

Notas de Lançamento de *Juramento das Sentinelas*

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

Última modificação em 6 de novembro 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 *Juramento das Sentinelas* contém 184 cards (70 comuns, 60 incomuns, 42 raros, 12 míticos raros). Alguns boosters de *Juramento das Sentinelas* também contém cards de *Expedições de Zendikar* (veja abaixo).

Eventos de pré-lançamento: 16 e 17 de janeiro de 2016

Fim de semana de lançamento: 22 a 24 de janeiro de 2016

Game Day: 13 e 14 de fevereiro de 2016

A coleção *Juramento das Sentinelas* passará a ter validade em torneios Construídos sancionados na data de seu lançamento oficial: Sexta-feira, 22 de janeiro de 2016. Nessa data, as seguintes coleções de cards serão permitidas no formato Padrão: *Khans de Tarkir*, *Destino Reescrito*, *Dragões de Tarkir*, *Magic – Origens*, *Batalha por Zendikar* e *Juramento das Sentinelas*.

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 cards de *Expedições de Zendikar* que aparecem em boosters de *Juramento das Sentinelas*. Eles têm número de colecionador de 26 a 45. (Os primeiros vinte e cinco cards apareceram em boosters de *Batalha por Zendikar*). 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* são válidos em qualquer evento Limitado que utilize os boosters que os continham. 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 *Juramento das Sentinelas* **não** os torna válidos no formato Padrão.

* Todos os cards de *Expedições de Zendikar* estão em inglês, mas aparecem em boosters de todos os idiomas.

Novo símbolo para mana incolor

A transcendência dos Eldrazi em relação às cinco cores de mana alcança sua conclusão natural nesta coleção com a introdução do símbolo de mana incolor. Indicado em documentos de regras como {C}, ele representa um mana incolor que pode ser adicionado à sua reserva de mana. Também representa um custo que pode ser pago somente com um mana incolor. O símbolo parece um losango aberto e curvado dentro de um círculo cinza.

Infiltrador Dimensional

{1}{U}

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Lampejo

Voar

{1}{C}: O oponente alvo exila o card do topo do próprio grimório. Se este for um card de terreno, você pode devolver Infiltrador Dimensional para a mão de seu dono. (*{C} representa mana incolor.*)

* O {C} no custo de ativação da habilidade de Infiltrador Dimensional pode ser pago somente com mana incolor. Ele não pode ser pago com mana verde, por exemplo. Em contrapartida, o {1} naquele custo pode ser pago com qualquer tipo de mana: branco, azul, preto, vermelho, verde ou incolor.

* Os cards anteriores que diziam "Adicione {1} à sua reserva de mana" ou similar receberão erratas para dizer "Adicione {C} à sua reserva de mana" ou similar. Daqui para a frente, os símbolos de mana numéricos ou variáveis ({1}, {2} e assim em diante, incluindo {X}) serão utilizados somente para indicar custos.

* Notadamente, os cards de *Batalha por Zendikar* que criavam fichas de Rebento Eldrazi receberão erratas para que as fichas tenham a habilidade "Sacrifique esta criatura: Adicione {C} à sua reserva de mana."

Novo Terreno Básico Ermo

Para ajudar os jogadores a gerar o mana incolor de que certamente precisarão, esta coleção também inclui um novo terreno básico: Ermo.

Ermo

Terreno Básico

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

* A habilidade de mana de Ermo não aparece nos cards impressos, mas está em seu texto oficial do Oráculo. (O texto do Oráculo de um card (em inglês) pode ser encontrado utilizando-se a base de dados de cards do Gatherer em [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com).) Os cards impressos apresentam um símbolo grande de mana incolor semelhante a outros cards de terreno básico.

* Como Ermo é um terreno básico, você pode incluir quantos desejar em seus decks Construídos.

* Em eventos Limitados (incluindo Deck Selado e Booster Draft), os Ermos devem estar na sua reserva de cards para serem incluídos em seu deck. Você não pode adicionar Ermos à sua reserva de cards do mesmo modo que pode adicionar qualquer outro terreno básico.

* Ermo é um card válido somente em formatos que incluam *Juramento das Sentinelas*. Especificamente, a menos que seja reimpresso em uma futura coleção, ele deixará de ser válido no formato Padrão juntamente com o restante da coleção.

* Ermo não é um tipo de terreno. Se você for instruído a nomear um tipo de terreno, você não poderá escolher Ermo.

Nova palavra de habilidade: Companheiro

Companheiro é utilizado para destacar habilidades ativadas de alguns Aliados que exigem que você vire aquele Aliado e outro Aliado desvirado que você controla. Uma palavra de habilidade aparece em *itálico* e não tem significado em termos de regras.

Vanguarda de Munda

{4} {W}

Criatura — Kor Cavaleiro Aliado

3/3

Companheiro — {T}, Vire um Aliado desvirado que você controla: Coloque um marcador +1/+1 em cada criatura que você controla.

* Para ativar uma habilidade companheiro, o Aliado com aquela habilidade precisa ter estado sob o seu controle continuamente desde o começo de seu turno mais recente. Informalmente, ele não pode estar afetado pelo "enjoo de invocação". Entretanto, o outro Aliado que você virar pode ser um que tenha acabado de passar ao seu controle. (Observe que {T} [o símbolo de virar] não é utilizado para virar o segundo Aliado).

Nova palavra-chave: Surto

Surto é uma nova palavra-chave de habilidade que torna mágicas melhores caso você ou um colega de equipe já tenha conjurado uma mágica neste turno.

Guerrilheiro Imprudente

{2} {R}

Criatura — Goblin Guerreiro Aliado

2/1

Surto {1} {R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de surto se você ou um colega de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.*)

Ímpeto

Quando Guerrilheiro Imprudente entra no campo de batalha, se seu custo de surto foi pago, as outras criaturas que você controla recebem +1/+0 e ganham ímpeto até o final do turno.

As regras oficiais para a habilidade surto são as seguintes:

702.115. Surto

702.115a Surto é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com surto está na pilha. "Surto [custo]" significa que "Você pode pagar [custo] em vez de pagar o custo de mana desta mágica conforme você conjura esta mágica se você ou um de seus colegas de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.". Pagar o custo de surto de uma mágica segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2f–h.

* Para alguns cards, surto representa somente um custo alternativo, um desconto que é aplicado caso você ou um colega de equipe tenha conjurado outra mágica neste turno. Outros cards, tais como Guerrilheiro Imprudente, terão habilidades ou efeitos adicionais se você pagar o custo de surto para conjurar a mágica.

* A outra mágica conjurada por você ou um colega de equipe pode ser uma que foi resolvida, uma que foi anulada ou (para mágicas instantâneas com surto) uma que ainda esteja na pilha.

* Se uma mágica instantânea ou feitiço conjurado por seu custo de surto for copiado, não será considerado como pago o custo de surto da cópia. Quaisquer efeitos adicionais baseados no pagamento ou não do custo de surto não se aplicam à cópia.

* Conjurar uma mágica por seu custo de surto não muda seu custo de mana nem seu custo de mana convertido.

Nova ação de palavra-chave: Suporte

Suporte é outra maneira de ajudar suas criaturas na luta contra os Eldrazi.

Lagac Arreado

{3}{G}

Criatura — Lagarto

3/1

Quando Lagac Arreado entrar no campo de batalha, suporte 2. *(Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas outras criaturas alvo.)*

Ombro a Ombro

{2}{W}

Feitiço

Suporte 2. *(Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.)*

Compre um card.

As regras oficiais para a habilidade suporte são as seguintes:

701.32. Suporte

701.32a “Suporte N” em uma permanente significa “Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até N outras criaturas alvo.”. “Suporte N” em uma mágica instantânea ou feitiço significa “Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até N criaturas alvo”.

* Você não pode colocar mais de um marcador +1/+1 em uma única criatura alvo utilizando a ação suporte.

* Uma criatura que você não controla pode ser alvo de suporte.

* Se uma mágica com suporte tiver outras habilidades que tenham criaturas como alvo, uma mesma criatura pode ser alvo daquelas habilidades e da habilidade suporte.

Ciclo: Juramentos dos Planeswalkers

Após os acontecimentos em Zendikar, quatro Planeswalkers se uniram para a proteção de todos os planos. Para simbolizar a formação das Sentinelas, esta coleção apresenta quatro encantamentos lendários, cada um representando o juramento de um dos quatro.

Juramento de Gideon

{2}{W}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Gideon entrar o campo de batalha, coloque no campo de batalha duas fichas de criatura brancas 1/1 do tipo Kor Aliado.

Cada planeswalker que você controla entra no campo de batalha com um marcador de lealdade adicional.

* Cada um dos Juramentos é lendário: se você controlar mais de um de qualquer um dos Juramentos, você deve escolher um para permanecer no campo de batalha e os outros serão colocados em seu cemitério.

* A "regra das lendas" verifica o nome completo de permanentes lendárias. Você pode controlar Juramento de Gideon e Juramento de Chandra ao mesmo tempo, por exemplo.

* Mesmo se você controlar um Juramento em particular, você poderá conjurar outro daquele mesmo Juramento para aproveitar sua habilidade de entrada no campo de batalha. Ele entrará no campo de batalha, o que fará com que sua primeira habilidade seja desencadeada. Em seguida, você escolherá o Juramento que deseja manter, como detalhado acima, e depois sua habilidade de entrada no campo de batalha será resolvida.

Mecânicas de Batalha por Zendikar que retornam

Para mais informações sobre desprovido e aterragem, consulte o FAQ de *Batalha por Zendikar* em <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>.

NOTAS SOBRE CARDS ESPECÍFICOS

Abraço dos Tentáculos

{4} {U} {U}

Feitiço

Surto {3} {U} {U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de surto se você ou um colega de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.*)

Devolva todas as permanentes que não sejam terrenos para as mãos de seus donos. Se o custo de surto de Abraço dos Tentáculos tiver sido pago, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura azul 8/8 do tipo Polvo.

* Todas as outras permanente que não sejam terrenos já estarão nas mãos de seus donos quando a ficha de Polvo for criada. Quaisquer habilidades desencadeadas ou habilidades que de algum modo afetariam aquele Polvo não estarão mais presentes para fazer qualquer diferença.

Advogado Silvestre

{1} {G}

Criatura — Elfo Druida Aliado

2/3

Vigilância

Enquanto você controlar seis ou mais terrenos, Advogado Silvestre e as criaturas terreno que você controla recebem +2/+2.

* Uma "criatura terreno" é uma permanente que é ao mesmo tempo um terreno e uma criatura.

* O dano permanece marcado em criaturas até o final do turno. Se a habilidade de Advogado Silvestre deixar de se aplicar (porque Advogado Silvestre deixou o campo de batalha ou porque você não controla mais seis ou mais terrenos), então quaisquer criaturas terrenos que precisavam do bônus de resistência para permanecerem vivas serão destruídas.

Agressor Eldrazi

{2} {R}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Agressor Eldrazi terá ímpeto enquanto você controlar outra criatura incolor.

* Se for o turno em que Agressor Eldrazi passou ao seu controle e ele perder ímpeto após ter sido declarado como atacante, ele continuará a atacar. Ele não será removido de combate.

Alinhamento de Edros

{2}{U}

Encantamento

Resistência a magia

No início de sua manutenção, você pode revelar sua mão. Se fizer isso, você ganha o jogo se tiver um card seu chamado Alinhamento de Edros no exílio, em sua mão, em seu cemitério e no campo de batalha.

{1}{U}: Vidência 1.

* O Alinhamento de Edros no exílio precisa estar com a face voltada para cima. Ele não contará se estiver com a face voltada para baixo, mesmo que seja permitido olhá-lo.

Amarras da Mortalidade

{1}{G}

Encantamento

Quando Amarras da Mortalidade entrar no campo de batalha, compre um card.

{G}: As criaturas que seus oponentes controlam perdem resistência a magia e indestrutível até o final do turno.

* A última habilidade faz com que as criaturas que seus oponentes controlam percam resistência a magia e indestrutível conforme ela é resolvida. Quaisquer efeitos que façam com que elas ganhem aquelas habilidades a partir daquele momento funcionarão normalmente.

* O dano causado a uma criatura com indestrutível ainda é marcado na criatura. Caso aquela criatura perca indestrutível e o dano marcado seja letal, ela será destruída. Entretanto, se uma criatura com indestrutível sofrer dano de combate de uma fonte com toque mortífero e posteriormente perder indestrutível, aquela criatura não será destruída.

Andarilho dos Ermos

{4}{C}

Criatura — Eldrazi

4/4

(*{C}* representa mana incolor.)

Atropelar

Andarilho dos Ermos recebe +1/+1 para cada terreno que você controla com o nome Ermo.

* A última habilidade funciona somente se Andarilho dos Ermos estiver no campo de batalha.

Aparelhadora do Refúgio de Pedra

{1}{W}

Criatura — Kor Artesão Aliado

2/2

As criaturas equipadas que você controla recebem +1/+1.

Toda vez que uma criatura equipada que você controla morrer, compre um card.

* Os bônus advindos das habilidades Aparelhadora do Refúgio de Pedra se somam a quaisquer bônus dados pelos Equipamentos.

* As criaturas equipadas receberão somente +1/+1 de Aparelhadora do Refúgio de Pedra, independentemente de quantos Equipamentos estejam anexados a elas. Do mesmo modo, a última habilidade será desencadeada somente uma vez por criatura equipada.

* Neste contexto, "criaturas equipadas que você controla" e "criatura equipada que você controla" se referem a quaisquer criaturas que você controla que tenham Equipamentos anexados a elas. Na hipótese remota de Aparelhadora do Refúgio de Pedra se tornar um Equipamento, o significado de suas habilidades não se altera. Os bônus continuarão a se referir a qualquer criatura equipada que você controla. Não se trata de bônus que se aplicam somente à criatura à qual Aparelhadora do Refúgio de Pedra está anexada.

Ardil do Mago de Centelhas

{1}{R}

Feitiço

Ardil do Mago de Centelhas causa 1 ponto de dano a cada uma de até duas criaturas alvo. Aquelas criaturas não podem bloquear neste turno.

* Se Ardil do Mago de Centelhas tiver dois alvos e um deles não for válido quando Ardil do Mago de Centelhas for resolvido, somente o alvo válido remanescente será afetado. O alvo não válido não sofrerá dano e estará apto a bloquear naquele turno. Se nenhum dos dois alvos for um alvo válido quando Ardil do Mago de Centelhas tentar ser resolvido, este será anulado e nenhum de seus efeitos acontecerá.

* Se Ardil do Mago de Centelhas for resolvido, mas o dano for prevenido ou redirecionado, as criaturas alvo ainda não poderão bloquear nesse turno.

Arrebentador da Realidade

{4}{C}

Criatura — Eldrazi

5/5

(*{C}* representa mana incolor.)

Atropelar, ímpeto

Toda vez que Arrebentador da Realidade se tornar alvo de uma magia que um oponente controla, anule aquela magia a menos que seu controlador descarte um card.

* A última habilidade será desencadeada por qualquer magia controlada por um oponente (incluindo uma magia de Aura) que tenha Arrebentador da Realidade como alvo.

Assalto da Piromante

{3}{R}

Encantamento

Toda vez que você conjurar sua segunda magia a cada turno, Assalto da Piromante causará 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo.

* A habilidade pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. A habilidade será resolvida antes da resolução da segunda magia. Não importa se a primeira magia que você conjurou naquele turno foi resolvida, foi anulada ou ainda está na pilha.

Assentamento da Resistência

Terreno

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. (*{C}* representa mana incolor.)

{T}, Vire uma criatura desvirada que você controla: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

* Para ativar a última habilidade, você pode virar qualquer criatura desvirada que você controla, incluindo uma criatura sobre a qual você não teve controle contínuo desde o início de seu turno mais recente. (Observe que virar a criatura não utiliza {T} [o símbolo de virar]).

Ayli, Peregrina Eterna

{W}{B}

Criatura Lendária — Kor Clérigo

2/3

Toque mortífero

{1}, Sacrifique outra criatura: Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual à resistência da criatura sacrificada.

{1}{W}{B}, Sacrifique outra criatura: Exile a permanente alvo que não seja um terreno. Ative esta habilidade somente se tiver ao menos 10 pontos de vida a mais que seu total de pontos de vida inicial.

* Uma vez que você tenha anunciado qualquer uma das habilidades ativadas, será tarde demais para que alguém o interrompa tentando remover a criatura que você sacrifica.

* Uma vez que você tenha ativado a última habilidade de forma válida, não importa o que aconteça com o seu total de pontos de vida.

* O seu total inicial é o total de pontos de vida com o qual iniciou o jogo. Na maioria dos jogos entre dois jogadores, este total corresponde a 20 pontos de vida. No formato Gigante de Duas Cabeças, é o total de pontos de vida com o qual sua equipe iniciou o jogo, que geralmente é 30. Nos jogos do tipo Commander, seu total inicial é de 40 pontos de vida.

Barreira de Ressurgência

{2}{W}

Criatura — Barreira

0/6

Defensor

Quando Barreira de Ressurgência entra no campo de batalha, 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.

* Se um terreno que já é uma criatura for o alvo da habilidade desencadeada de Barreira de Ressurgência, o poder e resistência básicos daquela criatura terreno se tornarão 0/0, substituindo seu poder e resistência básicos anteriores. Outros efeitos que modificam seu poder e/ou resistência (incluindo os novos marcadores +1/+1 e qualquer outro marcador previamente existente) continuarão a se aplicar.

Benção de Iona

{3}{W}

Encantamento — Aura

Encantar criatura

A criatura encantada recebe +2/+2, tem vigilância e pode bloquear uma criatura adicional.

* A habilidade de bloquear uma criatura adicional é cumulativa. Se uma criatura estiver encantada com duas Benções de Iona, ela poderá bloquear três criaturas. (O +2/+2 também é cumulativo, mas você já sabia disso.)

Buscachamas de Akoum

{2}{R}

Criatura — Humano Xamã Aliado

3/2

Companheiro — {T}, Vire um Aliado desvirado que você controla: Descarte um card. Se fizer isso, compre um card.

* Descartar um card é parte do efeito da habilidade e não é opcional. Conforme a habilidade *companheiro* é resolvida, se você tiver um card na mão, você deve descartar um, mesmo que o card que você desejava descartar ao ativar a habilidade não esteja mais em sua mão.

Cavalaria de Cervos-de-clareira

{5} {G} {G}

Criatura — Elfo Cavaleiro

6/6

Quando Cavalaria de Cervos-de-clareira entrar no campo de batalha, suporte 6. (*Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até seis outras criaturas alvo.*)

Toda vez que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1 morre, você ganha 2 pontos de vida.

* Se Cavalaria de Cervos-de-clareira morrer ao mesmo tempo que uma criatura que você controla com um marcador +1/+1, sua habilidade será desencadeada.

* Se Cavalaria de Cervos-de-clareira de algum modo receber um marcador +1/+1, sua morte fará com que sua própria habilidade seja desencadeada.

* Você ganha 2 pontos de vida por cada criatura, não por cada marcador +1/+1.

Ceifador de Pensamentos

{3} {U}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/4

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Voar

Toda vez que você conjura uma magia incolor, o oponente alvo exila o card do topo do próprio grimório.

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

* A habilidade desencadeada será resolvida antes da magia incolor que a desencadeou.

* Os cards de criatura incolor de *Batalha por Zendikar* Pastor da Desgraça e Processador da Ruína possuem cada um uma habilidade que é desencadeada quando você os conjura e que permite que você coloque um card exilado de um oponente no cemitério daquele jogador. Tanto aquela habilidade quanto a habilidade de Ceifador de Pensamentos serão desencadeadas ao mesmo tempo, de modo que você pode colocá-las na pilha em qualquer ordem. Se a habilidade de Ceifador de Pensamentos for resolvida primeiro (o que significa que foi para a pilha por último), o card exilado por aquela habilidade pode ser "processado" pela outra habilidade.

Chandra, Invocadora do Fogo

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Coloque no campo de batalha duas fichas de criatura vermelha 3/1 do tipo Elemental com ímpeto. Exile-as no início da próxima etapa final.

0: Descarte todos os cards da sua mão e depois compre uma quantidade equivalente de cards mais um.

—X: Chandra, Invocadora do Fogo, causa X pontos de dano a cada criatura.

* Você pode ativar a segunda habilidade de Chandra quando sua mão estiver vazia. Se fizer isso, você comprará um card.

Dádiva das Presas

{U}

Mágica Instantânea

Até o final do turno, a criatura alvo perde todas as habilidades e torna-se um Elefante verde com poder e resistência básicos 3/3.

* A criatura perde todas as outras cores e tipos de criatura, mas retém quaisquer outros tipos (como artefato) ou supertipos (como lendário) que possa ter.

* Dádiva das Presas 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 comecem a se aplicar depois de Dádiva das Presas ser resolvida substituirão esse efeito.

* Dádiva das Presas não anula habilidades que já foram desencadeadas ou ativadas. Em particular, não há como conjurá-la para impedir que a habilidade de uma criatura que diga “No início de sua manutenção”, “Quando esta criatura entrar no campo de batalha” ou similar seja desencadeada.

* Se a criatura afetada ganhar uma habilidade após Dádiva das Presas ser resolvida, esta habilidade será mantida.

* Efeitos que modificam o poder ou a resistência da criatura, como o de Crescimento Titânico, serão aplicados não importando quando começaram a ter efeito. O mesmo se dá com marcadores que alteram seu poder e/ou resistência e efeitos que permutam seu poder por sua resistência.

Desbravador de Kozilek

{6}

Criatura — Eldrazi

5/5

{C}: A criatura alvo não pode bloquear Desbravador de Kozilek neste turno. (*{C}* representa mana incolor.)

* Ativar a habilidade depois que Desbravador de Kozilek tenha sido bloqueado de forma válida não altera nem desfaz aquele bloqueio.

Deslocador Eldrazi

{2} {W}

Criatura — Eldrazi

3/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{2} {C}: Exile outra criatura alvo e, depois, devolva-a ao campo de batalha virada sob o controle de seu dono. (*{C}* representa mana incolor.)

* Se uma ficha de criatura for exilada dessa maneira, ela deixará de existir e não retornará ao campo de batalha.

* Depois que a criatura retornar ao campo de batalha, ela será um novo objeto, sem conexão com a criatura que foi exilada. Ela não estará em combate nem terá quaisquer habilidades adicionais que pudesse ter quando foi exilada. Quaisquer marcadores +1/+1 ou Auras anexados a ela são removidos, e quaisquer Equipamentos não estarão mais anexados.

Devorar nas Chamas

{2} {R}

Feitiço

Como custo adicional para conjurar Devorar nas Chamas, devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono.

Devorar nas Chamas causa 5 pontos de dano à criatura ou ao planeswalker alvo.

* Uma vez que você anuncie que está conjurando Devorar nas Chamas, será tarde demais para que alguém interrompa você tentando remover o terreno que você está devolvendo.

Eldrazi Imobilizador

{1}{R}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{2}{C}: Cada criatura com resistência maior que o próprio poder não pode bloquear neste turno. (*{C}* representa mana incolor.)

* Você compara o poder e a resistência conforme declara os bloqueadores, não conforme a habilidade de Eldrazi Imobilizador é resolvida. Por exemplo, se você controla uma criatura 3/3 quando a habilidade é resolvida e posteriormente no mesmo turno ela recebe +0/+1, de tal modo que esteja 3/4 quando os bloqueadores são declarados, ela não estará apta a bloquear.

* Se uma criatura já foi declarada como bloqueadora de forma válida, a habilidade de Eldrazi Imobilizador não altera nem desfaz aquele bloqueio.

Encarnação da Fúria

{3}{R}

Criatura — Elemental

4/3

Atropelar

As criaturas terreno que você controla têm atropelar.

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode fazer com que o terreno alvo que você controla se torne uma criatura 3/3 do tipo Elemental com ímpeto até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Uma "criatura terreno" é uma permanente que é ao mesmo tempo um terreno e uma criatura.

* Você pode escolher como alvo um terreno que já seja uma criatura. Por exemplo, se o seu alvo é um terreno que também é uma criatura 0/0 e tem três marcadores +1/+1 sobre ela, a criatura terreno resultante será 6/6.

Encarnação do Discernimento

{4}{G}

Criatura — Elemental

4/4

Vigilância

As criaturas terreno que você controla têm vigilância.

Aterragem — Toda vez que um terreno entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode fazer com que o terreno alvo que você controla se torne uma criatura 3/3 do tipo Elemental com ímpeto até o final do turno. Ela ainda é um terreno.

* Uma "criatura terreno" é uma permanente que é ao mesmo tempo um terreno e uma criatura.

* Você pode escolher como alvo um terreno que já seja uma criatura. Por exemplo, se o seu alvo é um terreno que também é uma criatura 0/0 e tem três marcadores +1/+1 sobre ela, a criatura terreno resultante será 6/6.

Encruzilhadas Corrompidas

Terreno

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. (*{C}* representa mana incolor.)

{T}, Pague 1 ponto de vida: Adicione um mana de qualquer cor à sua reserva de mana. Gaste este mana apenas para conjurar uma mágica com desprovido.

* O mana gerado pela última habilidade não pode ser gasto em uma mágica incolor a menos que aquela mágica especificamente tenha a habilidade desprovido.

Enganador de Formas

{6} {C}

Criatura — Eldrazi

8/8

(*{C}* representa mana incolor.)

No início do combate em seu turno, revele o card do topo de seu grimório. Se um card de criatura for revelado desta forma, você poderá fazer com que as criaturas que você controla além de Enganador de Formas se tornem cópias daquele card até o final do turno. Você pode colocar aquele card no fundo de seu grimório.

* Você pode colocar o card no fundo do seu grimório em qualquer situação que possa ocorrer com este card. Não importa se o card é um card de criatura ou não. Se for um card de criatura, não importa se você escolheu aplicar o efeito de copiar.

* Se aplicável, as criaturas que você controla copiam os valores impressos do card de criatura revelado. Elas mantêm quaisquer marcadores que tinham sobre elas. Quaisquer Auras e/ou Equipamentos que estavam anexados a elas continuam anexados.

* Quaisquer efeitos que não sejam de cópia que afetavam uma criatura que você controla, incluindo aqueles que modificavam seu poder e/ou resistência, continuarão a se aplicar.

* Se uma criatura que você controla se torna uma cópia do card de criatura revelado, ela não está entrando nem saindo do campo de batalha. Nenhuma habilidade de entrada no campo de batalha ou de saída do campo de batalha será desencadeada.

Enviada Vampira

{2} {B}

Criatura — Vampiro Clérigo Aliado

1/4

Voar

Toda vez que Enviada Vampira é virada, você ganha 1 ponto de vida.

* A última habilidade de Enviada Vampira será desencadeada se ela for virada por qualquer motivo, inclusive por atacar. No entanto, se ela entrar no campo de batalha virada por algum motivo, a habilidade não será desencadeada.

Escombros de Portão Marinho

Terreno

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. (*{C}* representa mana incolor.)

{2} {C}, {T}: Compre um card. Ative esta habilidade apenas se você não tiver nenhum card em sua mão.

* Não importa quantos cards estão em sua mão conforme a última habilidade é resolvida. Por exemplo, caso você não tenha cards na mão e controle dois Escombros de Portão Marinho, você poderá ativar a última habilidade de cada um deles. Você compra um card conforme cada habilidade é resolvida.

Esfinge da Palavra Final

{5}{U}{U}

Criatura — Esfinge

5/5

Esfinge da Palavra Final não pode ser anulada.

Voar, resistência a magia

As mágicas instantâneas e os feitiços que você controla não podem ser anulados por mágicas nem por habilidades.

* Uma mágica que não pode ser anulada ainda pode ser alvo de mágicas ou habilidades que a anulariam. A parte de seus efeitos que anularia a mágica não fará nada, mas quaisquer outros efeitos que essas mágicas ou habilidades possam ter ainda acontecerão, se aplicável.

* Não há diferença prática entre "não pode ser anulada" e "não pode ser anulada por mágicas ou habilidades", mas a última é utilizada para classes de mágicas que possam exigir um alvo. As mágicas que tenham alvos ainda podem ser anuladas pelas regras do jogo caso todos os seus alvos tornem-se inválidos antes que elas sejam resolvidas.

Espreitador das Profundezas

{5}{U}

Criatura — Eldrazi

4/4

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Toda vez que uma criatura que você controla causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.

{3}{C}: A criatura alvo não pode ser bloqueada neste turno. (*{C} representa mana incolor.*)

* Ativar a última habilidade de Espreitador das Profundezas após ele ter sido bloqueado não altera nem desfaz aquele bloqueio. A etapa de declaração de atacantes é o último momento no qual você pode ativar a habilidade para que ela seja efetiva.

Estado Natural

{G}

Mágica Instantânea

Destrua o artefato ou encantamento alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3.

* Se um artefato ou encantamento no campo de batalha tem {X} em seu custo de mana, X é 0.

Findador

{5}{C}

Criatura — Eldrazi

5/5

Desvire Findador durante a etapa de desvirar de cada outro jogador.

{T}: Findador causa 1 ponto de dano à criatura ou ao jogador alvo.

{C}, {T}: A criatura alvo não pode atacar nem bloquear neste turno.

{C}{C}, {T}: Compre um card.

* Findador é desvirado ao mesmo tempo que as permanentes do jogador ativo. Você não pode escolher não desvirá-lo naquele momento.

* Se um efeito diz que Findador não desvira durante sua etapa de desvirar, aquele efeito não se aplica durante a etapa de desvirar de outro jogador.

* Ativar a segunda habilidade ativada após uma criatura ter sido declarada como atacante ou bloqueadora de forma válida não altera nem desfaz aquele ataque ou bloqueio.

Forçar a Servir

{4} {R}

Feitiço

Suporte 2. *(Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.)*

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

* O último alvo de Forçar a Servir pode ser qualquer criatura, até mesmo uma que esteja desvirada, uma que você já controla ou uma que tenha sido alvo da parte de suporte da mágica.

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

* Conforme Forçar a Servir é resolvido, se pelo menos um de seus alvos ainda for válido, ele será resolvido, afetando somente alvos que ainda são válidos naquele momento. Se nenhum dos alvos for válido naquele momento, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

Fumarola Errante

Terreno

Fumarola Errante entra no campo de batalha virada.

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

{2} {U} {R}: Até o final do turno, Fumarola Errante torna-se uma criatura azul e vermelha 1/4 do tipo Elemental com "{0}: Permute o poder e a resistência desta criatura até o final do turno." Ela ainda é um terreno.

* Os efeitos que permutam poder e resistência aplicam-se depois de todos os outros efeitos que alteram poder e/ou resistência, independentemente de qual efeito foi criado primeiro.

* Permutar o poder e a resistência da criatura duas vezes (ou qualquer número par de vezes) faz com que o poder e resistência da criatura voltem aos valores anteriores à permuta.

* 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 Fumarola Errante tiver sido transformada em uma criatura 0/0 com três marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade a transformará em uma criatura 4/7 que ainda é um terreno.

Garra do Capitão

{2}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+0.

Toda vez que a criatura equipada atacar, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 1/1 do tipo Kor Aliado virada e atacando.

Equipar {1}

* Você escolhe qual oponente ou planeswalker controlado por um oponente a ficha está atacando conforme ela entra no campo de batalha. Não precisa ser o mesmo oponente nem o mesmo planeswalker que a criatura equipada está atacando.

* A ficha jamais é declarada como criatura atacante. Ela simplesmente entra no campo de batalha atacando. Isso não causará o desencadeamento de nenhuma habilidade desencadeada do tipo "toda vez que uma criatura atacar".

Garras do Turbilhão

{2}{U}

Mágica Instantânea

Surto {1}{U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de surto se você ou um colega de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.*)

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

Compre um card.

* Garras do Turbilhão pode ter como alvo uma criatura que já esteja virada. Ela não será desvirada durante a próxima etapa de desvirar de seu controlador.

* Garras do Turbilhão segue a criatura, mas não o controlador dessa. 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.

Gavinhas Esfoladoras

{1}{B}{B}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Todas as criaturas recebem -2/-2 até o final do turno. Se uma criatura morreria neste turno, em vez disso, exile-a.

* Somente criaturas que estejam no campo de batalha quando Gavinhas Esfoladoras for resolvida receberão -2/-2. Entretanto, qualquer criatura que morreria neste turno será exilada, mesmo que não estivesse no campo de batalha ou não fosse uma criatura quando Gavinhas Esfoladoras foi resolvida.

* As criaturas que Gavinhas Esfoladoras faria com que morressem serão exiladas em vez disso. O jogo somente verifica que criaturas morrem depois que Gavinhas Esfoladoras termina de ser resolvida.

General Tazri

{4}{W}

Criatura Lendária — Humano Aliado

3/4

Quando General Tazri entra no campo de batalha, você pode procurar um card de criatura do tipo Aliado em seu grimório, revelá-lo e colocá-lo na sua mão. Depois, embaralhe seu grimório.

{W}{U}{B}{R}{G}: As criaturas do tipo Aliado que você controla recebem +X/+X até o final do turno, sendo X o número de cores presentes naquelas criaturas.

* A última habilidade só verifica criaturas do tipo Aliado que você controla conforme a habilidade é resolvida. O valor de X será entre 0 e 5. Incolor não é uma cor.

* Uma vez que a última habilidade seja resolvida, o bônus dado não será alterado, mesmo que o número de cores presentes entre seus Aliados seja alterado.

Guardião de Sementes

{2}{G}{G}

Criatura — Elemental

3/4

Alcance

Quando Guardião de Sementes morrer, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde X/X do tipo Elemental, sendo X o número de cards de criatura em seu cemitério.

* Use o número de cards de criatura em seu cemitério quando a habilidade é resolvida para determinar o valor de X. Guardião de Sementes será contado para esse número desde que ainda esteja em seu cemitério naquele momento.

* Uma vez que o Elemental seja criado, nenhuma mudança no número de cards de criatura em seu cemitério poderá afetar o poder nem a resistência do Elemental.

Guinchador de Kozilek

{2}{B}

Criatura — Eldrazi Zangão

3/2

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{C}: Guinchador de Kozilek recebe +1/+0 e ganha ameaçar até o final do turno. (*Ele só pode ser bloqueado por duas ou mais criaturas. {C} representa mana incolor.*)

* Se Guinchador de Kozilek ganhar ameaçar após ter sido bloqueado de forma válida por uma criatura, ele permanecerá bloqueado.

* Ocorrências múltiplas de ameaçar são redundantes.

Infiltrador Dimensional

{1}{U}

Criatura — Eldrazi

2/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Lampejo

Voar

{1}{C}: O oponente alvo exila o card do topo do próprio grimório. Se este for um card de terreno, você pode devolver Infiltrador Dimensional para a mão de seu dono. (*{C} representa mana incolor.*)

* Você escolhe devolver ou não Infiltrador Dimensional para a mão de seu dono quando sua habilidade é resolvida. Se o card exilado for um card de terreno, você não poderá esperar e devolver Infiltrador Dimensional em um momento posterior.

Interferência Abstrusa

{2}{U}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Anule a mágica alvo, a menos que seu controlador pague {1}. Você coloca no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi. Ela tem “Sacrifique esta criatura: Adicione {C} à sua reserva de mana.” (*{C} representa mana incolor.*)

* Você recebe a ficha de Rebento Eldrazi mesmo que o controlador da mágica pague {1}.

Inversor da Verdade

{2}{B}{B}

Criatura — Eldrazi

6/6

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Voar

Quando Inversor da Verdade entrar no campo de batalha, exile todos os cards de seu grimório com a face voltada para baixo. Depois, embaralhe todos os cards de seu cemitério em seu grimório.

* Nenhum jogador pode olhar os cards uma vez que estejam exilados.

* Se seu oponente colocar um dos cards exilados com a face voltada para baixo em seu cemitério (por exemplo, para ativar a habilidade de um Processador Eldrazi), escolha um dos cards aleatoriamente. O card é revelado somente depois que o custo é pago completamente. Ou seja, seu oponente não pode descobrir qual card foi escolhido e decidir voltar atrás (não conjurar a mágica, não ativar a habilidade e assim por diante, conforme aplicável).

Invocador de Nulos

{3}{B}

Criatura — Vampiro Xamã

2/4

{3}{B}, Exile um card de criatura de seu cemitério: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi virada.

* Uma vez que você ativar a habilidade, será tarde demais para alguém interromper você tentando remover o card de criatura de seu cemitério.

Jori En, Mergulhadora das Ruínas

{1}{U}{R}

Criatura Lendária — Tritão Mago

2/3

Toda vez que você conjurar sua segunda mágica em cada turno, compre um card.

* A habilidade de Jori En pode ser desencadeada apenas uma vez a cada turno. A habilidade será resolvida antes da resolução da segunda mágica. Não importa se a primeira mágica que você conjurou naquele turno foi resolvida, foi anulada ou ainda está na pilha.

* Jori En precisa estar no campo de batalha para que sua habilidade funcione. Notadamente, a habilidade não será desencadeada se Jori En for a segunda mágica que você conjurou no turno.

Julgamento de Nissa

{4}{G}

Feitiço

Suporte 2. (*Coloque um marcador +1/+1 em cada uma de até duas criaturas alvo.*)

Escolha até uma criatura alvo que um oponente controla. Cada criatura que você controla com um marcador +1/+1 causa dano igual a seu poder àquela criatura.

* Você termina a ação de suporte antes que qualquer criatura cause dano. As criaturas que receberam um marcador +1/+1 causarão dano à criatura que um oponente controla, se aplicável.

* Conforme Julgamento de Nissa é resolvido, se pelo menos um de seus alvos ainda for válido, ele será resolvido, afetando somente alvos que ainda são válidos naquele momento. Se nenhum dos alvos for válido naquele momento, a mágica será anulada e nenhum de seus efeitos acontecerá.

Juramento de Chandra

{1}{R}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Chandra entra no campo de batalha, ele causa 3 pontos de dano à criatura alvo que um oponente controla.

No início de cada etapa final, se um planeswalker entrou no campo de batalha sob o seu controle neste turno, Juramento de Chandra causa 2 pontos de dano a cada oponente.

* A última habilidade de Juramento de Chandra será desencadeada mesmo que o planeswalker que entrou no campo de batalha sob seu controle não esteja mais no campo de batalha, não esteja mais sob seu controle ou não seja mais um planeswalker. Isso também vale se Juramento de Chandra não estava no campo de batalha quando o planeswalker entrou.

* A última habilidade será desencadeada apenas uma vez por turno, mesmo que mais de um planeswalker tenha entrado no campo de batalha sob seu controle.

Juramento de Jace

{2}{U}

Encantamento Lendário

Quando Juramento de Jace entrar no campo de batalha, compre três cards e, depois, descarte dois cards.

No início de sua manutenção, use vidência X, sendo X o número de planeswalkers que você controla.

* Se você não controlar nenhum planeswalker conforme a habilidade é resolvida, você não usará vidência. As habilidades que são desencadeadas toda vez que você usa vidência não serão desencadeadas.

Kalitas, Traidor de Ghet

{2}{B}{B}

Criatura Lendária — Vampiro Guerreiro

3/4

Vínculo com a vida

Se uma criatura que um oponente controla que não seja uma ficha morreria, em vez disso, exile aquele card e coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 2/2 do tipo Zumbi.

{2}{B}, Sacrifique outro Vampiro ou Zumbi: Coloque dois marcadores +1/+1 em Kalitas, Traidor de Ghet.

* As habilidades desencadeadas toda vez que uma criatura que um oponente controla morre não serão desencadeadas, a menos que aquela criatura seja uma ficha (veja abaixo).

* Se uma ficha de criatura que um oponente controla morre, ela vai para o cemitério daquele jogador normalmente antes de deixar de existir.

* Se Kalitas morrer ao mesmo tempo que criaturas que seus oponentes controlam, aqueles cards de criatura serão exilados e você receberá o mesmo número de Zumbis.

* Você não pode sacrificar Kalitas para ativar a última habilidade, mesmo se de algum modo ele se tornar um Zumbi.

Kozilek, a Grande Distorção

{8}{C}{C}

Criatura Lendária — Eldrazi

12/12

Quando você conjurar Kozilek, a Grande Distorção, se tiver menos de sete cards na mão, compre um número de cards igual à diferença.

Ameaçar

Descarte um card com custo de mana convertido igual a X: Anule a mágica alvo com custo de mana convertido igual a X.

* A habilidade desencadeada de Kozilek verifica se você tem menos de sete cards na mão ao conjurá-lo. Kozilek está na pilha neste momento, e não na sua mão. Se você não tiver sete cards na mão, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, a condição será verificada novamente conforme ela tentar ser resolvida. Se você tiver sete ou mais cards na mão naquele momento, a habilidade não fará nada.

* Para ativar a última habilidade, é necessário que haja um alvo válido: uma mágica na pilha. Aquele alvo determinará o valor de X e o custo de mana convertido do card que você descartará. Você não pode ativar a habilidade a menos que possa igualar o custo de mana convertido de uma mágica na pilha ao custo de um card em sua mão.

* O custo de mana convertido de uma mágica não muda, mesmo que essa tenha sido conjurada utilizando um custo alternativo (tal como um custo de despertar). Por exemplo, o custo de mana convertido de uma Queda Vertiginosa (uma mágica com custo de mana $\{2\}\{W\}$) que foi conjurada pelo seu custo de despertar de $\{5\}\{W\}$ é 3.

* Se houver um $\{X\}$ no custo de mana do card que você descartar, aquele X será 0. Qualquer $\{X\}$ no custo de mana da mágica alvo terá o valor que tenha sido determinado para ele quando a mágica foi conjurada.

Levante Elemental

$\{1\}\{G\}$

Mágica Instantânea

O terreno alvo que você controla se torna uma criatura 4/4 do tipo Elemental com ímpeto até o final do turno. Ela ainda é um terreno. Ela deve ser bloqueada neste turno se possível.

* Se a criatura resultante atacar, o jogador defensor precisa atribuir ao menos um bloqueador para ela durante a etapa de declaração de bloqueadores se aquele jogador controlar alguma criatura que possa bloqueá-la.

* Você pode escolher como alvo um terreno que já seja uma criatura. Por exemplo, se seu alvo é um terreno que também é uma criatura 0/0 e tem três marcadores +1/+1 sobre ela, a criatura terreno resultante será 7/7.

Linvala, a Preservadora

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Criatura Lendária — Anjo

5/5

Voar

Quando Linvala, a Preservadora, entrar no campo de batalha, se um oponente tiver mais pontos de vida que você, você ganhará 5 pontos de vida.

Quando Linvala entrar no campo de batalha, se um oponente controlar mais criaturas que você, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura branca 3/3 do tipo Anjo com voar.

* Para cada habilidade desencadeada, o jogo verifica se a condição é verdadeira no momento em que a habilidade seria desencadeada. Se a condição não for verdadeira, a habilidade não será desencadeada. Se a habilidade for desencadeada, o jogo verificará novamente se a condição é verdadeira conforme a habilidade tentar ser resolvida. Se a condição não for verdadeira nesse momento, a habilidade não fará nada.

* Em uma partida com vários participantes, é possível que a condição seja verdadeira em ambos os casos, mas acerca de dois oponentes diferentes.

Mago Refletor

{1}{W}{U}

Criatura — Humano Mago

2/3

Quando Mago Refletor entrar no campo de batalha, devolva a criatura alvo que um oponente controla para a mão de seu dono. O dono daquela criatura não pode conjurar mágicas com o mesmo nome que aquela criatura até seu próximo turno.

* A habilidade de Mago Refletor não impede nenhum jogador de jogar terrenos (caso a criatura devolvida seja também um terreno).

* Em muitos casos, o nome da criatura que foi devolvida não será igual ao nome daquele card quando estiver de volta à mão de seu dono. Por exemplo, se o card estava copiando outra criatura, ele provavelmente terá um nome diferente na mão de seu dono e poderá ser conjurado novamente antes de seu próximo turno. O mesmo acontece com um card dupla face com seu reverso voltado para cima que seja devolvido para a mão de seu dono.

* Se a criatura devolvida não tinha nome enquanto estava no campo de batalha (provavelmente porque a criatura estava com a face voltada para baixo), seu dono ainda pode conjurar mágicas de criatura com metamorfose ou megamorfose com a face voltada para baixo, ou conjurar o mesmo card com a face voltada para cima antes de seu próximo turno.

Membrana de Contenção

{2}{U}

Encantamento — Aura

Surto {U} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de surto se você ou um colega de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.*)

Encantar criatura

A criatura encantada não é desvirada durante a etapa de desvirar de seu controlador.

* Membrana de Contenção pode ter uma criatura desvirada como alvo e pode ser anexada a uma criatura desvirada. Ela simplesmente não terá nenhum efeito até que aquela criatura seja virada.

* A criatura encantada ainda pode ser desvirada por outras mágicas e habilidades.

Mímico Eldrazi

{2}

Criatura — Eldrazi

2/1

Toda vez que outra criatura incolor entra no campo de batalha sob o seu controle, você pode alterar o poder e a resistência básicos de Mímico Eldrazi para o poder e a resistência daquela criatura até o final do turno.

* Use o novo poder e resistência básicos da criatura no momento que a habilidade é resolvida para determinar o poder e a resistência básicos de Mímico Eldrazi. Se aquela criatura não estiver mais no campo de batalha naquele momento, use seu poder e sua resistência quando ela deixou o campo de batalha. (Lembre-se de que esses valores podem ser negativos, por exemplo, se ela deixou o campo de batalha após receber +3/-3 de uma mágica como Contorção Espacial).

* A habilidade de Mímico Eldrazi substituirá qualquer outro efeito que defina seu poder e resistência básicos. Tais efeitos que comecem a ser aplicados após a habilidade ser resolvida irão do mesmo modo se sobrepor à habilidade. Efeitos que modificam o poder e/ou a resistência de Mímico Eldrazi mas que não definem seu poder e/ou resistência básicos para valores específicos serão aplicados não importando quando começaram a se aplicar. O mesmo vale para quaisquer marcadores +1/+1 que ele possa ter.

Mina e Denn, Nascidos Selvagens

{2}{R}{G}

Criatura Lendária — Elfo Aliado

4/4

Você pode jogar um terreno adicional em cada um de seus turnos.

{R}{G}, Devolva um terreno que você controla para a mão de seu dono: A criatura alvo ganha atropelar até o final do turno.

* Uma vez que você anuncie que está ativando a última habilidade, será tarde demais para alguém interromper você tentando remover o terreno que você devolveu.

Obra-prima de Litoforjaria

{1}

Artefato — Equipamento

A criatura equipada recebe +1/+1 para cada outra criatura que você controla que compartilhe um tipo de criatura com ela.

Equipar {2}

* O bônus é de apenas +1/+1 por criatura aplicável, mesmo que tal criatura compartilhe mais de um tipo de criatura com a criatura equipada. Por exemplo, se a criatura equipada for um Humano Xamã e você controlar um Humano Guerreiro, um Goblin Xamã e outro Humano Xamã, a criatura equipada receberá +3/+3.

* O bônus é alterado de acordo com as criaturas que você controla. Isso pode fazer a criatura equipada perder resistência e morrer devido a dano causado previamente no turno.

Obrigador Eldrazi

{2}{R}

Criatura — Eldrazi

3/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando conjura Obrigador Eldrazi, você pode pagar {1}{C}. Se fizer isso, ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno e desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno. (*{C} representa mana incolor.*)

Ímpeto

* Você pode escolher qualquer criatura como alvo da habilidade desencadeada de Obrigador Eldrazi, inclusive uma que esteja desvirada ou uma que você já controla.

Pântano Sibilante

Terreno

Pântano Sibilante entra no campo de batalha virado.

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

{1}{B}{G}: Pântano Sibilante torna-se uma criatura preta e verde 2/2 do tipo Elemental com toque mortífero 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 magia 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 Pântano Sibilante tiver sido transformado em uma criatura 0/0 com três marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade o transformará em uma criatura 5/5 que ainda é um terreno.

Picos das Agulhas

Terreno

Picos das Agulhas entra no campo de batalha virado.

{T}: Adicione {R} ou {W} à sua reserva de mana.

{2}{R}{W}: Picos das Agulhas torna-se uma criatura vermelha e branca 2/1 do tipo Elemental com golpe duplo 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 magia 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 Picos das Agulhas tiver sido transformado em uma criatura 0/0 com três marcadores +1/+1, ativar sua última habilidade o transformará em uma criatura 5/4 que ainda é um terreno.

Poço-espelho

Terreno

Poço-espelho entra no campo de batalha virado.

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

{2}{C}, {T}, Sacrifique Poço-espelho: Copie a magia instantânea ou o feitiço alvo que você controla. Você pode escolher novos alvos para a cópia.

{4}{C}, {T}, Sacrifique Poço-espelho: Coloque uma ficha no campo de batalha que seja uma cópia da criatura alvo que você controla.

* A terceira habilidade de Poço-espelho pode ter como alvo (e copiar) qualquer magia instantânea ou feitiço, não apenas uma com alvos.

* A cópia é criada na pilha. Portanto, ela não é conjurada. As habilidades que são desencadeadas quando um jogador conjura uma magia não serão desencadeadas. Em seguida, a cópia será resolvida como uma magia normal, depois que os jogadores tiverem a oportunidade de conjurar magias e ativar habilidades.

* 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. Se, para um dos alvos, você não puder escolher um novo alvo válido, ele permanecerá inalterado (mesmo que o alvo atual não seja válido).

* Se a magia copiada for modal (ou seja, se ela disser "Escolha um --" ou algo assim), a cópia terá os mesmos modos. Você não pode escolher modos diferentes.

* Se a magia copiada tiver um X cujo valor foi determinado quando ela foi conjurada (como faz Queda dos Titãs), 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 tivessem sido pagos para a cópia. Por exemplo, se um jogador sacrificar uma criatura 3/3 para conjurar Arremessar e você copiá-lo, a cópia de Arremessar também causará 3 pontos de dano ao seu alvo.

* Para a última habilidade de Poço-espelho, a ficha copia exatamente o que está escrito na criatura original e mais nada (a menos que a criatura esteja copiando outra coisa; veja abaixo). Ela não copia informações como se a criatura está virada ou desvirada, se tem ou não 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.

* Por exemplo, se a ficha copia uma Planície que foi afetada por uma magia com despertar, a ficha será apenas um terreno, muito embora o objeto que está sendo copiado seja atualmente uma criatura terreno. O mesmo é válido caso o terreno tenha uma habilidade que o anime.

* Se a criatura copiada tinha {X} em seu custo de mana, X é 0.

* Se a criatura copiada estiver copiando alguma outra coisa, então a ficha entrará no campo de batalha como o que quer que a criatura escolhida esteja copiando.

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

Portador do Silêncio

{1}{B}

Criatura — Eldrazi

2/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando conjura Portador do Silêncio, você pode pagar {1}{C}. Se fizer isso, o oponente alvo sacrifica uma criatura. (*{C} representa mana incolor.*)

Voar

Portador do Silêncio não pode bloquear.

* A habilidade desencadeada de Portador do Silêncio tem como alvo somente o jogador, não qualquer criatura. Por exemplo, o jogador pode sacrificar uma criatura com resistência a magia.

* Os jogadores podem responder à habilidade desencadeada, mas, uma vez que ela começa a ser resolvida e você decida pagar ou não {1}{C}, será tarde demais para que qualquer um responda.

Profanador Aterrorizante

{6}{B}

Criatura — Eldrazi

6/8

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

{3}{C}, Exile um card de criatura de seu cemitério: O oponente alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao poder do card exilado. (*{C}* representa mana incolor.)

* Use o poder do card conforme existiu pela última vez em seu cemitério para determinar quantos pontos de vida serão perdidos.

* Uma ficha de criatura não é um card de criatura. Embora uma ficha vá para o cemitério brevemente se morrer, ela deixa de existir antes que você tenha oportunidade de fazer qualquer coisa.

Punição sem Remorso

{3}{B}{B}

Feitiço

O oponente alvo perde 5 pontos de vida a menos que aquele jogador descarte dois cards ou sacrifique uma criatura ou um planeswalker. Repita esse processo uma vez.

* O jogador não pode escolher descartar dois cards a menos que tenha pelo menos dois cards na mão. Do mesmo modo, aquele jogador não pode escolher sacrificar uma criatura ou planeswalker a menos que controle um. Isso significa que caso o oponente alvo não tenha dois cards na mão e não controle uma criatura nem um planeswalker, aquele jogador perderá 5 pontos de vida e depois perderá 5 pontos de vida novamente.

* Nenhum jogador pode realizar nenhuma ação entre as duas vezes que o jogador passa pelo processo.

* Quaisquer habilidades que sejam desencadeadas enquanto Punição sem Remorso está sendo resolvida serão colocadas na pilha após ela ter sido resolvida completamente.

Queda dos Titãs

{X}{X}{R}

Mágica Instantânea

Surto {X}{R} (*Você pode conjurar esta mágica por seu custo de surto se você ou um colega de equipe tiver conjurado outra mágica neste turno.*)

Queda dos Titãs causa X pontos de dano a cada uma de até duas criaturas e/ou jogadores alvo.

* Se um dos alvos for um jogador, você pode redirecionar o dano causado por Queda dos Titãs para um planeswalker que aquele jogador controla. Contudo, Queda dos Titãs não poderá ser usada para causar dano tanto a um jogador quanto a um planeswalker que ele controle (a menos que um efeito de redirecionamento separado seja aplicado).

* O custo de mana convertido de Queda dos Titãs se baseia em seu custo de mana de {X}{X}{R}, mesmo que você a esteja conjurando pelo seu custo de surto. Por exemplo, se você conjura Queda dos Titãs pelo seu custo de surto e escolhe 4 como valor de X, seu custo de mana convertido será 9.

Redentor Vil

{2}{G}

Criatura — Eldrazi

3/3

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Lampejo

Quando conjura Redentor Vil, você pode pagar {C}. Se fizer isso, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura incolor 1/1 do tipo Rebento Eldrazi para cada criatura que não fosse uma ficha que tenha morrido sob o seu controle neste turno. Aquelas fichas têm “Sacrifique esta criatura: Adicione {C} à sua reserva de mana.”

* A última habilidade de Redentor Vil contará qualquer criatura que não seja ficha que morreu sob seu controle, mesmo se você não era o dono da criatura. Não importa onde o card está quando a habilidade é resolvida. Não é necessário que ele ainda esteja em um cemitério.

* A última habilidade de Redentor Vil não contará criaturas que não sejam fichas que não foram para um cemitério devido a um efeito de substituição (por exemplo, uma criatura que foi exilada ou que foi para a zona de comando em vez disso).

Reflexo Resplandescente

{1}{W}

Mágica Instantânea

Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao poder da criatura alvo. Na próxima vez em que aquela criatura for causar dano neste turno, previna aquele dano.

* Você ganha pontos de vida tão logo Reflexo Resplandescente seja resolvido, não conforme o dano é prevenido.

* Se dois Reflexos Resplandescentes com a mesma criatura como alvo foram resolvidos no mesmo turno, somente um efeito de prevenção será aplicado na próxima vez em que ela causaria dano. O outro efeito será aplicado se a criatura for causar dano uma segunda vez posteriormente naquele turno.

Remoldador da Matéria

{2}{C}

Criatura — Eldrazi

3/2

(*{C}* representa mana incolor.)

Quando Remoldador da Matéria morrer, revele o card do topo de seu grimório. Você pode colocar aquele card no campo de batalha se for um card de permanente com custo de mana convertido igual ou inferior a 3. Do contrário, coloque-o em sua mão.

* Se você colocar um card de Aura no campo de batalha desta forma, você escolhe o que encantar conforme ele entra no campo de batalha. Você precisa ser capaz de escolher uma permanente ou jogador válido, caso contrário você não poderá colocar a Aura no campo de batalha.

* Se você não colocar o card no campo de batalha por qualquer motivo, você o coloca em sua mão.

Retorno de Kozilek

{2}{R}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Retorno de Kozilek causa 2 pontos de dano a cada criatura.

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura do tipo Eldrazi com custo de mana convertido igual ou superior a 7, você poderá exilar Retorno de Kozilek de seu cemitério. Se fizer isso, Retorno de Kozilek causará 5 pontos de dano a cada criatura.

* A última habilidade só será desencadeada se Retorno de Kozilek estiver em seu cemitério conforme você conjurar a mágica de criatura do tipo Eldrazi. Aquela habilidade será resolvida antes da mágica de criatura do tipo Eldrazi. Em outras palavras, aquele Eldrazi ainda não estará no campo de batalha e não sofrerá dano de Retorno de Kozilek.

* Exilar Retorno de Kozilek devido à última habilidade não é o mesmo que conjurá-lo como uma magia. Os cards que dizem "Anule a magia alvo" não funcionarão.

Reviravolta de Cadáveres

{1}{B}

Mágica Instantânea

Coloque os três cards do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, você pode devolver um card de criatura de seu cemitério para a sua mão.

* O card de criatura em seu cemitério não é alvo de Reviravolta de Cadáveres. Você pode escolher um dos três cards que você colocou lá a partir de seu grimório.

Rompe-mundos

{6}{G}

Criatura — Eldrazi

5/7

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Quando conjurar Rompe-mundos, exile o artefato, encantamento ou terreno alvo.

Alcance

{2}{C}, Sacrifique um terreno: Devolva Rompe-mundos de seu cemitério para sua mão. (*{C} representa mana incolor.*)

* Você só poderá ativar a última habilidade se Rompe-mundos estiver em seu cemitério.

Ruínas de Oran-Rief

Terreno

Ruínas de Oran-Rief entra no campo de batalha virada.

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. (*{C} representa mana incolor.*)

{T}: Coloque um marcador +1/+1 na criatura incolor alvo que entrou no campo de batalha neste turno.

* O alvo da última habilidade não necessariamente teria que ser uma criatura incolor ao entrar no campo de batalha, contanto que tenha entrado no campo de batalha durante aquele turno. No entanto, o alvo precisa ser uma criatura incolor para ser um alvo válido para a habilidade.

Senhor do Ciclone

{4}{U}

Criatura — Elemental

3/4

Voar

Quando Senhor do Ciclone morre, 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.

* Se você usar um terreno que já é uma criatura como alvo da habilidade desencadeada de Senhor do Ciclone, o poder e a resistência básicos daquela criatura terreno passarão a ser 0/0, valores que substituem os anteriores. Quaisquer outros efeitos que modifiquem seu poder e/ou resistência (incluindo os novos marcadores +1/+1 e qualquer outro marcador previamente existente) continuarão a valer.

Sumidouro Consumidor

{3}{R}

Mágica Instantânea

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

Escolha um —

- Exile a criatura terreno alvo.
- Sumidouro Consumidor causa 4 pontos de dano ao jogador alvo.

* Uma "criatura terreno" é uma permanente que é ao mesmo tempo um terreno e uma criatura.

Testemunhar o Fim

{3}{B}

Feitiço

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

O oponente alvo exila dois cards da própria mão e perde 2 pontos de vida.

* Se aquele jogador tiver somente um card na mão, aquele card será exilado. Se o jogador não tiver cards na mão, nenhum card será exilado, mas o jogador ainda perderá 2 pontos de vida.

Treinador de Armas

{R}{W}

Criatura — Humano Soldado Aliado

3/2

As outras criaturas que você controla recebem +1/+0 enquanto você controlar um Equipamento.

* A habilidade se aplica mesmo se o Equipamento não estiver anexado a nada.

Trol Ceifador

{3}{G}

Criatura — Troll

2/3

Quando Trol Ceifador entra no campo de batalha, você pode sacrificar uma criatura ou um terreno. Se fizer isso, coloque dois marcadores +1/+1 em Trol Ceifador.

* Os jogadores podem responder à habilidade de entrada no campo de batalha (notadamente, quando Trol Ceifador ainda é 2/3), mas, uma vez que a habilidade comece a ser resolvida, será tarde demais para qualquer jogador responder. Você não escolhe qual criatura ou terreno sacrificar, caso sacrifique, até que a habilidade seja resolvida.

Umbrígeos Goblins

{3}{R}{R}

Criatura — Goblin

4/4

Ameaçar

Quando Umbrígeos Goblins entra no campo de batalha, você pode conjurar o card de magia instantânea ou feitiço alvo com custo de mana convertido igual ou inferior a 3 a partir de seu cemitério sem pagar seu custo de mana. Se aquele card seria colocado no seu cemitério neste turno, em vez disso, exile-o.

* O card Umbrígeos Goblins recebeu errata em português. A informação “alvo” em “card de magia instantânea ou feitiço alvo” ficou faltando no texto do card impresso em português. O texto correto é o que consta neste documento.

* Você conjura o card durante a resolução da habilidade de entrada no campo de batalha, e não posteriormente no mesmo turno. Se for um card de feitiço, ignore as restrições de tempo baseadas no fato de ser um card de feitiço. Outras restrições de tempo, como "Conjure [este card] apenas durante o combate", precisam ser obedecidas.

* Se você não puder conjurar o card de magia instantânea ou de feitiço alvo, por exemplo, por não haver alvos válidos disponíveis ou por escolher não conjurá-lo, ele permanecerá em seu cemitério.

* Se você conjura um card "sem pagar seu custo de mana", você não pode pagar custos alternativos como custos de surto. Você pode pagar custos adicionais. Se o card tiver custos adicionais obrigatórios, você precisa pagá-los.

* Se o card de mágica instantânea ou de feitiço tiver um X em seu custo de mana, você deverá escolher 0 como seu valor.

* Se um card de mágica instantânea ou de feitiço que você conjurar desta forma for anulado, ele será exilado.

* Se um card de mágica instantânea ou feitiço que você conjurar dessa forma for para alguma zona que não o exílio ou o cemitério, talvez porque uma de suas habilidades diz para colocá-lo na mão de seu dono, ele não será exilado. Isso é válido mesmo se o card fosse ser colocado no cemitério mais tarde naquele turno.

Vampiro de Porto Altivo

{2}{W}{B}

Criatura — Vampiro Guerreiro Aliado

2/4

Voar

Toda vez que você ganha pontos de vida, cada oponente perde 1 ponto de vida.

* A habilidade é desencadeada apenas uma vez para cada evento de ganho de pontos de vida, independentemente da quantidade de pontos de vida ganhos.

* Quando uma criatura com vínculo com a vida causa dano de combate, isso representa um único evento de ganho de pontos de vida. Por exemplo, 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 desencadeada de Vampiro de Porto Altivo será desencadeada apenas uma vez. Entretanto, se duas criaturas com vínculo com a vida que você controla causarem dano de combate ao mesmo tempo, a habilidade será desencadeada duas vezes.

* 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.

Vinhas do Recluso

{G}

Mágica Instantânea

A criatura alvo recebe +1/+2 e ganha alcance até o final do turno. Desvire-a. *(Uma criatura com alcance pode bloquear criaturas com voar.)*

* Uma criatura desvirada pode ser alvo de Vinhas do Recluso. Ela ainda ganhará os outros bônus.

Zangão Cultivador

{2}{U}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/3

Desprovido *(Este card não tem cor.)*

{T}: Adicione {C} à sua reserva de mana. Gaste esse mana apenas para conjurar uma mágica incolor, ativar uma habilidade de uma permanente incolor ou pagar um custo que contenha {C}. *({C} representa mana incolor.)*

* O mana gerado por Zangão Cultivador pode ser utilizado para conjurar qualquer mágica incolor, incluindo a maioria das mágicas de artefato, mágicas com a face voltada para baixo e mágicas com desprovido.

* Algumas habilidades desencadeadas incluem um custo como parte de sua resolução. Por exemplo, a habilidade de Portador do Silêncio diz, em parte, que "Quando conjura Portador do Silêncio, você pode pagar {1}{C}.". Você pode usar mana gerado por Zangão Cultivador para ajudar a pagar aquele custo. Na verdade, você poderia virar dois Zangões Cultivadores para pagar o custo total.

Zangão Despojador

{B}

Criatura — Eldrazi Zangão

2/1

Desprovido (*Este card não tem cor.*)

No início de sua manutenção, você perde 1 ponto de vida a menos que controle outra criatura incolor.

* O fato de você controlar ou não outra criatura incolor é verificado conforme a habilidade é resolvida. Essa verificação ocorrerá mesmo que Zangão Despojador deixe o campo de batalha em resposta à habilidade.

Zendikar Ressurgida

{5}{G}{G}

Encantamento

Toda vez que você virar um terreno para gerar mana, adicione à sua reserva de mana um mana de qualquer tipo que aquele terreno gerar. (*Os tipos de mana são branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.*)

Toda vez que você conjurar uma mágica de criatura, compre um card.

* Se a habilidade de mana do terreno produzir mais de um tipo de mana, escolha um desses tipos para determinar o tipo de mana que Zendikar Ressurgida produzirá.

* A última habilidade será resolvida antes da mágica de criatura que a desencadeou.

Zona de Isolamento

{2}{W}{W}

Encantamento

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

* Se Zona de Isolamento deixar o campo de batalha antes que sua habilidade desencadeada seja resolvida, a criatura ou encantamento alvo não será exilado.

* As Auras anexadas à criatura ou encantamento exilado serão colocadas no cemitério de seus donos. Qualquer Equipamento será solto e permanecerá no campo de batalha. Quaisquer marcadores na permanente exilada deixarão de existir.

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

* O card exilado é devolvido ao campo de batalha imediatamente após Zona de Isolamento 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 Zona de Isolamento 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.

Magic: The Gathering, Magic, Juramento das Sentinelas. 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. ©2016 Wizards.