

## ***Magic: The Gathering—Commander (Edición 2016): notas de la colección***

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

Documento modificado por última vez el 19 de septiembre de 2016

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 comunes que son inevitablemente causadas 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.

-----

### **NOTAS GENERALES**

#### **Información del lanzamiento**

La colección **Magic: The Gathering—Commander (Edición 2016)** 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 “Levantamiento entrópico”, “Hostilidad abierta”, “Alianza incondicional”, “Engendros letales” y “Superioridad inventiva”.

Fecha de lanzamiento: 11 de noviembre de 2016

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 2016)** que son completamente nuevas en el juego de **Magic**. Estas cartas son legales para jugar 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, su *comandante*. 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, incluido su comandante. 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.

-----

### 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 empieza el juego en un área separada llamada *zona de mando*. Las otras 99 cartas son barajadas y se convierten en tu biblioteca.

\* Mientras tu comandante esté en la zona de mando, sus habilidades no afectarán el juego a menos que esas habilidades lo indiquen específicamente.

\* 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 el 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.

\* No puedes incluir en tu mazo una tierra con tipo de tierra básica cuya habilidad de maná intrínseca genere un color de maná que no pertenezca a tu identidad de color.

Además de las reglas normales respecto a ganar y perder el juego, el formato Commander tiene una regla más: un jugador que reciba 21 puntos de daño de combate o más por parte del mismo comandante en el transcurso del juego, 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 su daño de combate es redirigido a ese jugador.

-----

### 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 2016) incluye una carta de comandante sobredimensionada foil que se corresponde con el comandante de cuatro colores 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**.

-----

### Habilidad nueva: Camarada

Tu comandante puede llegar a sentirse muy solo en la zona de mando. Con la palabra clave camarada, puedes tener dos comandantes dirigiendo tus tropas.

Akiri, lanzacuerdas

{R} {W}

Criatura legendaria — Soldado kor aliado

0/3

Daña primero, vigilancia.

Akiri, lanzacuerdas obtiene +1/+0 por cada artefacto que controlas.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

Silas Renn, buscador experto

{1} {U} {B}

Criatura artefacto legendaria — Humano

2/2

Toque mortal.

Siempre que Silas Renn, buscador experto haga daño de combate a un jugador, elige la carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

Las reglas oficiales de camarada son las siguientes:

#### 702.123. Camarada

702.123a Camarada es una habilidad que modifica las reglas de construcción del mazo en el formato Commander (ver la regla 903) y que funciona antes de que el juego empiece. Puedes designar dos cartas de criatura legendaria como tus comandantes si ambas tienen camarada en lugar de una única carta de criatura legendaria.

702.123b Tu mazo debe contener exactamente 100 cartas, incluidos los dos comandantes. Ambos comandantes empiezan el juego en la zona de mando.

702.123c Una regla o efecto que se refiera a la identidad de color de tu comandante se refiere a las identidades de color combinadas de tus dos comandantes. Ver la regla 903.4.

702.123d Excepto para determinar la identidad de color de tu mazo, los dos comandantes funcionan de manera independiente. Cuando lances un comandante con camarada, ignora las veces que tu otro comandante fue lanzado. Cuando determines si un jugador recibió 21 puntos de daño de combate o más por parte del mismo comandante, considera el daño de los dos comandantes por separado. Ver la regla 903.11a.

702.123e Si un efecto se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere a cualquiera de ellos. Si un efecto causa que realices una acción sobre tu comandante y podría afectar a ambos, tú eliges a cuál se refiere en el momento en que se aplica el efecto.

\* Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Akiri y Silas Renn son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con blanco, azul, negro y rojo en sus identidades de color, pero no verde.

\* Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.

\* Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.

\* Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.

\* Un efecto que verifique si controlas tu comandante queda satisfecho si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.

-----

### **Habilidad nueva: Audacia**

Algunos jugadores sufren mucho cuando están rodeados de enemigos, ¡pero hay otros que sacan lo mejor de sí! Cuantos más oponentes tengas, menos pagas por los hechizos con la palabra clave audacia.

Exhalación sublime

{6} {W}

Conjuro

Audacia. (*Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.*)

Destruye todas las criaturas.

Las reglas oficiales de audacia son las siguientes:

702.124 Audacia

702.124a Audacia es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de audacia está en la pila. Audacia significa “Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente”.

702.124b Los jugadores que dejaron el juego no se cuentan para determinar cuántos oponentes tienes.

702.124c Si un hechizo tiene varias copias de audacia, cada una de ellas se aplica.

\* Causar que un oponente pierda el juego después de anunciar que lanzas un hechizo con audacia y de determinar su coste total no causará que tengas que pagar más maná.

\* Los efectos que reducen lo que pagas para lanzar un hechizo no afectan a su coste de maná convertido. El coste de maná convertido de la Exhalación sublime es 7, al margen de cuántos oponentes tengas o de cuánto maná gastaste para lanzarlo.

-----

### **Habilidad que regresa: Ciclo de tierras básicas**

Cuando tu comandante exige cuatro colores de maná, puede ser todo un reto robar las tierras correctas. Las cartas con la habilidad de ciclo de tierras básicas se pueden descartar para buscar la tierra básica exacta que necesitas.

Ruta migratoria

{3}{W}{U}

Conjuro

Crea cuatro fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Ciclo de tierras básicas {2}. ({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.)

\* No eliges el tipo de carta de tierra básica que buscarás hasta que estás realizando la búsqueda. Después de elegir la carta de tierra básica de tu biblioteca, la muestras, la pones en tu mano y luego barajas tu biblioteca.

\* El ciclo de tierras básicas es una forma de ciclo. Cualquier habilidad que se dispare cuando se activa la habilidad de ciclo de una carta también se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de tierras básicas de una carta. Cualquier habilidad que impida que se active una habilidad de ciclo también impide que se active una habilidad de ciclo de tierras básicas.

\* El ciclo de tierras básicas es una habilidad activada. Los efectos que interactúan con habilidades activadas (como Reprimir o Anillos de Fogón Brillante) también interactuarán con el ciclo de tierras básicas. Los efectos que interactúan con hechizos (como Negar o Deshacer) no lo harán.

\* Puedes elegir no buscar una carta de tierra básica, incluso si hay una en tu biblioteca.

-----

### **NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS**

Abogada orzhov

{2}{W}

Criatura — Consejero humano

1/4

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador puede poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controla. Si un jugador lo hace, las criaturas que controla ese jugador no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas hasta tu próximo turno.

\* Mientras se resuelve la habilidad de la Abogada orzhov, eliges a una criatura que controlas o eliges no poner ningún contador en ninguna criatura. Luego, cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él. Después, simultáneamente, cada jugador que eligió una criatura pone dos contadores +1/+1 sobre la criatura que eligió.

\* La habilidad de la Abogada orzhov no hace objetivo a las criaturas que reciben los contadores +1/+1. Sus controladores las eligen en cuanto la habilidad se resuelve. Los jugadores no pueden realizar acciones entre que toman sus decisiones y se ponen los contadores +1/+1.

\* Si un jugador elige aceptar el regalo de la Abogada orzhov, ese jugador no puede atacarte a ti o a un planeswalker que controlas con ninguna criatura durante su próximo turno, incluso con criaturas que no estaban en el campo de batalla cuando se resolvió la habilidad de la Abogada orzhov.

\* El efecto de la Abogada orzhov evita que te ataquen criaturas incluso si la Abogada orzhov deja el campo de batalla, si la criatura que recibió los contadores ya no está en el campo de batalla o si un efecto movió los contadores que recibió una criatura y los puso en otra criatura.

-----

Aprehensión de la piresis

{2} {U}

Instantáneo

Gana el control del equipo objetivo, luego crea una ficha de criatura Germen negra 0/0 y anexa ese equipo a ella.

\* La ficha de criatura Germen existe en el campo de batalla como un 0/0 durante un breve momento antes de que el equipo quede anexado a ella. Las habilidades que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla se dispararán teniendo en cuenta sus características naturales, no las características que adquiere en cuanto queda equipada.

\* Si el equipo no ofrece un aumento de resistencia, tu ficha de criatura Germen tendrá 0 de resistencia y morirá. Tú seguirás controlando el equipo.

-----

Atraxa, voz de los magistrados

{G} {W} {U} {B}

Criatura legendaria — Horror ángel

4/4

Vuela, vigilancia, toque mortal, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, prolifera. (*Eliges cualquier número de permanentes y/o jugadores con contadores sobre ellos y pones sobre cada uno un contador de un tipo que ya tenga.*)

\* Cuando proliferas, puedes elegir cualquier jugador que tenga contadores, tú incluido.

\* Puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluyendo los controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en una zona distinta del campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas, como cartas suspendidas o una Tormenta de relámpagos en la pila.

\* No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo eliges aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier número” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.

\* Si un jugador o permanente elegido de esta manera tiene varios tipos de contadores, solo pones un único contador nuevo. Tú eliges el tipo de contador que pones en ese permanente o jugador cuando proliferas.

\* Los jugadores pueden responder al hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

\* Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre ella. No habrá ningún contador del otro tipo que ponerle cuando proliferas.

-----

Autómata de la armería

{3}

Criatura artefacto — Constructo

2/2

Siempre que el Autómata de la armería entre al campo de batalla o ataque, puedes anexarle cualquier cantidad de equipo objetivo. *(El control del equipo no cambia.)*

\* La habilidad disparada se dispara cuando el Autómata de la armería entra al campo de batalla y siempre que ataque. No tienes por qué elegir solo una vez.

\* Puedes elegir no hacer objetivo a ningún equipo si no quieres anexar ninguno al Autómata de la armería. Como esta habilidad es opcional, tampoco tienes por qué anexar el equipo al que hace objetivo cuando resuelves la habilidad. Sin embargo, debes o bien anexar todo el equipo objetivo o no anexar ninguno.

\* La habilidad del Autómata de la armería puede causar que el equipo que controla un jugador quede anexado a una criatura que controla otro jugador. El controlador del equipo puede pagar el coste de equipar para mover ese equipo a una criatura que controla, pero solo cuando ese jugador pudiera lanzar un conjuro. El controlador del Autómata de la armería no puede pagar el coste de equipar para mover equipo que no controla.

\* Si un equipo que controla un oponente está anexado a una criatura que controlas, cualquier habilidad de ese equipo que diga “tú” se refiere a ese oponente. Sin embargo, si el equipo dice que la criatura equipada tiene una habilidad, la palabra “tú” en esa habilidad se refiere a ti, el controlador de la criatura.

\* Si el Autómata de la armería deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, no ocurre nada a ningún equipo al que hiciera objetivo. Si algún equipo ya estaba anexado a otras criaturas, permanecen anexados a ellas.

\* Una habilidad de un equipo que se dispare “siempre que la criatura equipada ataque” solo se dispara si el equipo estaba anexado a la criatura en el momento en que la criatura fue declarada atacante, y cualquier referencia a “esa criatura” en el efecto se refiere a la criatura a la que el equipo estaba anexado cuando se disparó la habilidad.

-----

Bombonera

{4}

Artefacto

{T}: Lanza una moneda a cara o cruz. Si ganas el lanzamiento, destruye todos los permanentes que no sean tierra.

\* Lanzas una moneda en cuanto la habilidad de la Bombonera se resuelve. Ningún jugador puede realizar acciones entre que se ve el resultado del lanzamiento de la moneda y todos los permanentes que no sean tierra son destruidos.

\* Si ganas el lanzamiento de la moneda, la Bombonera es destruida junto con todos los otros permanentes que no sean tierra.

-----

Breya, modeladora de eterium

{W} {U} {B} {R}

Criatura artefacto legendaria — Humano

4/4

Cuando Breya, modeladora de eterium entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura artefacto Tóptero azules 1/1 con la habilidad de volar.

{2}, sacrificar dos artefactos: Elige uno:

- Breya hace 3 puntos de daño al jugador objetivo.
- La criatura objetivo obtiene -4/-4 hasta el final del turno.
- Ganas 5 vidas.

\* Eliges el modo que utilizas cuando activas la habilidad.

\* Puedes sacrificar dos artefactos cualesquiera que controlas, incluyendo a la misma Brea, para pagar el coste de la habilidad de Brea.

-----

Bruse Tarl, pastor tosco

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Humano aliado

3/3

Siempre que Bruse Tarl, pastor tosco entre al campo de batalla o ataque, la criatura objetivo que controlas gana las habilidades de dañar dos veces y vínculo vital hasta el final del turno.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* La habilidad disparada se dispara cuando Bruse Tarl entra al campo de batalla y siempre que ataque. No tienes por qué elegir solo una vez.

-----

Carrera evolutiva

{1}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon tres contadores +1/+1 en la criatura objetivo que controlas y tres contadores +1/+1 en la criatura objetivo que controla un oponente.

\* Eliges dos objetivos para la habilidad de la Carrera evolutiva en cuanto esta va a la pila. Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades durante tu turno antes de que esto ocurra.

\* Si no hay dos objetivos legales para la habilidad de la Carrera evolutiva cuando va a la pila, se quita de la pila y ninguna criatura obtiene contadores +1/+1.

\* Si un objetivo se convierte en ilegal antes de que se resuelva la habilidad de la Carrera evolutiva, pondrás tres contadores +1/+1 en el objetivo que sigue siendo legal.

-----

Cuernolumbre a la carga

{3}{R}

Criatura — Buey elemental

4/2

Prisa.

Al comienzo del paso final de cada jugador, si ninguna criatura atacó este turno, pon un contador de furia sobre el Cuernolumbre a la carga. Luego el Cuernolumbre a la carga hace daño igual a la cantidad de contadores de furia sobre él a ese jugador.

\* La habilidad disparada del Cuernolumbre a la carga no se dispara si una criatura atacó este turno. No obtendrá un contador de furia ni hará daño.

\* La habilidad disparada del Cuernolumbre a la carga se dispara al principio del paso final de cada jugador si ninguna criatura atacó, incluidas las tuyas, y aunque no estuviera en el campo de batalla durante el combate.

\* Si el Cuernolumbre a la carga deja el campo de batalla en respuesta a su habilidad disparada, no obtendrá un nuevo contador de furia, pero hará una cantidad de daño igual al número de contadores de furia que tenía antes de dejar el campo de batalla.

\* Si un jugador pierde el juego durante su propio turno, el turno continúa hasta que termina. Si ninguna criatura atacó, el Cuernolumbre a la carga obtendrá un contador de furia aunque no hará daño a ningún jugador.

-----

Destrozaviales el Fiero

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Berserker trasgo

2/3

Siempre que lances tu primer hechizo cada turno, Destrozaviales el Fiero hace daño igual al coste de maná convertido de ese hechizo a un oponente elegido al azar.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* La habilidad disparada de Destrozaviales se dispara cuando lanzas tu primer hechizo cada turno, sin importar de quién sea el turno.

\* Destrozaviales debe estar en el campo de batalla en el momento en que lances tu primer hechizo. Si ese hechizo hace que Destrozaviales deje el campo de batalla como coste adicional para lanzarlo, la habilidad de Destrozaviales no puede dispararse. Si ese hechizo es el propio Destrozaviales, la habilidad del Destrozaviales no puede dispararse.

\* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.

\* La habilidad disparada de Destrozaviales se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Si la habilidad del Destrozaviales se resuelve y el hechizo que hizo que se disparara fue contrarrestado, usa el coste de maná convertido de ese hechizo tal como existió por última vez en la pila para determinar cuánto daño causa.

\* El oponente al que se le causará daño se elige al azar mientras la habilidad disparada se está resolviendo. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre que se elige al jugador y se le causa daño al jugador.

-----

Diversión cruel

{6}{B}

Conjuro

Elige a un jugador objetivo y a otro jugador objetivo. El primer jugador controla al segundo jugador durante el próximo turno del segundo jugador, y el segundo jugador controla al primer jugador durante el próximo turno del primer jugador.

\* El controlador de la Diversión cruel puede ser uno de los objetivos, aunque sea menos divertido de esta manera.

\* Si un jugador pierde el juego antes de controlar al otro jugador, el otro jugador juega su turno de forma normal.

\* El jugador controlador no puede obligar al jugador controlado a conceder. Un jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso estando bajo el control de otro jugador.

\* El jugador que está siendo controlado sigue siendo el jugador activo durante su turno.

\* Mientras controle a otro jugador, el jugador controlador también continúa tomando sus propias elecciones y decisiones.

\* Mientras controle a otro jugador, el jugador controlador puede ver todas las cartas que el jugador controlado puede ver en el juego. Esto incluye las cartas que hay en la mano de ese jugador, las cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta que ese jugador pudiera mirar en su biblioteca.

\* Mientras controle a otro jugador, el jugador controlador toma todas las decisiones y elecciones que el jugador controlado pudiera o debiera tomar durante ese turno. Esto incluye las decisiones acerca de qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión causada por una habilidad disparada o por cualquier otro motivo.

\* El jugador controlador no puede tomar ninguna decisión ilegal ni hacer ninguna elección ilegal: no puede hacer nada que el jugador controlado no pueda hacer. El jugador controlador no puede hacer elecciones o tomar decisiones

por el jugador controlado que no hayan sido invocadas por las reglas del juego o por alguna carta, permanente, hechizo, habilidad, etcétera. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador controlado normalmente tomaría (como Maestría estratégica), ese efecto tiene prioridad. En otras palabras, si el jugador controlado no tomaría la decisión, el jugador controlador tampoco tomará esa decisión por él.

\* El jugador controlador tampoco puede tomar una decisión o elección por el jugador controlado que haya sido invocada por las reglas del torneo (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).

\* El jugador controlador solo controla al jugador. El jugador controlador no controla ninguno de los permanentes, hechizos o habilidades del jugador controlado.

\* El jugador controlador solo puede usar los recursos del jugador controlado (cartas, maná, etc.) para pagar costes para ese jugador. El jugador controlador no puede usar sus propios recursos para pagar costes del jugador controlado. Del mismo modo, el jugador controlador no puede gastar los recursos del jugador controlado para pagar sus propios costes.

\* Si un jugador que fuera a ser controlado se salta su próximo turno, el jugador controlador lo controlará en el siguiente turno que realmente lleve a cabo.

\* Varios efectos de control de jugador que afectan al mismo jugador se sobrescriben uno a otro. El último en crearse es el que funciona.

\* Controlar a un jugador no permite al jugador controlador mirar el sideboard del jugador controlado. Si un efecto pide a ese jugador que elija una carta de fuera del juego, el jugador controlador no puede hacer que ese jugador elija una carta.

-----

#### Emboscada táctica

{3}{W}

Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica una criatura atacante. Crea X fichas de criatura Soldado blancas 1/1, donde X es la resistencia de esa criatura.

\* Una “criatura atacante” es una que fue declarada como atacante o que fue puesta en el campo de batalla atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa atacando hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o el planeswalker al que estaba atacando dejó el combate.

\* Si lanzas la Emboscada táctica una vez hecho el daño de combate, solo se pueden sacrificar criaturas que sobrevivieron al combate.

\* La Emboscada táctica no hace objetivo a la criatura que se va a sacrificar. El jugador objetivo elige una en cuanto se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre que el jugador objetivo elige la criatura y tú creas las fichas de criatura Soldado.

\* Para determinar cuántas fichas de Soldado se crean, usa la resistencia de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla.

-----

#### Engendro astarruna

{5}{R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

{5}{R}, exiliar al Engendro astarruna desde tu cementerio: Cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

\* Exiliar al Engendro astarruna de tu cementerio es parte del coste de su habilidad activada. Un oponente no puede remover al Engendro astarruna de tu cementerio como respuesta a que hayas activado la habilidad.

\* Si un jugador no tiene cartas en la mano, no descarta ninguna y roba siete cartas.

-----

Escudera abnegada

{3}{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Destello.

Cuando la Escudera abnegada entre al campo de batalla, prevén todo el daño que se te fuera a hacer este turno.

Siempre que se prevenga daño que se te fuera a hacer, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la Escudera abnegada.

\* La primera habilidad disparada de la Escudera abnegada evita todo el daño que se te fuera a hacer este turno después de que la habilidad disparada se resuelva, incluso si la Escudera abnegada deja el campo de batalla.

\* La segunda habilidad disparada de la Escudera abnegada no se dispara únicamente cuando el daño es prevenido por el efecto de su primera habilidad disparada. Cualquier efecto que utilice la palabra “prevenir” causará que se dispare.

\* Si un efecto de prevención se aplica al daño que se te fuera a hacer mientras controlas un planeswalker, eliges si aplicar ese efecto de prevención antes o después del efecto de redirección del planeswalker. Si aplicas primero el efecto de prevención, ya no se aplica el efecto de redirección del planeswalker. Si aplicas el efecto de redirección del planeswalker y tu oponente elige que se haga daño a un planeswalker que controlas, ese daño no puede ser prevenido.

-----

Excavación antigua

{2}{U}{B}

Instantáneo

Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano, luego descarta una carta por cada carta robada de esta manera.

Ciclo de tierras básicas {2}. (*{2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.*)

\* La cantidad de cartas en tu mano se cuenta solo en cuanto se resuelve el Excavación antigua. La Excavación antigua está en la pila en este momento, así que no cuenta.

\* La cantidad de cartas robadas de esta forma puede no ser igual a la cantidad de cartas en tu mano (por ejemplo, si aplicas la habilidad dragar de Necroplasma en vez de robar una de esas cartas). La cantidad de cartas que realmente robaste es la que determina cuántas cartas descartas.

-----

Fuga frenética

{3}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

Cuando la Fuga frenética entre al campo de batalla o al comienzo de tu mantenimiento, ganas el control del permanente encantado hasta el final del turno. Endereza ese permanente. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

\* La habilidad disparada se dispara cuando Fuga frenética entra al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento. No tienes por qué elegir solo una vez.

\* No controlarás el permanente encantado cuando empiece tu mantenimiento. Cualquier habilidad del tipo “al comienzo de tu mantenimiento” no se disparará durante tu mantenimiento (a menos que ya controlaras el permanente). Del mismo modo, si tienes una habilidad del tipo “al comienzo de tu mantenimiento” que hace objetivo a un permanente que controlas, esa habilidad no puede hacerlo objetivo.

-----

Geoscopio prismático

{5}

Artefacto

El Geoscopio prismático entra al campo de batalla girado.

*Dominio* — {T}: Agrega X manás de cualquier combinación de color a tu reserva de maná, donde X es la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas.

\* Los colores de maná que el Geoscopio prismático puede producir no están relacionados con los tipos de tierra básica específicos que hay entre las tierras que controlas. Por ejemplo, si controlas una llanura y una isla, puedes activar la habilidad del Geoscopio prismático para añadir {R}{G} a tu reserva de maná.

\* Puedes activar la habilidad de maná del Geoscopio prismático si no tienes tipos de tierra básica entre las tierras que controlas, pero no producirá ningún maná.

\* El Geoscopio prismático no puede producir maná incoloro.

\* Para determinar los tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, busca los subtipos llanura, isla, pantano, montaña y bosque entre las tierras que controlas. Cuenta cada subtipo que aparece una o más veces para saber la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas. Este número no puede ser mayor de cinco.

\* La cantidad de tierras que controlas de un tipo de tierra básica específico es irrelevante para la habilidad de dominio, siempre que ese número sea mayor de cero. Para la habilidad de dominio, diez bosques dan el mismo resultado que un bosque.

\* La mayoría de tierras no básicas no tienen tipo de tierra básica aunque produzcan maná de color. Por ejemplo, las Cuevas de Koilos no son ni una llanura ni un pantano.

\* Algunas tierras no básicas tienen tipos de tierra básica. Las habilidades de dominio no cuentan la cantidad de tierras que controlas, sino que cuentan el número de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, aunque eso signifique tener que contar la misma tierra dos veces. Por ejemplo, si controlas una Tundra, una Cripta sangrienta y un Bosque, tendrás una llanura, una isla, un pantano, una montaña y un bosque entre las tierras que controlas. Tus habilidades de dominio estarán al máximo.

-----

Hadas artesanas

{3}{U}

Criatura — Artífice hada

2/2

Vuela.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Luego exilia todas las demás fichas creadas con las Hadas artesanas.

\* Si controlas varias copias de las Hadas artesanas, la habilidad de cada copia solo exilia fichas creadas con la habilidad de esa copia en concreto.

\* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* La ficha es un artefacto además de sus otros tipos. Este es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.

\* Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

\* Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente esté copiando.

\* Si el permanente que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.

\* Una ficha de criatura que es una copia del comandante del jugador no es un comandante.

-----

Ikra Shidiqi, la usurpadora

{3}{B}{G}

Criatura legendaria — Hechicero naga

3/7

Amenaza.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* La cantidad de vidas que ganas se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Ikra Shidiqi. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

-----

Ishai, dragonhablante de Ójutai

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Monje ave

1/1

Vuela.

Siempre que un oponente lance un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Ishai, dragonhablante de Ójutai.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* La habilidad disparada de Ishai se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

-----

Kraum, obra de Ludevic

{3}{U}{R}

Criatura legendaria — Horror zombie

4/4

Vuela, prisa.

Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, roba una carta.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* Un jugador debe lanzar dos hechizos para que la habilidad disparada de Kraum se dispare. Dos hechizos de distintos oponentes no harán que se dispare.

\* La habilidad disparada de Kraum se puede disparar solo una vez cada turno por cada oponente.

\* La habilidad disparada de Kraum se resolverá sin tener en cuenta si el primer o segundo hechizo que lanzó ese oponente en concreto se resolvió, fue contrarrestado o si sigue en la pila. En particular, la habilidad siempre se resolverá antes de que se resuelva el segundo hechizo.

\* La habilidad de Kraum se fija en el turno entero para determinar qué hechizo es el segundo hechizo de un jugador. No importa si Kraum estaba o no en el campo de batalla cuando el primer hechizo se lanzó.

-----

Kydele, elegida de Krufix

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná por cada carta que robaste este turno.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* La habilidad de Kydele cuenta todas las cartas que robaste este turno, estén o no en tu mano, o estuviera o no Kydele en el campo de batalla o bajo tu control en el momento en que se robaron.

\* Las cartas puestas en tu mano sin una instrucción de “robarlas”, como las de la habilidad de ciclo de tierras básicas, no se roban.

\* Si no robaste cartas este turno, puedes activar la habilidad de maná de Kydele, pero no producirá ningún maná.

-----

Kynaïos y Tiro de Meletis

{R}{G}{W}{U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/8

Al comienzo de tu paso final, roba una carta. Cada jugador puede poner una carta de tierra de su mano en el campo de batalla, luego cada oponente que no lo hizo roba una carta.

\* Empezando por ti y siguiendo por orden de turno, cada jugador elige una carta de tierra de su mano o elige no elegir una, pero las tierras elegidas no se muestran aún. Cuando todos los jugadores toman una decisión, se muestran todas las cartas de tierra y entran al campo de batalla simultáneamente.

\* Si la carta que robas es una carta de tierra, puedes elegir ponerla en el campo de batalla.

-----

Legado del duelista

{2}{W}

Encantamiento

Siempre que una o más criaturas ataquen, puedes hacer que la criatura atacante objetivo gane la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

\* La habilidad del Legado del duelista se dispara siempre que cualquier jugador ataque con una criatura o más, no solo cuando atacas tú. Sabes a qué jugadores y planeswalkers estas criaturas están atacando antes de elegir la criatura objetivo.

-----

Ludevic, necroalquimista

{1}{U}{R}

### Criatura legendaria — Hechicero humano

1/4

Al comienzo del paso final de cada jugador, ese jugador puede robar una carta si otro jugador que no seas tú perdió una o más vidas este turno.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.

\* Solo se puede robar una carta, independientemente de la cantidad de vidas perdidas o la cantidad de oponentes que perdieron vidas.

\* Si un jugador perdió vida y, a consecuencia de esto, perdió el juego, el jugador cuyo turno se está jugando puede robar una carta.

La habilidad disparada de Ludevic se dispara al principio del paso final de cada jugador, incluyendo el tuyo, aunque ningún jugador haya perdido vidas ese turno. Solo se verifica si un jugador perdió vidas o no en cuanto la habilidad disparada se resuelve.

\* La habilidad disparada de Ludevic permitirá al jugador robar una carta si cualquier jugador que no sea el controlador de Ludevic, incluido el jugador cuyo turno se está jugando, perdió una vida este turno.

\* La habilidad de Ludevic se fija en el turno entero para determinar si el jugador puede o no robar una carta. No importa si Ludevic estaba o no en el campo de batalla cuando el oponente perdió vidas.

\* La habilidad de Ludevic solo verifica si otro jugador perdió vidas durante el turno, no si el total de vidas de ese jugador disminuyó en el transcurso del turno. Por ejemplo, si un jugador que no sea el controlador de Ludevic perdió 2 vidas y luego ganó 8 en este turno, el jugador cuyo turno se está jugando puede robar una carta.

-----

### Maestro espía trasgo

{2} {R}

Criatura — Bribón trasgo

2/1

Daña primero.

Al comienzo del paso final de cada oponente, ese jugador crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 con “Las criaturas que controlas atacan cada combate si pueden”.

\* Si, durante tu paso de declarar atacantes, una criatura que controlas está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca aunque controles una de las fichas del Maestro espía trasgo. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

-----

### Mago de la voluntad

{2} {B}

Criatura — Hechicero humano

3/3

{2} {B}, {T}, exiliar al Mago de la voluntad: Hasta el final del turno, puedes jugar cartas desde tu cementerio. Si una carta fuera a ir a tu cementerio desde cualquier parte este turno, en vez de eso, exilia esa carta.

\* Las cartas que fueran a ir a tu cementerio se exilian aunque no las jugaras este turno, como por ejemplo las criaturas que no sean ficha que fueran a morir.

\* Las fichas de criatura van al cementerio de forma normal (y dejan de existir justo después). Las habilidades que se disparan cuando una criatura muere se pueden disparar cuando fichas de criatura van a tu cementerio, pero no se disparan cuando criaturas que no sean fichas son exiliadas en vez de ir a tu cementerio.

\* Sigues pagando los costes de una carta que esté en tu cementerio si la lanzas. Puedes pagar los costes alternativos, como los costes de emerger, en vez del coste de maná de la carta.

\* Puedes jugar una carta de tierra desde tu cementerio solo si tienes una tierra disponible que jugar.

\* El Mago de la voluntad no cambia cuando puedes jugar las cartas en tu cementerio. Por ejemplo, si tienes en tu cementerio una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

\* Si otro efecto intenta cambiar adónde va un hechizo cuando se resuelve, como el de las habilidades de rebote o recuperar, puedes elegir si exiliar la carta por el efecto del Mago de la voluntad o si aplicar el otro efecto.

-----

### Maldición de venganza

{B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado lance un hechizo, pon un contador de rencor en Maldición de venganza.

Cuando el jugador encantado pierda el juego, ganas X vidas y robas X cartas, donde X es la cantidad de contadores de rencor sobre Maldición de venganza.

\* La primera habilidad disparada de la Maldición de venganza se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

\* Si tanto tú como el jugador encantado acaban con 0 puntos de vida o menos a la vez, perderás el juego antes de que la segunda habilidad disparada de la Maldición de venganza te dé más vida.

-----

### Mayal del conquistador

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada color entre los permanentes que controlas.

Mientras el Mayal del conquistador está anexado a una criatura, tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.

Equipar {2}.

\* La primera habilidad del Mayal del conquistador se actualiza constantemente a medida que cambia la cantidad de colores entre los permanentes que controlas. Si el número de colores se reduce y el daño que se había marcado anteriormente en el turno en la criatura equipada ahora es daño letal, esa criatura es destruida. De manera similar, si su resistencia pasa a ser 0, esa criatura va al cementerio de su propietario.

\* Los cinco colores son blanco, azul, negro, rojo y verde. El Mayal del conquistador no puede dar a una criatura más de +5/+5 (dorado, artefacto e incoloro no son colores).

\* Si mueves el Mayal del conquistador de una criatura a otra, no existe ningún momento en el que no esté anexado a una criatura. Asumiendo que sea tu turno, tu oponente no podrá lanzar hechizos.

-----

### Ovación final

{5} {B}

Instantáneo

Audacia. (Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.)

Destruye dos criaturas objetivo.

\* No puedes lanzar Ovación final sin dos criaturas a las que hacer objetivo. Si uno de los objetivos se convierte en ilegal después de que lances Ovación final, el otro es destruido igualmente.

-----

### Perspicacia múltiple

{2} {U}

Conjuro

Muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Comenzando por el siguiente oponente por orden de turno, cada oponente elige una carta que no sea tierra que se encuentre entre ellas. Pon las cartas elegidas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

\* Si no hay suficientes cartas que no sean tierra como para que cada oponente elija una, todas las cartas que no sean tierra se ponen en tu mano.

\* Una vez mostradas las diez primeras cartas de tu biblioteca, ningún jugador puede realizar otras acciones hasta que Perspicacia múltiple se resuelve del todo.

\* Después de que Perspicacia múltiple se resuelva, si es tu turno, puedes jugar una de las cartas si es legal hacerlo antes de que ningún otro jugador pueda realizar otra acción.

-----

### Protector primigenio

{10} {G}

Criatura — Avatar

10/10

Cuesta {1} menos lanzar el Protector primigenio por cada criatura que controlan tus oponentes.

Cuando el Protector primigenio entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas.

\* Una vez que un jugador anuncia que lanza el Protector primigenio, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar cambiar la cantidad de criaturas que tus oponentes controlan para aumentar su coste.

\* La habilidad del Protector primigenio no puede reducir su coste por debajo de {G}.

-----

### Raya fondoluz

{4} {U}

Criatura — Pez

3/3

Cuando la Raya fondoluz entre al campo de batalla, duplica la cantidad de cada tipo de contador en cualquier cantidad de permanentes objetivo.

\* Puedes no elegir ningún objetivo si no quieres duplicar los contadores de ningún permanente.

\* Para duplicar la cantidad de cada tipo de contador sobre un permanente, pon otro contador sobre él por cada contador que ya tiene. Los efectos que interactúan con contadores que se están poniendo sobre permanentes (como el del Guíacuerpos amenazante o el de la Maga del entendimiento) se aplican si corresponde. Por ejemplo, si el Guíacuerpos amenazante tiene dos contadores +1/+1 y un contador de divinidad sobre él, la habilidad de la Raya fondoluz le da al Guíacuerpos amenazante cuatro contadores +1/+1 más y un contador de divinidad más.

\* Cuando se resuelve la habilidad de la Raya fondoluz, debes duplicar cada tipo de contador que haya sobre los permanentes objetivo.

-----

### Reflexiones finales

{2} {B}

### Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de contadores sobre esa criatura.

\* Las Reflexiones finales puede hacer objetivo a una criatura sin ningún contador sobre ella. No perderás ninguna vida ni robarás ninguna carta.

\* Las Reflexiones finales cuenta todos los tipos de contadores sobre esa criatura. Los efectos como el Crecimiento gigante, las auras y el equipo no son contadores.

\* Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre ella. No habrá contadores del otro tipo que las Reflexiones finales pueda contar.

-----

### Reyhan, última Abzan

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/0

Reyhan, última Abzan entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que una criatura que controlas muera o vaya a la zona de mando, si tenía uno o más contadores +1/+1 sobre ella, puedes poner esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre una criatura al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de contadores que pones sobre la criatura objetivo. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre Reyhan y obtiene seis contadores -1/-1, la criatura objetivo obtiene tres contadores +1/+1.

-----

### Rondador cristalino

{4}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

*Converger* — El Rondador cristalino entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.

Remover un contador +1/+1 del Rondador cristalino: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre el Rondador cristalino.

\* Los colores de maná son blanco, azul, negro, rojo y verde. Incoloro no es un color.

\* A menos que un hechizo o habilidad te lo permita, no puedes elegir pagar más maná por un hechizo con una habilidad de converger con la única finalidad de usar más colores de maná. Del mismo modo, si un hechizo o habilidad reduce la cantidad de maná que te cuesta lanzar un hechizo con converger, no puedes ignorar esa reducción de coste con la finalidad de usar más colores de maná.

\* Si hay costes alternativos o adicionales para lanzar un hechizo con una habilidad de converger, contará el maná usado para pagar esos costes. Por ejemplo, si un efecto hace que cueste {1} más lanzar al Rondador cristalino, podrías pagar {W}{U}{B}{R}{G} para lanzarlo y hacer que entre al campo de batalla con cinco contadores +1/+1.

\* Si lanzas un hechizo con converger sin usar nada de maná (quizá porque un efecto te permitió lanzarlo sin pagar su coste de maná), la cantidad de colores usados para lanzarlo será de 0.

-----

### Saskia la Inclemente

{B}{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/4

Vigilancia, prisa.

En cuanto Saskia la Inclemente entre al campo de batalla, elige un jugador.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, hace esa misma cantidad de daño al jugador elegido.

\* Si una criatura que controlas hace daño de combate al jugador elegido, hace esa misma cantidad de daño de nuevo a ese jugador.

\* El daño que haga una criatura a través de la habilidad de Saskia no es daño de combate.

\* Una vez que el jugador elegido deja el juego, la habilidad disparada de Saskia no tendrá ningún efecto.

\* Si Saskia deja el campo de batalla y regresa, vuelves a elegir a un jugador. No recuerda al jugador elegido anteriormente.

-----

Semillas de renovación

{6}{G}

Conjuro

Audacia. *(Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.)*

Regresa hasta dos cartas objetivo de tu cementerio a tu mano. Exilia las Semillas de renovación.

\* Si un objetivo se convierte en ilegal antes de que las Semillas de renovación se resuelvan, seguirás regresando el objetivo legal del cementerio a tu mano.

\* Si cada objetivo es ilegal cuando las Semillas de renovación se resuelven, las Semillas de renovación quedan contrarrestadas y van al cementerio de su propietario. No se exilian.

-----

Sidar Kondo de Jamuraa

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/5

Flanquea. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a esta criatura, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*

Las criaturas que controlan tus oponentes sin las habilidades de volar o alcance no pueden bloquear a criaturas con fuerza de 2 o menos.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* La restricción de bloqueo de Sidar Kondo se aplica a criaturas que controlan tus oponentes, incluso cuando un oponente esté atacando a un jugador que no seas tú.

\* Una vez que la criatura atacante sea bloqueada por una criatura sin la habilidad de volar o alcance, reducir su fuerza a 2 o menos no cambiará ni anulará el bloqueo.

-----

Silas Renn, buscador experto

{1}{U}{B}

Criatura artefacto legendaria — Humano

2/2

Toque mortal.

Siempre que Silas Renn, buscador experto haga daño de combate a un jugador, elige la carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

\* Sigues pagando los costes de la carta de artefacto objetivo si la lanzas. Puedes pagar los costes alternativos en vez del coste de maná de la carta.

\* Puedes lanzar esa carta este turno incluso si Silas Renn deja el campo de batalla.

\* Silas Renn no cambia cuándo puedes lanzar la carta de artefacto objetivo. Por ejemplo, si haces objetivo una carta de artefacto sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

\* Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.

\* Lanzar la carta causa que deje tu cementerio y se convierta en un objeto nuevo. No puedes lanzarla varias veces.

\* Si no lanzas la carta, permanece en tu cementerio.

-----

Trago de la benefactora

{1}{G}

Instantáneo

Endereza todas las criaturas. Hasta el final del turno, siempre que una criatura que controla un oponente bloquee, roba una carta.

Roba una carta.

\* Debes lanzar el Trago de la benefactora antes de que se declaren bloqueadoras para poder robar cartas por su habilidad disparada retrasada.

\* Cada jugador tiene la oportunidad de lanzar instantáneos y activar habilidades después de que se hayan resuelto las habilidades disparadas retrasadas del Trago de la benefactora, antes de que se haga daño de combate.

\* Si múltiples copias del Trago de la benefactora se resuelven en un turno, cada una crea una habilidad disparada retrasada y cada una se disparará cuando se cumpla su condición.

-----

Transformaciones divergentes

{6}{R}

Instantáneo

Audacia. (*Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.*)

Exilia dos criaturas objetivo. Por cada una de esas criaturas, su controlador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura, la pone en el campo de batalla y luego baraja el resto en su biblioteca.

\* No puedes lanzar Transformaciones divergentes sin dos criaturas objetivo. Si lanzas Transformaciones divergentes y después una de las criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal, su controlador no exiliará o reemplazará esa criatura, pero la otra criatura seguirá estando afectada.

\* Si se exilian criaturas de dos jugadores de esta manera, empieza por el jugador cuyo turno se está jugando. Si ese jugador controlaba una criatura exiliada de esta manera, ese jugador sigue el proceso de Transformaciones divergentes para reemplazarla. Si no, se procede al siguiente jugador por orden de turno. Esto se repite hasta que los jugadores que controlaban criaturas exiliadas las reemplazan.

\* Si se exilian criaturas de un único jugador, ese jugador repite este proceso dos veces.

\* Las dos criaturas que se ponen en el campo de batalla se ponen secuencialmente. Las habilidades disparadas de la segunda no verán a la primera entrar al campo de batalla.

\* Cualquier habilidad que se dispare durante la resolución de las Transformaciones divergentes esperará para ser puesta en la pila hasta que las Transformaciones divergentes terminen de resolverse. Una habilidad que se dispare con la primera criatura que entra en el campo de batalla puede hacer objetivo a la segunda criatura y viceversa.

\* Si al controlador de una criatura exiliada de esta manera no le quedan cartas de criatura en su biblioteca, ese jugador muestra las cartas de su biblioteca y luego la baraja.

-----

Trasios, héroe tritónido

{G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/3

{4}: Adivina 1, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla girada. De lo contrario, roba una carta.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* Ningún jugador puede realizar ninguna acción mientras estás resolviendo la habilidad activada.

-----

Tymna la tejedora

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Vínculo vital.

Al comienzo de tu fase principal poscombate, puedes pagar X vidas, donde X es la cantidad de oponentes que recibieron daño de combate este turno. Si lo haces, roba X cartas.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

\* Debes pagar exactamente X vidas o ninguna. No puedes pagar menos para robar menos cartas.

\* Si un jugador recibió daño de combate y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la habilidad disparada de Tymna cuenta a ese jugador para determinar el valor de X.

\* Si un efecto crea una fase de combate adicional en un turno, también puede crear una fase principal adicional después de esa fase de combate. La habilidad de Tymna se dispara al principio de cada una de esas fases principales de poscombate.

-----

Yidris, enarbolador del remolino

{U} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Hechicero ogro

5/4

Arrolla

Siempre que Yidris, enarbolador del remolino haga daño de combate a un jugador, los hechizos que lances desde tu mano este turno ganan cascada. *(Cuando lances el hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

\* Los hechizos que lanzas desde tu mano este turno ganarán cascada incluso si Yidris deja el campo de batalla.

\* Si la habilidad disparada de Yidris se resuelve más de una vez en un turno, los hechizos que lances desde tu mano ganarán cascada esa cantidad de veces. Cada instancia de cascada se dispara por separado; resuelve un disparo de cascada y el hechizo que lances a causa de él antes de resolver el siguiente disparo de cascada.

\* La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que el hechizo. Si lanzas la carta exiliada por la habilidad de cascada, ese hechizo irá a la pila y quedará por encima del hechizo con cascada.

\* Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.

\* Aunque un hechizo con cascada sea contrarrestado, la habilidad de cascada se resolverá de forma normal.

\* Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.

\* No tienes por qué lanzar la última carta exiliada por la habilidad de cascada. Si eliges hacerlo, estás lanzando un hechizo y puede ser contrarrestado. Como lo lanzas desde el exilio, la habilidad de Yidris no da al nuevo hechizo la habilidad de cascada.

-----

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander y Magic son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2016 Wizards.