

## ***Magic: The Gathering—Commander* (Edición 2015): notas de la colección**

Recopiladas por Matt Tabak, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 31 de julio de 2015

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de **Magic: The Gathering**, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones y malentendidos comunes que son inevitablemente causados por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en <http://company.wizards.com/contactus>.

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica los conceptos y mecánicas de la colección.

La sección “Notas de cartas específicas” contiene respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección. En particular, ninguna de las cartas publicadas en productos anteriores de **Magic** está presente.

-----

## **NOTAS GENERALES**

### **Información del lanzamiento**

La colección **Magic: The Gathering—Commander** (Edición 2015) está compuesta por cinco packs de juego distintos. Cada pack de juego contiene un mazo de 100 cartas y una carta foil sobredimensionada de comandante. Los cinco mazos son “Invoca a los espíritus”, “Toma el control”, “Expolia las tumbas”, “Zambúllete en la batalla” y “Fortalece al anfitrión”.

Fecha de lanzamiento: 13 de noviembre de 2015

Visita [Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator) para encontrar un evento o tienda cercana.

-----

## Cartas nuevas y legalidad del formato

Hay 56 cartas en los mazos de ***Magic: The Gathering—Commander*** (Edición 2015) que son completamente nuevas en el juego de **Magic**. Estas cartas son legales para jugar solamente en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar o Modern.

Las demás cartas de este lanzamiento son legales para jugar en cualquier formato que ya permita esas cartas. O sea, la aparición en este lanzamiento no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Para obtener más información sobre los formatos de **Magic**, visita [Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules). Para obtener más información sobre la legalidad de una carta en particular, visita [Gatherer.Wizards.com](http://Gatherer.Wizards.com), busca la carta y luego revisa la pestaña “Sets & Legality”.

-----

## ¿Qué es Commander?

Creado y popularizado por fans, Commander es un formato casual donde cada jugador elige una criatura legendaria para que dirija su mazo. Normalmente se juega en formatos casuales de varios jugadores Todos contra todos, aunque los juegos de dos jugadores también son populares. Cada jugador comienza con 40 vidas. Cada mazo contiene exactamente 100 cartas, incluyendo la criatura legendaria elegida para ser la *comandante* del mazo. Commander también es un formato "Singleton": exceptuando las tierras básicas, cada carta debe tener un nombre distinto (tomando como referencia la edición en inglés).

Hay una lista recomendada de cartas prohibidas para el formato Commander mantenida por el comité de reglas en [MTGCommander.net](http://MTGCommander.net), no por Wizards of the Coast. En **Magic Online**, el formato Commander sigue esa lista de cartas prohibidas.

-----

## Usar tu comandante

La carta de criatura legendaria elegida como comandante de tu mazo tiene un papel importante en los juegos y a menudo aparece varias veces en el campo de batalla.

\* Tu comandante comienza el juego en la zona de mando, un área de juego creada para el formato Commander y usada ahora para cartas de **Magic** no tradicionales (como las cartas de plano, de plan y de Conspiracy) y para los emblemas creados por planeswalkers. Las otras 99 cartas son barajadas y se convierten en tu biblioteca.

\* Puedes lanzar a tu comandante desde tu zona de mando. Cada vez que lo hagas, lanzarlo te costará {2} más por cada vez que lo lanzaste anteriormente desde la zona de mando durante ese juego.

\* Si tu comandante fuera a ser exiliado o puesto en tu mano, tu cementerio o biblioteca desde cualquier lado, en vez de eso, puedes elegir ponerlo en la zona de mando.

La *identidad de color* de tu comandante determina las otras cartas que puede incluir tu mazo. \* La identidad de color de una carta incluye su color, definido por el coste de maná o indicador de color, y los colores de cualquier símbolo de maná de color de su texto de reglas.

\* La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante este, incluso si tu comandante cambia de color.

\* Durante el juego, si se fuera a agregar maná a tu reserva de maná que no es de la identidad de color de tu comandante, en vez de eso, se agrega esa misma cantidad de maná incoloro a tu reserva de maná.

Además de las reglas normales sobre ganar y perder el juego, el formato Commander tiene otra regla: Si un mismo comandante hace 21 puntos de daño de combate a un jugador en el transcurso del juego, este jugador pierde el juego.

\* Los jugadores deberían llevar registro del daño de combate que les hace cada comandante durante un juego.

\* Esta regla incluye al comandante propio de cada jugador, que puede hacer daño de combate a su propietario si el comandante es controlado por otro jugador o si el daño de combate es redirigido a ese jugador.

-----

### **Regla de mulligan alternativa**

La variante Commander usa una regla de mulligan alternativa. Cada vez que un jugador hace un mulligan, en lugar de barajar su mano entera en su biblioteca, ese jugador exilia cualquier cantidad de cartas de su mano. Luego el

jugador roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas que exilió de esta manera menos una. Una vez que un jugador retiene una mano inicial, ese jugador baraja todas las cartas que exilió de esta manera en su biblioteca.

-----

## Dejar el juego

A diferencia de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar una vez que un jugador pierde y deja el juego.

\* Cuando un jugador deja el juego, todos los permanentes, hechizos y otras cartas de las cuales es propietario también dejan el juego.

\* Si ese jugador controlaba cualquier habilidad o copia de hechizo que estaba esperando para resolverse, esta deja de existir.

\* Si ese jugador controlaba algún permanente propiedad de otro jugador, los efectos que le dieron el control de este al jugador que dejó el juego terminan. Si eso no le da el control del permanente a otro jugador (tal vez porque entró al campo de batalla bajo el control del jugador que dejó el juego), es exiliado.

-----

## Comandantes sobredimensionados

Cada mazo de ***Magic: The Gathering—Commander*** (Edición 2015) incluye una carta de comandante sobredimensionada foil que se corresponde con el comandante de ese mazo. Esta carta se incluye solo por diversión y no es necesaria para el juego de Commander.

\* Debes contar con la versión tradicional de la carta de **Magic** de tu comandante, incluso si utilizas la carta sobredimensionada.

\* Mientras el comandante esté en una zona pública, como la zona de mando o el campo de batalla, puedes reemplazar la carta sobredimensionada por la carta tradicional de **Magic**.

\* Si tu comandante está en una zona oculta, como tu biblioteca o tu mano, usa la carta tradicional de **Magic**.

-----

## **Tema: Contadores de experiencia**

Cada uno de los cinco comandantes de esta edición tiene una habilidad que te da contadores de experiencia y otra que hace referencia a la cantidad de contadores de experiencia que tienes.

Ezuri, la Garra del Progreso

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/3

Siempre que una criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, obtienes un contador de experiencia.

Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas, donde X es la cantidad de contadores de experiencia que tengas.

\* Los contadores de experiencia son el segundo tipo de contadores que puede tener un jugador, además de los de veneno.

\* Todos los contadores de experiencia son idénticos; no importa la manera cómo los obtuviste. Por ejemplo, la última habilidad de Ezuri contará los contadores de experiencia que tengas de la primera habilidad, de otra habilidad, de proliferar, etcétera.

\* Cada pack de juego incluye una carta marcada como “Experiencia” con la siguiente sugerencia: “Coloca aquí tus contadores de experiencia”. Esta carta no es necesaria para jugar. No es más que un lugar cómodo donde colocar tus contadores de experiencia, los cuales se pueden representar con dados, cuentas de cristal u otros objetos pequeños.

-----

## **Habilidad nueva: Miríada**

Miríada es una nueva habilidad disparada que permite a una criatura atacar en todas las direcciones posibles.

Convocador de la manada

{5} {G} {G}

Criatura — Bestia

8/6

Arrolla.

*Miríada. (Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esta criatura girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de miríada son las siguientes:

#### 702.115. Miríada

702.115a Miríada es una habilidad disparada que también puede crear una habilidad disparada retrasada. “Miríada” significa “Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esta criatura girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Si colocas una o más fichas en el campo de batalla de esta manera, exilia las fichas al final del combate”.

702.115b Si una criatura tiene varias copias de miríada, cada una se dispara por separado.

\* El término “jugador defensor” en las reglas de miríada (o en cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con miríada estaba atacando en el momento en el que se convirtió en criatura atacante en este combate, o al controlador del planeswalker al que la criatura estaba atacando en el momento en el que se convirtió en criatura atacante en este combate

\* Si el jugador defensor es tu único oponente, no se ponen fichas en el campo de batalla

\* Tú eliges si cada ficha ataca al jugador o a un planeswalker que controle cuando se creó la ficha.

\* Aunque las fichas entran al campo de batalla atacando, nunca fueron declaradas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataca no se disparan, incluyendo la habilidad miríada de las fichas. Si hay costes para que la criatura ataque, esos costes no se aplican a las fichas.

\* Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.

\* Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

\* Si miriada crea más de una ficha por jugador (debido a un efecto como el que crea Temporada duplicadora), puedes elegir separadamente si cada ficha ataca al jugador o a un planeswalker que controle.

-----

### **Ciclo: “Confluencias”**

Esta edición incluye un ciclo de hechizos modales que te permiten elegir tres modos. A diferencia de cartas modales anteriores, estos hechizos te permiten elegir el mismo modo más de una vez.

#### **Confluencia desdichada**

{3} {B} {B}

#### **Instantáneo**

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- El jugador objetivo roba una carta y pierde 1 vida.
- La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.
- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

\* Eliges los modos al lanzar el hechizo. Una vez que se elijan los modos, no se puede cambiar de opinión.

\* Si un modo requiere un objetivo, puedes seleccionar ese modo solo si hay disponible un objetivo legal. Ignora los requisitos para hacer objetivo de los modos que no eliges. Cada vez que selecciones ese modo, puedes elegir un objetivo diferente o el mismo objetivo.

\* Independientemente de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones de una confluencia en el orden en el que están escritas. Si se elige el mismo modo más de una vez, eliges su orden relativo cuando lanzas el hechizo. Por ejemplo, digamos que eliges el primer modo de Confluencia desdichada dos veces, una vez haciéndote objetivo a ti mismo y otra vez haciendo objetivo a otro jugador (en ese orden), y luego el tercer modo. Cuando Confluencia desdichada se resuelve, robas una carta y pierdes 1 vida, luego el otro jugador hace eso mismo y, por último, la carta de criatura objetivo regresa a tu mano.

\* Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades en mitad de los modos de un hechizo que se está resolviendo.

\* Si se copia una confluencia, es habitual que el efecto que crea la copia te permita elegir nuevos objetivos, pero no puedes elegir nuevos modos.

\* Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que la confluencia se resuelva, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá efecto en ningún objetivo ilegal.

-----

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Anya, ángel despiadado

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Ángel

4/4

Vuela.

Anya, ángel despiadado obtiene +3/+3 por cada oponente cuyo total de vidas sea menos que la mitad de su total de vidas inicial.

Mientras el total de vidas de un oponente sea menos que la mitad de su total de vidas inicial, Anya tiene la habilidad de indestructible.

\* El daño causado a Anya se cuenta aunque Anya tenga la habilidad de indestructible. Por ejemplo, si Anya recibe lo que sería daño letal y pierde la habilidad de indestructible (quizás porque el total de vidas de cada oponente es demasiado alto), será destruida la próxima vez que se realicen acciones basadas en estado. Sin embargo, la

comprobación de si queda destruida una criatura que recibió daño de una fuente con toque mortal solo ocurre la primera vez que se realizan acciones basadas en estado después del evento de asignación de daño.

\* Si el daño se causa a Anya y a tus oponentes a la vez, Anya puede ganar la habilidad de indestructible o resistencia adicional antes de que se comprueben las acciones basadas en estado. De manera similar, si el daño a Anya lo causa una fuente con vínculo vital controlada por un oponente, Anya puede perder la habilidad de indestructible o resistencia antes de que se comprueben las acciones basadas en estado.

\* Si el total de vidas inicial de un jugador es impar, la mitad del total de vidas de ese jugador será una fracción, no pasa nada. Por ejemplo, si el total de vidas inicial de un oponente es de 41, la mitad de ese número es 20 ½. Si el total de vidas de ese jugador es de 20 o menos, Anya tendrá la habilidad de indestructible.

-----

Arjun, la Llama Ambulante

{4} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero esfinge

5/5

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, pon las cartas de tu mano en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden y luego roba esa misma cantidad de cartas.

\* La habilidad disparada de Arjun se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase.

\* Después de que la habilidad de Arjun se dispare, los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidad activadas. Cada vez que lances un hechizo instantáneo “en respuesta”, la habilidad de Arjun se dispara de nuevo.

-----

Azote de Nel Toth

{5} {B} {B}

Criatura — Dragón zombie

6/6

Vuela.

Puedes lanzar el Azote de Nel Toth desde tu cementerio pagando {B} {B} y sacrificando dos criaturas en vez de pagar su coste de maná.

\* Lanzar el Azote de Nel Toth desde tu cementerio pagando el coste alternativo no cambia el momento en que lo lanzas. Puedes lanzarlo solo cuando puedas lanzar un hechizo de criatura.

\* Si lanzas el Azote de Nel Toth desde tu cementerio, es un hechizo y puede ser contrarrestado.

\* En cuanto empieces a lanzar el Azote de Nel Toth desde tu cementerio, pasa a la pila. En ese punto, es demasiado tarde para que un oponente pueda evitar que lo lances removiéndolo de tu cementerio. También es demasiado tarde para que cualquier jugador intente destruir las criaturas que sacrifiques para pagar el hechizo.

-----

Capitán de Kalemne

{3} {W} {W}

Criatura — Soldado gigante

5/5

Vigilancia.

{5} {W} {W}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Capitán de Kalemne se convierte en monstruoso, exilia todos los artefactos y encantamientos.

\* Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si el Capitán de Kalemne ya es monstruoso, la habilidad activada no hará nada.

\* Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, continua siendo monstruosa.

\* Una habilidad que se dispara cuando la criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.

-----

Centauro enredadera

{3} {G}

Criatura — Centauro planta

1/1

Arrolla.

El Centauro enredadera entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de cartas de tierra en todos los cementerios.

Siempre que una carta de tierra vaya a un cementerio desde cualquier lugar, puedes pagar {G} {G}. Si lo haces, regresa el Centauro enredadera de tu cementerio a tu mano.

\* Si el Centauro enredadera y una carta de tierra van al cementerio a la vez, se disparará la última habilidad del Centauro enredadera.

-----

Confluencia ardiente

{2} {R} {R}

Conjuro

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- La Confluencia ardiente hace 1 punto de daño a cada criatura.
- La Confluencia ardiente hace 2 puntos de daño a cada oponente.
- Destruye el artefacto objetivo.

\* Si se eligen varias veces el primer o el segundo modo, cada uno de ellos representa un evento de asignación daño separado. Por ejemplo, si tu oponente lanza Confluencia ardiente y elige el segundo modo tres veces, y tú controlas un Serafín guardián (una criatura con la habilidad “Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño”), recibirás un total de 3 puntos de daño.

-----

Confluencia fértil

{4} {G} {G}

Conjuro

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja tu biblioteca.

\* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

-----

Confluencia justa

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.
- Exilia el encantamiento objetivo.
- Ganas 5 vidas.

\* Si se elige varias veces el tercer modo, cada uno de ellos representa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si se elige el tercer modo tres veces y controlas a Karlov del Concilio fantasmal (una criatura con la habilidad “Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre Karlov del Concilio fantasmal”), la habilidad de Karlov se disparará tres veces y obtendrá 6 contadores +1/+1.

-----

Crótalo quebrantahuesos

{2}{G}

Criatura — Víbora

1/3

Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esta carta haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

Cuando el Crótalo quebrantahuesos entre al campo de batalla, regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano y luego elige un oponente. Ese jugador regresa una carta de su cementerio a su mano.

\* La habilidad de entra al campo de batalla del Crótalo quebrantahuesos hace objetivo solo a la carta en tu cementerio. Si esa carta es un objetivo ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, la habilidad será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna carta volverá a la mano de ningún jugador.

-----

Daxos, el Resurgido

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Soldado zombie

2/2

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, obtienes un contador de experiencia.

{1} {W} {B}: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura encantamiento Espíritu blanca y negra. Tiene “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de contadores de experiencia que tengas”.

\* La fuerza y resistencia de las fichas cambiarán cuando cambie la cantidad de contadores de experiencia que tienes.

\* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la ficha es parte de los valores copiables de la ficha. Las copias de la ficha también tendrán esa habilidad.

\* Colocar una ficha de criatura encantamiento en el campo de batalla no causará que se dispare la primera habilidad de Daxos. Por otro lado, las habilidades de constelación se disparan siempre que un encantamiento entre en el campo de batalla bajo tu control, así que esas habilidades se dispararán.

-----

## Depredación de Ezuri

{5} {G} {G} {G}

### Conjuro

Por cada criatura que controlan tus oponentes, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Bestia verde 4/4. Cada una de esas Bestias lucha con una criatura distinta entre esas criaturas.

\* Los jugadores no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades durante el intervalo que existe entre la entrada al campo de batalla de las Bestias y su lucha contra otras criaturas. Si la entrada al campo de batalla de las Bestias causa que se disparen habilidades, esas habilidades se pondrán en la pila una vez que la Depredación de Ezuri se resuelva.

\* Tú eliges qué Bestia lucha contra qué criatura que controla un oponente.

\* Cada una de las “luchas” sucede a la vez.

\* Si la Depredación de Ezuri crea más de una ficha para cualquier criatura (debido a un efecto como el que crea Temporada duplicadora), las fichas adicionales no lucharán contra ninguna criatura.

-----

Despertar del tirano del cielo

{3}{R}

Encantamiento

Cuando una fuente que controla un oponente te haga daño, sacrifica el Despertar del tirano del cielo. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

\* Si Despertar del tirano del cielo no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, no puedes sacrificarlo. En ese caso, no obtienes el Dragón.

\* Despertar del tirano del cielo se disparará cada vez que una fuente que controla un oponente te haga daño, pero solo puedes sacrificarlo una vez.

-----

Destino sintético

{4}{U}{U}

Instantáneo

Exilia todas las criaturas que controlas. Al comienzo del próximo paso final, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres esa misma cantidad de cartas de criatura, pon en el campo de batalla todas las cartas de criatura mostradas de esta manera y luego baraja el resto de las cartas mostradas en tu biblioteca.

\* Las fichas de criatura que exilias de esta manera contarán para la cantidad de cartas de criatura que pones en el campo de batalla.

\* Si pones a tu comandante en la zona de mando en vez de exiliarlo, seguirá contando para la cantidad de cartas de criatura que pones en el campo de batalla.

\* Las cartas que exilias permanecerán en el exilio. No forman parte del grupo que barajas en tu biblioteca.

\* Las cartas de criatura entrarán al campo de batalla simultáneamente.

\* Si la cantidad de criaturas que exilias es mayor que la cantidad de cartas de criatura que quedan en tu biblioteca, tendrás que mostrar toda tu biblioteca, colocar todas las cartas de criatura mostradas de esa forma en el campo de batalla y luego barajar tu biblioteca.

\* Si no muestras ninguna carta que no sea de criatura de esta manera (quizás porque todas las cartas de criatura que necesitabas estaban en la parte superior de la biblioteca), barajas tu biblioteca igualmente.

-----

Emboscador ilusorio

{4}{U}

Criatura — Ilusión felino

4/1

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Siempre que el Emboscador ilusorio reciba daño, roba esa misma cantidad de cartas.

\* Las criaturas pueden recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Si una fuente causa 5 puntos de daño al Emboscador ilusorio, robarás 5 cartas.

\* Si el Emboscador ilusorio bloquea a una criatura con arrollar, el controlador de esa criatura puede asignar cualquier cantidad de año al Emboscador ilusorio, desde 1 hasta la cantidad de fuerza de esa criatura. El daño restante no tiene por qué asignarse al jugador defensor.

-----

Espada de los egos

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de miriada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esta criatura girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

Equipar {4}.

\* Si una criatura tiene varias copias de miriada, cada una se dispara por separado. Por ejemplo, si una criatura tiene dos copias de miriada, recibirás dos fichas por oponente, sin contar al jugador defensor.

\* Si las fichas no son criaturas (quizás porque la criatura equipada fuera una tierra animada), entrarán al campo de batalla pero no atacarán. Aun así, exiliarás esas fichas al final del combate.

-----

Exploradora de Oreskos

{1}{W}

Criatura — Explorador felino

2/2

Cuando la Exploradora de Oreskos entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta X cartas de llanura, donde X es la cantidad de jugadores que controlan más tierras que tú. Muestra esas cartas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

\* El valor de X se determina cuando se resuelve la habilidad disparada de la Exploradora de Oreskos.

\* Si ningún jugador controla más tierras que tú, buscarás y barajarás tu biblioteca, aunque no puedas encontrar ninguna carta.

-----

Faro del dominio

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{T}, sacrificar el Faro del dominio: pon a tu comandante en tu mano desde la zona de mando.

\* Si lanzas un comandante desde tu mano, no se aplica el coste adicional basado en la cantidad de veces que lo lanzaste desde tu zona de mando (a veces llamado “impuesto del comandante”).

\* Si tu comandante no está en la zona de mando (o no estás jugando a Commander) cuando la habilidad se resuelva, no pasa nada.

-----

Garraguadaña

{5}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este equipo entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Germen negra 0/0, luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

Equipar {3}.

\* La habilidad disparada de la Garraguadaña se dispara y resuelve una vez se hace el daño de combate. \* Por ejemplo, si una ficha Germen hace 1 punto de daño de combate a un jugador con 10 vidas, el daño de combate reducirá el total de vidas de ese jugador a 9. Luego, la habilidad de la Garraguadaña hará que el jugador pierda 5 vidas más, dejándolo con 4.

\* Al igual que otros equipos, cada equipo con arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexas el equipo a otra criatura que controles. Una vez que la ficha Germen ya no esté equipada, irá al cementerio y por lo tanto dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

-----

Gigantoplasma

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Gigantoplasma entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, salvo que gana “{X}: Esta criatura tiene una fuerza y resistencia base de X/X.”

\* La habilidad activada que el Gigantoplasma se otorga a sí mismo se convierte en parte de sus valores copiables. A menos que otro efecto de copia sobrescriba la habilidad, una criatura que es una copia del Gigantoplasma tendrá esa habilidad.

\* El Gigantoplasma copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras anexadas a ella, ni copia efectos que no sean de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* Si el Gigantoplasma no es una criatura (quizás porque copió una tierra que se convirtió en criatura temporalmente), aún puedes activar la habilidad “{X}: Esta criatura tiene una fuerza y resistencia base de X/X.” Sin embargo, esta habilidad no tendrá ningún efecto y no convertirá al Gigantoplasma en una criatura.

\* La habilidad activada sobrescribe todos los efectos previos que fijaban la fuerza o resistencia base del Gigantoplasma a valores específicos. Otros efectos que fijan su fuerza o resistencia base que empiezan a aplicarse después de que la habilidad se resuelva (incluidos los creados por activaciones subsiguientes de la habilidad) sobrescribirán el efecto de la habilidad.

\* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia del Gigantoplasma, como el efecto del Crecimiento gigante o del Himno glorioso, se aplicarán al Gigantoplasma sin importar cuándo comenzaron a aplicarse. Lo mismo vale para contadores que afectan a su fuerza o resistencia y los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.

\* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X es 0. La habilidad que el Gigantoplasma se otorga a sí mismo no afecta a una {X} en su coste de maná.

\* Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Gigantoplasma), entonces el Gigantoplasma entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando la criatura elegida (además de tener cualquier habilidad que haya ganado como parte del proceso de copia, si corresponde).

\* Si la criatura elegida es una ficha, el Gigantoplasma copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. El Gigantoplasma no es una ficha, aunque haya copiado a una.

\* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Gigantoplasma entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

\* Si el Gigantoplasma de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

\* Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Gigantoplasma entra al campo de batalla como una criatura Metamorfo 0/0 y probablemente vaya al cementerio de inmediato.

-----

Heraldo de la milicia celeste

{3}{W}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Vuela, vigilancia.

Miriada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esta criatura girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

\* Las copias creadas por la habilidad miriada entran al campo de batalla giradas aunque tendrán vigilancia.

-----

Íbice abrecaminos

{4}{G}{G}

Criatura — Cabra

3/3

Siempre que el Íbice abrecaminos ataque, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

\* El valor de X se calcula cuando la habilidad del Íbice abrecaminos se resuelve. En particular, si atacas con dos Íbices abrecaminos (y no controlas otras criaturas), la primera habilidad que se resuelva dará a esos íbices +3/+3. La segunda habilidad les dará +6/+6.

\* En algunos casos inusuales, puede que la mayor fuerza entre las criaturas que controlas sea negativa. Eso es perjudicial para ti. Por ejemplo, si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es de -2 cuando la habilidad se resuelve, las criaturas que controlas obtendrán -2/-2 hasta el final del turno.

-----

Invocaciones terroríficas

{X}{B}{B}

Conjuro

Cada jugador pone las X primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Por cada carta de criatura que vaya a un cementerio de esta manera, pones en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada.

\* Si una carta de criatura tiene una habilidad que reemplaza ir al cementerio con moverse a otro lugar “en vez de eso”, esa carta no contará para la cantidad de Zombies que obtienes. En cambio, las cartas de criatura con una habilidad disparada que las remueve del cementerio (o de tu biblioteca) cuando se colocan allí desde cualquier parte sí que cuentan para ese total.

-----

Karlov del Concilio fantasmal

{W} {B}

Criatura legendaria — Consejero espíritu

2/2

Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre Karlov del Concilio fantasmal.

{W} {B}, remover seis contadores +1/+1 de Karlov del Concilio fantasmal: Exilia la criatura objetivo.

\* La habilidad se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de una criatura atacante con vínculo vital o 4 vidas de los Grilletes de fe.

\* Una criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate es un único evento de ganancia de vidas. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

-----

Kasheto, archimago orochi

{1} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero víbora

2/2

{G} {U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno. Si esa criatura es una Víbora, obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

\* Una vez que una criatura haya sido bloqueada legalmente, activar la habilidad de Kasheto haciendo objetivo a esa criatura no hará que se convierta en no bloqueada. De todas formas, le seguirá otorgando +2/+2 si es Víbora

-----

Ladrón de sueños

{5} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que el Ladrón de sueños haga daño de combate a un jugador, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes lanzar las cartas que no sean tierra exiliadas de esta manera.

\* Las cartas se exilian boca arriba.

\* Lanzar una carta de esta manera sigue las reglas normales para lanzar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

\* Si lanzas un instantáneo o un conjuro de esta manera, irá a tu cementerio cuando se resuelva o sea contrarrestado. No regresará al exilio.

\* Cualquier carta que no lances permanecerá exiliada.

\* Exiliar todas las cartas de tu biblioteca de esta manera no causará que pierdas el juego. Solo perderás si intentas robar una carta de una biblioteca vacía.

-----

Ladrona de sangre

{4} {B} {B}

Criatura — Vampiro

1/1

Vuela.

En cuanto la Ladrona de sangre entra al campo de batalla, remueve todos los contadores de todos los permanentes. La Ladrona de sangre entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada contador removido de esta manera.

\* Los contadores de experiencia de los jugadores no se remueven de esta manera, pero los contadores de lealtad de los planeswalkers sí.

\* Si más de una Ladrona de sangre entra en el campo de batalla al mismo tiempo, puedes aplicar el efecto de reemplazo de cualquiera de ellas. La que elijas entrará con contadores +1/+1 adicionales debido a su propia habilidad, pero las otras no.

-----

Mazirek, sacerdote de la muerte kraul

{3}{B}{G}

Criatura legendaria — Chamán insecto

2/2

Vuela.

Siempre que un jugador sacrifique otro permanente, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

\* Si se sacrifica un permanente para pagar el coste de un hechizo o una habilidad, la habilidad de Mazirek se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. En cambio, si se sacrifica un permanente durante la resolución de un hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad acabará de resolverse antes de que la habilidad de Mazirek se ponga en la pila.

\* Mazirek no permite a ningún jugador sacrificar ningún permanente. Su habilidad se dispara siempre que un jugador sacrifique un permanente porque otro hechizo, habilidad o coste se lo indique.

\* Una criatura legendaria que muere a causa de la “regla de leyendas” no se sacrifica. Lo mismo vale para un planeswalker al que le afecta la “regla de unicidad de planeswalkers”.

-----

Merin del clan Nel Toth

{2}{B}{G}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, obtienes un contador de experiencia.

Al comienzo de tu paso final, elige la carta de criatura objetivo en tu cementerio. Si el coste de maná convertido de esa carta es menor o igual que la cantidad de contadores de experiencia que tengas, regrésala al campo de batalla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano.

\* Si Merin del clan Nel Toth deja el campo de batalla al mismo tiempo que mueren otras criaturas que controlas, su primera habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.

\* No puedes elegir poner la carta de criatura en tu mano si su coste de maná convertido es menor o igual que la cantidad de contadores de experiencia que tienes mientras la última habilidad se resuelve.

\* Si una carta de criatura de tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

-----

Mízzix de los izmagnus

{2}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro con coste de maná convertido mayor que la cantidad de contadores de experiencia que tengas, obtienes un contador de experiencia.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de instantáneo y de conjuro por cada contador de experiencia que tengas.

\* Terminas de lanzar un hechizo, incluido el pago de su coste, antes de que se dispare la primera habilidad de Mízzix. La habilidad que te da el contador de experiencia se resolverá antes que el hechizo que causó que se disparara.

\* La última habilidad de Mízzix no cambia el coste de maná ni el coste de maná convertido de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.

\* La última habilidad de Mízzix no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas por un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.

\* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo, o si el coste para lanzarlo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.

\* La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como costes de retrospectiva.

\* Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de ese hechizo es {X}{R} y tienes un contador de experiencia, podrías elegir 5 como el valor de X y pagar {4}{R} para lanzar el hechizo.

-----

Poder de Mízzix

{3}{R}

Conjuro

Exilia la carta objetivo que sea un instantáneo o conjuro de tu cementerio. Por cada carta exiliada de esta manera, cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. Exilia el Poder de Mízzix.

Sobrecarga {5}{R}{R}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la carta objetivo” por “cada carta”).*

\* Si el Poder de Mízzix exilió varias cartas, puedes lanzar las copias en cualquier orden. La última copia que lances será la primera en resolverse.

\* Si no lanzas una de las copias (quizás porque no hay objetivos legales disponibles o porque no quieres), esa copia dejará de existir.

\* El Poder de Mízzix sigue en la pila mientras se resuelve. Si pagas el coste de sobrecarga, el Poder de Mízzix no será copiado.

\* Las copias se crean y se lanzan durante la resolución del Poder de Mízzix. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo jugar basadas en el tipo de la copia. No se ignoran otras restricciones, como “Lanza [este nombre] solo durante el combate”.

\* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

\* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como su valor.

\* Las cartas permanecen exiliadas, independientemente de lo que les ocurra a las copias.

-----

Presagio cadavérico

{3}{B}

Criatura — Hechicero zombie

4/2

Cuando el Presagio cadavérico muera, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en el cementerio del jugador objetivo.

\* Eliges el jugador objetivo cuando la habilidad va a la pila, y determinas el valor de X cuando la habilidad se resuelve. Si te haces objetivo a ti mismo y el Presagio cadavérico aún está en el cementerio, su habilidad se contará a sí mismo.

-----

Protectora del bastión

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

3/3

Las criaturas comandante que controlas obtienen +2/+2 y tienen la habilidad de indestructible.

\* La habilidad de la Protectora del bastión se aplica a cualquier criatura comandante que controlas, seas o no el propietario.

\* La habilidad de la Protectora del bastión no se aplica a los comandantes que no son criaturas actualmente.

-----

Ráfaga de meteoritos

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

Conjuro

La Ráfaga de meteoritos hace 4 puntos de daño a cada una de X criaturas y/o jugadores objetivo.

\* La Ráfaga de meteoritos no puede hacer objetivo a la misma criatura o jugador más de una vez.

\* La Ráfaga de meteoritos no puede hacer daño a un jugador y a un planeswalker que controla de esta manera. La Ráfaga de meteoritos tampoco puede hacer daño a más de un planeswalker que controla el mismo jugador de esta manera.

\* Si alguno pero no todos los objetivos de Ráfaga de meteoritos se volvieron ilegales cuando intenta resolverse, hará daño al resto de objetivos legales. Los objetivos ilegales no se verán afectados.

-----

Recobradora de la aurora

{4} {W} {W}

Criatura — Ángel

5/5

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, elige una carta de criatura en el cementerio de un oponente y luego ese jugador elige una carta de criatura en tu cementerio. Puedes regresar esas cartas al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

\* Si cualquiera de los oponentes tiene una carta de criatura en su cementerio cuando la habilidad de la Recobradora de la aurora se resuelve, debes elegir una de esas cartas. No puedes elegir a un oponente que no tenga cartas de criatura en su cementerio para evitar devolverlas.

\* Si no hay cartas de criatura en ninguno de los cementerios de los oponentes cuando la habilidad de la Recobradora de la aurora se resuelva, todavía tienes la opción de devolver una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Tú eliges qué oponente seleccionará una carta de criatura de tu cementerio.

-----

## Reflejo rival

{4} {U} {U}

### Instantáneo

Lanza el Reflejo rival solo durante el paso de declarar bloqueadoras.

Por cada criatura que te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, pon en el campo de batalla bloqueando a esa criatura una ficha que es una copia de esa criatura. Exilia esas fichas al final del combate.

\* Una ficha creada por Reflejo rival bloqueará a la criatura que está copiando incluso si esa criatura no puede ser bloqueada o si tiene una habilidad que evitaría que la criatura ficha la bloqueara (como amenaza o protección). Esto también es cierto incluso si la criatura ficha tiene una habilidad que evitaría que fuera declarada como bloqueadora.

\* Aunque las fichas entran al campo de batalla bloqueando, nunca fueron declaradas bloqueadoras. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura bloquea no se dispararán. Si hay costes para que la criatura bloquee, esos costes no se aplican a las fichas.

\* Si las fichas no son criaturas (quizás porque la criatura atacante fuera una tierra animada), entrarán al campo de batalla pero no bloquearán. Las criaturas atacantes que no fueran bloqueadas por otra razón seguirán sin ser bloqueadas.

\* La habilidad disparada retrasada que exilia las fichas se disparará al final del combate, independientemente de lo que pase con la criatura original.

\* Si el Reflejo rival crea más de una ficha de cualquier criatura atacante (debido a un efecto como el que crea Temporada duplicadora), cada una de esas fichas entrará al campo de batalla bloqueando a la criatura de la que son copias. Todas esas fichas quedarán exiliadas por la habilidad disparada retrasada.

\* Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

\* Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que copió esa criatura.

\* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por el Reflejo rival copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla.

\* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

-----

Rito de la tormenta enfurecida

{3} {R} {R}

Encantamiento

Las criaturas llamadas Iracundo de relámpagos no pueden atacarte a ti ni a un planeswalker que controlas.

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador pone en el campo de batalla una ficha de criatura Elemental roja 5/1 llamada Iracundo de relámpagos. Tiene las habilidades de arrollar, prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta criatura”.

\* Si el Rito de la tormenta enfurecida deja el campo de batalla antes de que se declaren atacantes, las criaturas llamadas Iracundo de relámpagos pueden atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas.

-----

Robar del éter

{4} {U} {U}

Instantáneo

Gana el control del hechizo objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para él. *(Si ese hechizo se convierte en un permanente, entra al campo de batalla bajo tu control.)*

\* Robar del éter puede hacer objetivo a cualquier hechizo, incluso a uno sin objetivos.

\* Si ganas el control de un hechizo de instantáneo o de conjuro, irá al cementerio de su propietario cuando se resuelva.

\* Puedes cambiar cualquiera o ninguno de los objetivos del hechizo. Si cambias un objetivo, debes elegir un objetivo legal para el hechizo. Si no puedes, debes dejar el objetivo sin modificar (incluso si el objetivo actual es ilegal). En particular, si fuiste elegido originalmente como el “oponente objetivo” para un hechizo que luego controlas con Robar del éter, te convertirás en un objetivo ilegal, dado que no eres tu propio oponente.

\* El daño de combate que causa un comandante se cuenta sin importar quién controlaba al comandante en el momento en el que causó daño. Por ejemplo, digamos que un comandante hace 10 puntos de daño de combate a un jugador, deja el campo de batalla, vuelve a ser lanzado y tú ganas el control sobre él con Robar del éter. Si hace otros 11 puntos de daño de combate al mismo jugador, perderá el juego.

\* Si ganas el control de un hechizo de comandante, el propietario del comandante elige si ponerlo en la zona de mando si después deja el campo de batalla.

-----

Roble guardián supremo

{5} {G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

4/5

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Alcance.

Cuando el Roble guardián supremo entre al campo de batalla, las criaturas que controla el jugador objetivo obtienen +2/+2 hasta el final del turno. Enderézalas.

\* La última habilidad del Roble guardián supremo hace objetivo solo al jugador, no a ninguna criatura. Las criaturas con velo que controla el jugador se verán afectadas, por ejemplo.

\* Las criaturas controladas por el jugador que ya estén enderezadas solo ganarán +2/+2 hasta el final del turno.

-----

Sello del Pacto entre Gremios

{5}

Artefacto

En cuanto el Sello del Pacto entre Gremios entre al campo de batalla, elige dos colores.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos por cada uno de esos colores que tenga el hechizo.

\* Debes elegir dos colores distintos.

\* La última habilidad del Sello del Pacto entre Gremios no cambia el coste de maná ni el coste de maná convertido de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.

\* La última habilidad del Sello del Pacto entre Gremios no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas por un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.

\* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo, o si el coste para lanzarlo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.

\* La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los de evocar.

\* Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de ese hechizo es {X}{R}{G} y elegiste rojo y verde, podrías elegir 5 como el valor de X y pagar {3}{R}{G} para lanzar el hechizo.

-----

Tempestad mortal

{4}{B}{B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Cada jugador pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de criaturas que controlaba que fueron destruidas de esta manera.

\* Las criaturas que no son destruidas de esta manera (quizás porque se regeneran o tengan la habilidad de indestructible) no cuentan para la cantidad de vidas perdidas.

-----

Thrinax esporas sangrientas

{2} {G} {G}

Criatura — Lagarto

2/2

Devorar 1. *(En cuanto esto entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre el Thrinax esporas sangrientas.

\* Si el Thrinax esporas sangrientas entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas que controlas, esas criaturas no obtendrán los contadores +1/+1 adicionales de la última habilidad del Thrinax esporas sangrientas. Esas criaturas no pueden ser devoradas por el Thrinax esporas sangrientas.

-----

Tormento de Daxos

{3} {B}

Encantamiento

*Constelación* — Siempre que el Tormento de Daxos u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, el Tormento de Daxos se convierte en una criatura Demonio 5/5 con las habilidades de volar y prisa además de sus otros tipos hasta el final del turno.

\* Aunque el Tormento de Daxos se convertirá en una criatura después de entrar al campo de batalla, no entra en él como criatura. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

\* Si la habilidad disparada se resuelve cuando el Tormento de Daxos ya es una criatura, esa habilidad sobrescribirá cualquier efecto que fije su fuerza o resistencia en un valor específico. Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia sin fijarlas directamente en un valor específico seguirán aplicándose.

-----

Yugo del destino

{1} {W} {W}

Encantamiento

Cuando el Yugo del destino entre al campo de batalla, por cada oponente, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador hasta que el Yugo del destino deje el campo de batalla. *(Esos permanentes regresan bajo el control de sus propietarios.)*

\* Si el Yugo del destino deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exiliará ningún permanente que no sea tierra.

\* Las auras anexadas a permanentes que no sean tierras exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes que no sean tierras exiliados dejarán de existir.

\* Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

\* Las cartas exiliadas regresan al campo de batalla inmediatamente después de que el Yugo del destino deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

\* En un juego de varios jugadores, si el propietario del Yugo del destino deja el juego, las cartas exiliadas regresan al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa las cartas no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

-----

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander, Magic y Magic Online son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2015 Wizards.