacantes que sobreviverem à etapa de dano de combate de Drana recebem marcadores +1/+1.

* O marcador +1/+1 não altera a quantidade de dano que Drana ou qualquer outra criatura atacante com iniciativa ou golpe duplo causa durante aquela etapa de dano de combate. Contudo, os marcadores +1/+1 colocados em criaturas atacantes sem iniciativa afetam o dano que aquelas criaturas causam durante a etapa regular de dano de combate.

Elfo Cavaleiro Celeste

{X}{G}{U}

Criatura — Elfo Guerreiro Aliado

0/0

Voar

Convergir — Elfo Cavaleiro Celeste entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 para cada cor de mana gasto para conjurá-lo.

* Você pode escolher qualquer valor para X. O valor escolhido para X não afeta diretamente o número de marcadores +1/+1 com que Elfo Cavaleiro Celeste entra no campo de batalha, mas permite que você pague mais mana e, assim, gaste mais cores de mana para conjurá-lo. Por exemplo, você pode escolher 0 como valor de X e pagar {G}{U} para conjurar Elfo Cavaleiro Celeste para conseguir dois marcadores +1/+1. Você também pode escolher 3 como valor de X, tornando seu custo de mana {3}{G}{U}, e pagar {W}{U}{B}{R}{G} para conseguir cinco marcadores +1/+1.

Espinho Serpenteante

{5}{R}{R}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Espinho Serpenteante causa 2 pontos de dano à criatura alvo, 3 pontos de dano a outra criatura alvo e 4 pontos de dano a uma terceira criatura alvo. Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* Cada alvo precisa ser uma criatura diferente. Você não pode conjurar Espinho Serpenteante sem três criaturas diferentes à disposição.

* Se um ou dois desses alvos deixarem de ser válidos no momento em que Espinho Serpenteante for resolvido, você não poderá mudar a quantidade de dano que será causada aos alvos válidos restantes.

* Uma criatura não precisa necessariamente receber dano letal de Espinho Serpenteante para ser exilada. Se ela morreria por qualquer outra razão após sofrer o dano, em vez disso, ela será exilada.

Espiraís Esmagadoras

{1}{U}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe -6/-0 e perde voar.

* Se um efeito conceder voar a uma criatura depois que Espiraís Esmagadoras se tornar anexada a ela, a criatura terá voar.

Espreitador do Pó

{2}{B}{R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Ímpeto

No início de cada etapa final, se você não controlar outra criatura incolor, devolva Espreitador do Pó para a mão de seu dono.

* A última habilidade de Espreitador do Pó verifica se você controla outra criatura incolor conforme a etapa final começa. Se você controlar, a habilidade não será desencadeada. Se você não controlar, a habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se de alguma forma você controlar outra criatura incolor naquele momento, a habilidade não fará nada. Você não devolverá Espreitador do Pó para a mão de seu dono.

* A última habilidade de Espreitador do Pó não depende de Espreitador do Pó ser incolor. Se ele ganhar uma ou mais cores, a habilidade ainda procurará outra criatura que você controle que seja incolor.

* Como a maioria das habilidades, a última habilidade de Espreitador do Pó funciona apenas enquanto Espreitador do Pó estiver no campo de batalha.

Estacas Ósseas

{B}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Estacas Ósseas, sacrifique uma criatura.

Destrua a criatura alvo.

* Você precisa sacrificar exatamente uma criatura para conjurar Estacas Ósseas. Você não pode conjurá-la sem sacrificar uma criatura, e você não pode sacrificar mais de uma criatura para destruir mais de uma criatura.

* Os jogadores só podem responder a Estacas Ósseas após ela ser conjurada e todos os seus custos serem pagos. Ninguém pode tentar remover a criatura que você sacrificou para impedir que você conjure a mágica.

Estepe Flagelada

Terreno

{T}: Adicione {1} à sua reserva de mana.

{3}{W}, {T}, Sacrifique Estepe Flagelada: Você ganha 2 pontos de vida para cada criatura que você controla.

* Conte o número de criaturas que você controla conforme a última habilidade é resolvida para determinar quantos pontos de vida você ganha.

Exaustor Trôpego

Terreno

Exaustor Trôpego entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {W} ou {B} a sua reserva de mana.

{1}{W}{B}: Exaustor Trôpego torna-se uma criatura branca e preta 2/3 do tipo Elemental com vínculo com a vida até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Ocorrências múltiplas de vínculo com a vida são redundantes. Ativar a última habilidade mais de uma vez não fará com que você ganhe pontos de vida adicionais se Espinho Serpenteante causar dano.

* Um terreno que se torna uma criatura pode ser afetado por “enjoo de invocação”. Você não pode atacar com ela nem usar nenhuma de suas habilidades {T} (incluindo suas habilidades de mana) a menos que ela tenha começado seu turno mais recente no campo de batalha sob o seu controle. Observe que o enjoo de invocação verifica quando aquela permanente passou a estar sob o seu controle, e não quando ela se tornou uma criatura nem quando ela entrou no campo de batalha.

* Esse terreno é incolor até que a última habilidade lhe conceda cores.

* Quando um terreno se torna uma criatura isso não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. A permanente já estava no campo de batalha; ela só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* Uma habilidade que transforma um terreno em criatura também determina o poder e a resistência daquela criatura. Se o terreno já era uma criatura (por exemplo, tendo sido alvo de uma mágica com despertar), isso se sobreporá ao efeito anterior que determinou seu poder e sua resistência. Os efeitos que modificam seu poder ou sua resistência continuarão a se aplicar independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder ou sua resistência (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder e sua resistência. Por exemplo, se Exaustor Trôpego tiver sido transformado em uma criatura 0/0 com três marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade o transformará em uma criatura 5/6 que ainda é um terreno.

Exercer Influência

{4}{U}

Feitiço

Convergir — Ganhe o controle da criatura alvo se o poder dela for igual ou inferior ao número de cores de mana gasto para conjurar Exercer Influência.

* Verifique o poder da criatura conforme Exercer Influência for resolvido para ver se ele é igual ou inferior ao número de cores de mana gastas para conjurar Exercer Influência. Se o poder da criatura for maior, Exercer Influência terminará de ser resolvido sem efeito.

* Uma vez que você tenha ganho o controle de uma criatura com Exercer Influência, não importa o que acontece com o poder dela. Aumentá-lo não fará com que o efeito de mudança de controle termine.

Expulsão Brutal

{2} {U} {R}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Escolha um ou ambos —

- Devolva a mágica ou criatura alvo para a mão de seu dono.
- Expulsão Brutal causa 2 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo. Se aquela permanente seria colocada em um cemitério neste turno, em vez disso, exile-a.

* Se uma mágica for devolvida para a mão de seu dono, ela será removida da pilha. A mágica não é anulada, mas não será resolvida. Se uma cópia de uma mágica for devolvida a uma mão dessa forma, a cópia deixará de existir da próxima vez em que as ações baseadas no estado forem realizadas.

* O segundo modo exilará a criatura ou planeswalker alvo se ela seria colocada no cemitério neste turno por qualquer motivo, e não apenas por dano letal. O efeito de exílio se aplica àquela permanente mesmo que Expulsão Brutal não cause nenhum dano a ela (devido a um efeito de prevenção de dano) ou Expulsão Brutal cause dano a uma criatura diferente (devido a um efeito de redirecionamento).

Fissura Circundante

{2} {W}

Mágica Instantânea

Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno por criaturas que o oponente alvo controla.

Despertar 2—{4} {W} (*Se você conjurar esta mágica por {4} {W}, coloque também dois marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.*)

* Fissura Circundante previne todo dano de combate que seria causado por qualquer criatura controlada pelo oponente alvo, mesmo que aquela criatura não esteja no campo de batalha ou não seja uma criatura quando Fissura Circundante é resolvida.

Foco do Litomante

{W}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Previna todo o dano que seria causado àquela criatura neste turno por fontes incolores.

* Foco do Litomante previne dano proveniente de qualquer fonte incolor àquela criatura naquele turno, mesmo que aquela fonte não exista ou não seja incolor conforme Foco do Litomante for resolvido.

Garras da Desolação

{4} {B} {B}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Exile a criatura alvo e o terreno alvo.

* Você precisa ter uma criatura e um terreno como alvos para conjurar Garras da Desolação. Uma permanente que seja tanto criatura quanto terreno pode ser escolhida como ambos os alvos.

Gerador da Estagnação

{4}{U}{B}

Criatura — Eldrazi

5/7

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o controle de um oponente, aquele jogador exila os dois cards do topo do próprio grimório e você compra dois cards.

* Os cards são exilados do grimório com a face voltada para cima.

* Se aquele jogador tiver um card no próprio grimório quando a habilidade desencadeada de Gerador da Estagnação for resolvida, aquele card será exilado. Se o grimório dele não tiver nenhum card, nenhum card será exilado. Em ambos os casos você ainda comprará um card. Aquele jogador não perderá o jogo (até tentar comprar um card de um grimório vazio).

Gideon, Aliado de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

4

+1: Até o final do turno, Gideon, Aliado de Zendikar, torna-se uma criatura 5/5 do tipo Humano Soldado Aliado com indestrutível que ainda é um planeswalker. Previna todo o dano que seria causado a ele neste turno.

0: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 2/2 do tipo Cavaleiro Aliado.

-4: Você recebe um emblema com “As criaturas que você controla recebem +1/+1.”

* A primeira habilidade de Gideon não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. Gideon já está no campo de batalha; ele só alterou seus tipos. Especificamente, suas habilidades reunir não serão desencadeadas. (Obviamente, a segunda habilidade de Gideon fará com que habilidades reunir sejam desencadeadas.)

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

* A primeira habilidade de Gideon faz com que ele se torne uma criatura com os tipos de criatura Humano, Soldado e Aliado. Ele permanece um planeswalker do tipo Gideon. (Ele também conserva quaisquer outros tipos ou subtipos que possa ter.) Cada subtipo está correlacionado ao tipo adequado de card: planeswalker é apenas um tipo (e não um tipo de criatura), e Humano, Soldado e Aliado são apenas tipos de criatura (e não tipos de planeswalker).

* Se algum dano que não possa ser prevenido for causado a Gideon após sua primeira habilidade ter sido resolvida, aquele dano terá todos os resultados aplicáveis: especificamente, o dano será marcado em Gideon (uma vez que ele é uma criatura) e aquele dano fará com que aquela quantidade de marcadores de lealdade seja removida dele (porque ele é um planeswalker). Mesmo tendo indestrutível, se Gideon não tiver marcadores de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado.

Guardião da Flora de Murasa

{4}{G}{G}

Criatura — Elemental

5/4

Quando Guardiã da Flora de Murasa entra no campo de batalha, você pode devolver o card alvo de seu cemitério para sua mão.

Quando Guardiã da Flora de Murasa morre, você pode exilá-lo. Se fizer isso, devolva o card alvo de seu cemitério para sua mão.

* Você decide exilar ou não Guardião da Flora de Murasa conforme a última habilidade é resolvida. Os jogadores podem responder ao desencadeamento dessa habilidade, mas, uma vez que ela comece a ser resolvida e você decida exilar Guardião da Flora de Murasa, será tarde demais para que qualquer um responda.

* Se o card alvo deixar de ser válido conforme a última habilidade for resolvida, esta será anulada. Você não pode exilar Guardião da Flora de Murasa nesse caso, mesmo que queira.

Guardião de Tazeem

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/5

Voar

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, vire a criatura alvo que um oponente controla. Se o terreno for uma Ilha, aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade de aterragem de Guardião de Tazeem pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Se o terreno que fez com que ela fosse desencadeada for uma Ilha, aquela criatura não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* A habilidade segue a criatura, e não o controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Guia de Elmo de Coral

{1}{U}

Criatura — Tritão Batedor Aliado

2/1

{4}{U}: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno.

* Uma vez que uma criatura atacante tenha sido bloqueada de forma válida, fazer com que ela não possa ser bloqueada não desfará aquele bloqueio.

Ímpeto Gélido

{U}

Feitiço

Vire a criatura alvo. Ela não desvira durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

Despertar 3—{4}{U} *(Se você conjurar esta mágica por {4}{U}, coloque também três marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)*

* Ímpeto Gélido pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela não desvirará durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Ímpeto Gélido segue a criatura, e não o seu controlador. Se a criatura mudar de controlador antes do início da próxima etapa de desvirar de seu controlador anterior, ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu novo controlador.

Irrupção Planar

{3}{W}{W}

Feitiço

Destrua todas as criaturas que não sejam terrenos.

Despertar 4 — {5}{W}{W}{W} (Se você conjurar esta mágica por {5}{W}{W}{W}, coloque também quatro marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)

* Uma “criatura que não seja um terreno” é uma criatura que não seja, também, um terreno.

Kiora, Mestra das Profundezas

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

4

+1: Desvire até uma criatura alvo e um terreno alvo.

-2: Revele os quatro cards do topo de seu grimório. Você pode colocar um card de criatura e/ou terreno dentre eles em sua mão. Coloque o restante em seu cemitério.

-8: Você recebe um emblema com “Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode fazer com que ela lute contra a criatura alvo.” Depois, coloque no campo de batalha três fichas de criatura azuis 8/8 do tipo Polvo.

* Você pode ativar a primeira habilidade de Kiora sem alvos apenas para colocar um marcador de lealdade nela.

* Com a segunda habilidade de Kiora, você pode colocar um card de criatura, um card de terreno, nenhum card ou um card de criatura e um card de terreno em sua mão.

* Você terá o emblema quando as fichas de criatura do tipo Polvo entrarem no campo de batalha — eles estarão procurando briga!

Líder de Guerra Veterano

{1}{G}{W}

Criatura — Humano Soldado Aliado

/

O poder e a resistência de Líder de Guerra Veterano são ambos iguais ao número de criaturas que você controla. Vire outro Aliado desvirado que você controla: Líder de Guerra Veterano ganha o que você escolher entre iniciativa, vigilância ou atropelar até o final do turno.

* A habilidade que define o poder e a resistência de Líder de Guerra Veterano funciona em todas as zonas, não apenas no campo de batalha. Se Líder de Guerra Veterano estiver no campo de batalha, ele contará a si mesmo.

* Para ativar a última habilidade, você pode virar qualquer outro Aliado desvirado que você controle, incluindo um que não tenha estado sob o seu controle desde o início de seu turno mais recente. (Observe que esta habilidade não usa o símbolo de virar.)

* Você escolhe qual habilidade Líder de Guerra Veterano ganha conforme a última habilidade é resolvida, e não conforme você a ativa.

* Vigilância só importa conforme os atacantes forem declarados. Conceder vigilância a uma criatura depois desse ponto não a desvirará, mesmo que ela esteja atacando.

Litofúria

{3}{R}{R}

Mágica Instantânea

Litofúria causa à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de terrenos que você controla.

* Conte o número de terrenos que você controla conforme Litofúria for resolvido para determinar quantos pontos de dano ela causa.

Mago do Manto Ígneo

{2}{R}

Criatura — Humano Xamã Aliado

2/2

Reunir — Toda vez que Mago do Manto Ígneo ou outro Aliado entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla ganham ameaçar até o final do turno. *(Uma criatura com ameaçar só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)*

* Ocorrências múltiplas de ameaçar são redundantes.

Miasma Ascendente

{3}{B}

Feitiço

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno.

Despertar 3 — {5}{B}{B} *(Se você conjurar esta mágica por {5}{B}{B}, coloque também três marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)*

* Se você conjurar Miasma Ascendente por seu custo de despertar, as criaturas receberão -2/-2 antes que o terreno que você teve como alvo seja transformado em criatura. A menos que ele já fosse uma criatura terreno antes de Miasma Ascendente começar a ser resolvido, ele não receberá -2/-2.

Nascimento Tumular

{2}{B}

Mágica Instantânea

Desprovido *(Este card não tem cor.)*

O oponente alvo exila um card do próprio cemitério. Você coloca no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {1} à sua reserva de mana.”

Compre um card.

* O oponente alvo escolhe qual card exilar conforme Nascimento Tumular é resolvido.

* Você pode conjurar Nascimento Tumular tendo como alvo um oponente com um cemitério vazio. Embora aquele jogador não vá exilar um card do próprio cemitério, você ainda recebe um Rebento Eldrazi e compra um card.

Noyan Dar, Moldador do Turbilhão

{3}{W}{U}

Criatura Lendária — Tritão Aliado

4/4

Toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou feitiço, você pode colocar três marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla. Se fizer isso, aquele terreno se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto que ainda é um terreno.

* Embora a habilidade de Noyan Dar seja muito semelhante a despertar, não é a mesma habilidade. Qualquer card que se refira a um “card com despertar” não se refere a Noyan Dar.

* A habilidade será resolvida antes da mágica instantânea ou feitiço que a desencadeou.

Ob Nixilis Reaceso

{3}{B}{B}

Planeswalker — Nixilis

5

+1: Você compra um card e perde 1 ponto de vida.

-3: Destrua a criatura alvo.

-8: O oponente alvo recebe um emblema com: “Toda vez que um jogador compra um card, você perde 2 pontos de vida.”

* O emblema criado pela última habilidade de Ob Nixilis Reaceso pertence ao oponente alvo e é controlado por ele. Em um jogo com vários participantes, se você tem Ob Nixilis Reaceso e o usa para conceder um emblema a um de seus oponentes, o emblema permanece mesmo que você deixe o jogo.

Omnath, Locus de Fúria

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

Criatura Lendária — Elemental

5/5

Aterragem — Toda vez que um terreno entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura vermelha e verde 5/5 do tipo Elemental.

Toda vez que Omnath, Locus de Fúria, ou outro Elemental que você controla morre, Omnath causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* Se Omnath morrer ao mesmo tempo que quaisquer outros Elementais que você controle, a última habilidade de Omnath será desencadeada uma vez para cada um deles (e uma vez para si mesmo).

Onda de Crescimento

{1}{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +2/+2 até o final do turno. Você pode colocar um card de terreno de sua mão no campo de batalha.

* Colocar um terreno no campo de batalha não é a mesma coisa que jogar um terreno. Ondas de Crescimento não afeta quantos terrenos você pode jogar a partir de sua mão durante seu turno.

Pássaro de Fogo de Akoum

{2}{R}{R}

Criatura — Fênix

3/3

Voar, ímpeto

Pássaro de Fogo de Akoum ataca a cada turno se estiver apto.

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode pagar {4}{R}{R}. Se fizer isso, devolva Pássaro de Fogo de Akoum de seu cemitério para o campo de batalha.

* Se, durante a etapa de declaração de atacantes de seu controlador, Pássaro de Fogo de Akoum for virado ou afetado por uma mágica ou habilidade que diz que ele não pode atacar, Pássaro de Fogo de Akoum não atacará. Se houver um custo associado a fazê-lo atacar, seu controlador não é forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, Pássaro de Fogo de Akoum não é forçado a atacar.

* A habilidade aterragem só é desencadeada se Pássaro de Fogo de Akoum estiver no seu cemitério no momento em que o terreno entrar no campo de batalha.

* Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada, mas, uma vez que ela comece a ser resolvida e você decidir pagar ou não {4}{R}{R}, será tarde demais para que qualquer um responda.

Pastora de Emeria

{5}{W}{W}

Criatura — Anjo

4/4

Voar

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob seu controle, você pode devolver o card de permanente alvo que não seja um terreno de seu cemitério para sua mão. Se aquele terreno for uma Planície, você pode, em vez disso, devolver aquele card de permanente que não seja um terreno para o campo de batalha.

* Um “card de permanente que não seja um terreno” é um card de artefato, de criatura, de encantamento ou de planeswalker.

* Se devolver uma Aura ao campo de batalha dessa forma, você escolherá o que ela encantar conforme ela entrar no campo de batalha. Isso não tem como alvo nenhum jogador nem criatura, de modo que você poderia anexar uma Aura a uma permanente com resistência a magia controlada por um oponente, por exemplo. Se não houver nada que a Aura possa encantar de forma válida, ela permanecerá no cemitério.

Patrulha de Makindi

{2}{W}

Criatura — Humano Cavaleiro Aliado

2/3

Reunir — Toda vez que Patrulha de Makindi ou outro Aliado entra no campo de batalha sob seu controle, as criaturas que você controla ganham vigilância até o final do turno.

* Ter vigilância só importa quando os atacantes são declarados. Conceder vigilância a uma criatura depois desse ponto não a desvira, mesmo que ela esteja atacando.

Peneirador do Vácuo

{9}

Criatura — Eldrazi

11/9

Seus oponentes não podem conjurar mágicas com custos de mana convertidos pares. (*Zero é par.*)

Seus oponentes não podem bloquear com criaturas com custos de mana convertidos pares.

* Efeitos que aumentam ou reduzem o custo para conjurar uma mágica não afetam o custo de mana convertido daquela mágica.

* Para mágicas com {X} no custo de mana, use o valor escolhido para X para determinar se o custo de mana convertido da mágica é par ou não. Por exemplo, seu oponente poderia conjurar O Infundável (com custo de mana de {X}) com X igual a 5, mas não com X igual a 6.

* Para criaturas no campo de batalha com {X} em seus custos de mana, o valor de X é 0. Hidra Talha-bruma (uma criatura com custo de mana de {X}{G}) poderia bloquear, mas O Infundável, não.

* O custo de mana convertido de uma criatura com a face voltada para baixo é 0. Peneirador do Vácuo impedirá que criaturas com a face voltada para baixo bloqueiem.

Presença do Titã

{3}

Mágica Instantânea

Como custo adicional para conjurar Presença do Titã, revele um card de criatura incolor de sua mão.

Exile a criatura alvo se o poder dela for igual ou inferior ao poder do card revelado.

* A criatura incolor permanece revelada até que Presença do Titã deixe a pilha.

* O card de criatura incolor que você revela não precisa estar em sua mão conforme Presença do Titã é resolvida. Se não estiver, use seu poder conforme sua última existência em sua mão.

* Verifique o poder da criatura conforme Presença do Titã é resolvida para ver se é igual ou inferior ao poder do card de criatura revelado. Se o poder da criatura for maior, Presença do Titã terminará de ser resolvida sem efeito.

Quedas Estrondosas

Terreno

Quedas Estrondosas entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {G} ou {U} à sua reserva de mana.

{2}{G}{U}: Quedas Estrondosas torna-se uma criatura verde e azul 3/3 do tipo Elemental com resistência a magia até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Um terreno que se torna uma criatura pode ser afetado por “enjoo de invocação”. Você não pode atacar com ela nem usar nenhuma de suas habilidades {T} (incluindo suas habilidades de mana) a menos que ela tenha começado seu turno mais recente no campo de batalha sob o seu controle. Observe que o enjoo de invocação verifica quando aquela permanente passou a estar sob o seu controle, e não quando ela se tornou uma criatura nem quando ela entrou no campo de batalha.

* Esse terreno é incolor até que a última habilidade lhe conceda cores.

* Quando um terreno se torna uma criatura isso não conta como uma criatura entrando no campo de batalha. A permanente já estava no campo de batalha; ela só alterou seus tipos. As habilidades desencadeadas quando uma criatura entra no campo de batalha não serão desencadeadas.

* Uma habilidade que transforma um terreno em criatura também determina o poder e a resistência daquela criatura. Se o terreno já era uma criatura (por exemplo, tendo sido alvo de uma mágica com despertar), isso se sobrepõe ao efeito anterior que determinou seu poder e sua resistência. Os efeitos que modificam seu poder ou sua resistência continuarão a se aplicar independentemente de quando tenham começado a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder ou sua resistência (como marcadores +1/+1) e efeitos que permutam seu poder e sua resistência. Por exemplo, se Quedas Estrondosas tiver sido transformada em uma criatura 0/0 com três marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade a transformará em uma criatura 6/6 que ainda é um terreno.

Rede de Edros Alinhados

{4}

Artefato

Quando Rede de Edros Alinhados entrar no campo de batalha, exile todas as criaturas com poder igual ou superior a 5 até que Rede de Edros Alinhados deixe o campo de batalha. *(Aqueles criaturas retornam sob o controle de seus donos.)*

* Verifique o poder de cada criatura conforme a habilidade de Rede de Edros Alinhados é resolvida para determinar se aquela será exilada. Não importa quem controlar a criatura.

* Se Rede de Edros Alinhados exilar múltiplas criaturas, aqueles cards retornarão ao campo de batalha ao mesmo tempo.

* Se Rede de Edros Alinhados deixar o campo de batalha antes de sua habilidade desencadeada ser resolvida, nenhuma criatura será exilada.

* As auras anexadas às criaturas exiladas serão colocadas nos cemitérios de seus donos. Os Equipamentos anexados às criaturas exiladas serão soltos e permanecerão no campo de batalha. Quaisquer marcadores nas criaturas exiladas deixarão de existir.

* Se uma ficha de criatura for exilada, ela deixará de existir. Ela não será devolvida ao campo de batalha.

* Os cards exilados retornam ao campo de batalha imediatamente após Rede de Edros Alinhados deixar o campo de batalha. Nada acontece entre os dois eventos, incluindo ações baseadas no estado.

* Em uma partida com vários participantes, se o dono de Rede de Edros Alinhados deixar o jogo, os cards exilados serão devolvidos ao campo de batalha. Como o efeito simples que devolve os cards não é uma habilidade que vai para a pilha, ele não deixará de existir junto com as mágicas e habilidades deste jogador na pilha.

* Em algumas situações muito raras, Rede de Edros Alinhados pode entrar no campo de batalha como uma criatura de poder igual ou superior a 5. Se isso acontecer, Rede de Edros Alinhados exilará a si mesma juntamente com outras criaturas de poder igual ou superior a 5. Esses cards voltarão imediatamente ao campo de batalha. Se isso causar um ciclo repetitivo com Rede de Edros Alinhados continuamente se exilando e se devolvendo ao campo de batalha, o jogo será um empate, a menos que um jogador quebre o ciclo de alguma forma.

Repartir o Véu d'Água

{4}{U}{U}

Feitiço

Jogue um turno extra após este. Exile Repartir o Véu d'Água.

Despertar 6 — {6}{U}{U}{U} *(Se você conjurar esta mágica por {6}{U}{U}{U}, coloque também seis marcadores +1/+1 no terreno alvo que você controla e ele se tornará uma criatura 0/0 do tipo Elemental com ímpeto. Ela ainda é um terreno.)*

* Exilar Repartir o Véu d'Água é parte de seu efeito. Se Repartir o Véu d'Água for anulado, incluindo por ter sido conjurado por seu custo de despertar e o terreno que você controla deixar de ser um alvo válido, ele será colocado no cemitério de seu dono.

Retaliação do Turbilhão

{3}{W}{W}

Mágica Instantânea

Retaliação do Turbilhão causa 5 pontos de dano divididos como você escolher entre qualquer número de criaturas atacantes ou bloqueadoras alvo.

* Você escolhe quantos alvos Retaliação do Turbilhão tem e como o dano é distribuído conforme você conjura a mágica. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se alguns dos alvos, mas não todos, deixarem de ser válidos antes de Retaliação do Turbilhão tentar ser resolvida, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a mágica será anulada.

Ruína de Bala Ged

{7}

Criatura — Eldrazi

7/5

Toda vez que Ruína de Bala Ged ataca, o jogador defensor exila duas permanentes que ele controla.

* Se Ruína de Bala Ged atacar um planeswalker, o jogador defensor poderá exilar aquele planeswalker. Ruína de Bala Ged ainda estará atacando e poderá ser bloqueado normalmente. Se não for bloqueado, ele não causará dano de combate.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, você escolhe qual de seus oponentes exilará permanentes. Você não pode fazer com que cada um exile uma permanente.

* As permanentes são exiladas antes da escolha dos bloqueadores.

* Se o jogador defensor controlar apenas uma permanente, aquela permanente será exilada.

Ruir em Pó

{3}{R}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Exile o terreno alvo não básico. Procure um número qualquer de cards com o mesmo nome daquele terreno no cemitério, na mão e no grimório de seu controlador e exile-os. Depois, aquele jogador embaralha o próprio grimório.

* Você pode deixar quaisquer cards com aquele nome no cemitério, na mão ou no grimório do jogador. Você não precisa exilá-los.

Sábio Convocador de Feras

{1}{G}

Criatura — Elfo Xamã Aliado

1/1

Ímpeto

{T}: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Gaste este mana somente para conjurar mágicas de criatura.

* O mana produzido por Sábio Convocador de Feras pode ser gasto em qualquer parte do custo total de uma mágica de criatura, incluindo custos adicionais (como custos de reforço) e custos alternativos (como custos de investida). Ele não pode ser gasto para pagar os custos de habilidades de criaturas que você controla.

O mana produzido por Sábio Convocador de Feras não pode ser usado para ativar uma habilidade nem para conjurar uma mágica instantânea ou feitiço que crie fichas de criatura.

Semeador do Oblívio

{6}

Criatura — Eldrazi

5/8

Quando você conjura Semeador do Oblívio, o oponente alvo exila os quatro cards do topo do próprio grimório. Depois, você pode colocar qualquer número de cards de terreno exilados daquele jogador no campo de batalha sob o seu controle.

* A habilidade de Semeador do Oblívio permite que você coloque no campo de batalha quaisquer cards de terreno exilados que o jogador possua, a despeito de como esses cards foram exilados.

* Cards com a face virada para baixo não têm características. Tais cards não podem ser colocados no campo de batalha com a habilidade de Semeador do Oblívio.

Soberano Felidar

{4}{W}{W}

Criatura — Felino Besta

4/6

Vigilância, vínculo com a vida

No início de sua manutenção, se você tiver 40 ou mais pontos de vida, você vence o jogo.

* A habilidade desencadeada de Soberano Felidar verifica se você tem 40 ou mais pontos de vida conforme sua manutenção começa. Se você não tiver, a habilidade não será desencadeada. Se você tiver, a habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se você não tiver 40 ou mais pontos de vida naquele momento, a habilidade não fará nada.

* Em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, seu total de pontos de vida é o mesmo que o de sua equipe. Assim, a habilidade será desencadeada se sua equipe tiver 40 ou mais pontos de vida.

Subjugador de Exércitos

{8}

Criatura — Eldrazi

10/8

Todas as criaturas aptas a bloquear Subjugador de Exércitos o fazem.

* Se, durante a etapa de declaração de bloqueadores de seu controlador, uma criatura que o jogador bloqueador controla estiver virada ou for afetada por uma mágica ou habilidade que diz que ela não pode bloquear, ela não bloqueará. Se houver um custo associado a fazê-la bloquear, seu controlador não será forçado a pagar aquele custo. Se ele não fizer isso, a criatura não será forçada a bloquear.

* Se uma criatura não puder bloquear Subjugador de Exércitos de forma válida, mas puder bloquear outra criatura, ela poderá fazê-lo. Da mesma forma, se uma criatura que o jogador defensor controla não puder bloquear Subjugador de Exércitos a menos que seu controlador pague um custo, seu controlador poderá se recusar a pagar aquele custo e bloquear uma criatura atacante diferente.

* Se mais de um Subjugador de Exércitos estiver atacando, o controlador de cada criatura que poderia bloqueá-los escolhe qual deles aquela criatura bloqueará. Nesse caso, as criaturas que podem bloquear múltiplas criaturas precisam bloquear tantos Subjugadores de Exércitos atacantes quanto possível.

Suplantar em Número

{R}

Mágica Instantânea

Suplantar em Número causa à criatura alvo uma quantidade de dano igual ao número de criaturas que você controla.

* Conte o número de criaturas que você controla conforme Suplantar em Número é resolvida para determinar quantos pontos de dano Suplantar em Número causa.

Surto do Enxame

{2}{B}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

As criaturas que você controla recebem +2/+0 até o final do turno. As criaturas incolores que você controla também ganham iniciativa até o final do turno.

* Uma criatura incolor que receber iniciativa de Surto do Enxame não perderá iniciativa se deixar de ser incolor mais tarde no turno.

Táticas em Tandem

{1}{W}

Mágica Instantânea

Até duas criaturas alvo recebem +1/+2 cada uma até o final do turno. Você ganha 2 pontos de vida.

* Você pode conjurar Tácticas em Tandem sem alvos. Quando ela resolver, você ganhará dois pontos de vida. No entanto, se você conjurar Tácticas em Tandem com quaisquer alvos e todos aqueles alvos deixarem de ser válidos conforme ela tentar ser resolvida, ela será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá. Nesse caso, você não ganhará 2 pontos de vida.

Terrivelmente Errado

{1}{U}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Anule a mágica de criatura alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 4. Se aquela mágica for anulada dessa maneira, exile-a em vez de colocá-la no cemitério de seu dono.

* O custo de mana convertido de uma mágica não se altera se seu controlador paga um custo alternativo (como um custo de evocar) para conjurá-la.

Tirano da Barragem

{4}{R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{2}{R}, Sacrifique outra criatura incolor: Tirano da Barragem causa à criatura ou ao jogador alvo uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada.

* Tirano da Barragem causa o dano, e não a criatura sacrificada. Por exemplo, se a criatura sacrificada tiver vínculo com a vida, você não ganhará pontos de vida.

Toque do Vazio

{2}{R}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Toque do Vazio causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo. Se uma criatura que sofreu dano dessa maneira morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* Uma criatura não precisa necessariamente receber dano letal de Toque do Vazio para ser exilada. Se ela morreria por qualquer outra razão após sofrer o dano, em vez disso, ela será exilada.

Trazer à Luz

{3}{G}{U}

Feitiço

Convergir — Procure em seu grimório um card de criatura, mágica instantânea ou feitiço com custo de mana convertido igual ou inferior ao número de cores de mana gasto para conjurar Trazer à Luz, exile aquele card e depois embaralhe seu grimório. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana.

* Se conjurar o card exilado, você o fará como parte da resolução de Trazer à Luz. Você não pode esperar para conjurá-lo posteriormente no turno. Restrições de tempo baseadas no tipo do card são ignoradas, mas outras restrições (como “Conjure [este card] apenas durante o combate”), não.

* Se você conjura um card “sem pagar seu custo de mana”, você não poderá pagar quaisquer custos alternativos, como custos de despertar. Você pode, no entanto, pagar custos adicionais, como custos de reforço. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisará pagá-los para conjurá-lo.

* Se o card tiver um {X} em seu custo de mana, você precisará escolher 0 como valor de X.

* Se você conjurar um card de magia instantânea ou feitiço dessa forma, ele irá para seu cemitério normalmente. Ele não voltará ao exílio.

* Se você não conjurar o card, ele permanecerá exilado.

Trovoada Ribombante

{X} {R} {R}

Feitiço

Trovoada Ribombante causa X pontos de dano distribuídos à sua escolha entre qualquer número de criaturas e/ou jogadores alvo.

* Você escolhe quantos alvos Trovoada Ribombante tem e como o dano é distribuído conforme você conjura a magia. Cada alvo deve receber ao menos 1 ponto de dano.

* Se alguns dos alvos, mas não todos, deixarem de ser válidos antes de Trovoada Ribombante tentar ser resolvida, a divisão original do dano ainda se aplicará, mas nenhum dano será causado a alvos não válidos. Se todos os alvos deixarem de ser válidos, a magia será anulada.

Truque do Mago do Turbilhão

{3} {U}

Mágica Instantânea

Convergir — As criaturas que seus oponentes controlam recebem -X/-0 até o final do turno, sendo X o número de cores de mana gasto para conjurar Truque do Mago do Turbilhão.

Compre um card.

* Você pode conjurar Truque do Mago do Turbilhão mesmo que seus oponentes não controlem nenhuma criatura. Você simplesmente comprará um card.

Ulamog, a Fome Interminável

{10}

Criatura Lendária — Eldrazi

10/10

Quando conjurar Ulamog, a Fome Interminável, exile duas permanentes alvo.

Indestrutível

Toda vez que Ulamog ataca, o jogador defensor exila vinte cards do topo do próprio grimório.

* A primeira habilidade de Ulamog é desencadeada e resolvida independentemente de Ulamog, uma vez que ambas tenham sido colocadas na pilha. Se Ulamog for anulado, aquela habilidade desencadeada ainda será resolvida. Aquela habilidade desencadeada será sempre resolvida antes de Ulamog.

* Os cards exilados pela primeira e pela terceira habilidades de Ulamog são exilados com a face voltada para cima.

* Se um jogador tiver menos de vinte cards no próprio grimório, exile todos eles. Aquele jogador não perderá o jogo (até que tenha de comprar um card de um grimório vazio).

Velocidermo

{3} {B}

Criatura — Eldrazi Zangão

4/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Velocidermo não pode bloquear.

{1}{B}: Regenere Velocidermo. Ative esta habilidade somente se você controlar outra criatura incolor.

* Uma vez que você ative a habilidade de forma válida, não importa o que acontece com a outra criatura incolor. A habilidade será resolvida e criará um escudo de regeneração mesmo que você não controle outra criatura incolor naquele momento.

* A habilidade ativada de Velocidermo não depende de Velocidermo ser incolor. Se ele ganhar uma ou mais cores, você ainda poderá ativar a habilidade se controlar outra criatura que seja incolor.

Visão de Ugin

{3}{U}{U}

Feitiço

Use vidência X, sendo X o custo de mana convertido mais alto dentre os das permanentes que você controla, e depois compre três cards.

* Use o custo de mana convertido mais alto dentre as permanentes que você controla conforme Visão de Ugin é resolvida para determinar em quantos cards você usa vidência.

* Se X for 0, você não usará vidência. Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas toda vez que você usa vidência não serão desencadeadas.

Voltar-se Contra

{4}{R}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.

* Voltar-se Contra pode ter qualquer criatura como alvo, até mesmo uma criatura desvirada ou que você já controla.

* Ganhar o controle de uma criatura não faz com que você ganhe o controle de nenhuma Aura ou Equipamento anexado a ela.

Zada, Moedora de Edros

{3}{R}

Criatura Lendária — Goblin Aliado

3/3

Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, copie aquela mágica para cada outra criatura que você controla que a mágica pudesse ter como alvo. Cada cópia tem uma criatura diferente como alvo.

* A habilidade é desencadeada toda vez que você conjura uma mágica instantânea ou um feitiço que tenha apenas Zada, Moedora de Edros, como alvo, e mais nenhum outro objeto ou jogador.

* Se você conjurar uma mágica instantânea ou habilidade que tenha múltiplos alvos, mas esta tiver apenas Zada como alvo, A habilidade de Zada será desencadeada.

* Qualquer criatura que você controla que não poderia ser alvo da mágica original (devido a manto, habilidades de proteção ou qualquer outra razão) é simplesmente ignorada pela habilidade de Zada.

* Você controla todas as cópias. Você escolhe a ordem em que as cópias são colocadas na pilha. A mágica original estará na pilha abaixo dessas cópias, e será resolvida por último.

* As cópias que a habilidade cria são criadas na pilha, de modo que não são conjuradas. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma mágica (como a própria habilidade de Zada) não serão desencadeadas.

* Se a mágica que for copiada for modal (ou seja, se ela disser “Escolha um —” ou algo assim), as cópias terão o mesmo modo. Você não pode escolher um modo diferente.

* Se a mágica copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Trovoada Ribombante), as cópias terão o mesmo valor de X.

* O controlador de uma cópia não pode escolher pagar nenhum custo alternativo nem adicional pela cópia. Porém, efeitos baseados em quaisquer custos alternativos ou adicionais que tenham sido pagos pela mágica original são copiados como se esses mesmos custos tivessem sido pagos para a cópia.

Zangão Dominador

{2}{B}

Criatura — Eldrazi Zangão

3/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Ingerir (*Toda vez que esta criatura causa dano de combate a um jogador, ele exila o card do topo do próprio grimório.*)

Quando Zangão Dominador entra no campo de batalha, se você controla outra criatura incolor, cada oponente perde 2 pontos de vida.

* A última habilidade de Zangão Dominador verifica se você controla outra criatura incolor no momento em que ele entra no campo de batalha. Se você não controlar, a habilidade não será desencadeada. Se você controlar, a habilidade verificará novamente conforme tentar ser resolvida. Se você não controlar mais outra criatura incolor, a habilidade será removida da pilha e não terá efeito.

Magic: The Gathering, Magic, Batalha por Zendikar, Magic – Origens, Khans de Tarkir, Destino Reescrito, Dragões de Tarkir e Zendikar são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©2015 Wizards.