

Magic: The Gathering—Commander (Edición 2017): Notas de la colección

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

Documento modificado por última vez el 22 de junio de 2017

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 [Wizards.com/CustomerService](https://www.wizards.com/CustomerService).

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 2017)** está compuesta por cuatro packs de juego distintos. Cada pack de juego contiene un mazo de 100 cartas y una carta foil sobredimensionada de comandante. Los cuatro mazos son “Hechicería arcana”, “Dominación dracónica”, “Ferocidad felina” y “Sed de sangre vampírica”.

Fecha de lanzamiento: 25 de agosto de 2017

Visita [Wizards.com/Locator](https://www.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 2017)** 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](https://www.wizards.com/Rules). Para obtener más información sobre la legalidad de una carta en particular, visita [Gatherer.Wizards.com](https://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, 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: si un jugador recibe 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 2017) incluye una carta de comandante sobredimensionada foil que se corresponde con uno de los posibles comandantes 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**.

Nueva palabra de habilidad: Eminencia

Algunas criaturas legendarias son lo suficientemente expertas como para dirigir tus fuerzas con soltura incluso mientras se relajan en la zona de mando. Cada una de ellas tiene una habilidad con la palabra de habilidad *eminencia*. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

4/4

Eminencia — Siempre que lances otro hechizo de Vampiro, si Edgar Markov está en la zona de mando o en el campo de batalla, crea una ficha de criatura Vampiro negra 1/1.

Daña primero, prisa.

Siempre que Edgar Markov ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

* Tres habilidades de *eminencia* son habilidades disparadas. Esa criatura debe estar en el campo de batalla o en la zona de mando cuando ocurre el evento de disparo y también cuando la habilidad disparada se resuelve. Si la criatura está en una zona apropiada cuando ocurre el evento de disparo pero deja esa zona, la habilidad no hará nada en cuanto se resuelva.

* En particular, si tu comandante está en el campo de batalla y se dispara su habilidad de *eminencia* pero va a la zona de mando antes de que esa habilidad se resuelva, esa habilidad no hará nada en cuanto se resuelva. Esto se debe a que un objeto que cambia de zona se considera un objeto nuevo.

Ciclo: Maldiciones de recibir ataques

Es genial cuando convences a otros jugadores de que se alien en contra de otro jugador al que quieres eliminar. Si te cuesta convencer a los demás jugadores de que hagan tu trabajo usando únicamente las palabras, tenemos un ciclo de Maldiciones para incentivarlos.

Maldición de verborrea

{2}{U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado sea atacado, robas una carta. Cada oponente que ataque a ese jugador también roba una carta.

* La habilidad de cada Maldición se dispara una sola vez, sin importar cuántas criaturas ataquen al jugador encantado.

* Un jugador está atacando a otro jugador si controla una criatura que esté atacando a ese jugador. Si no hay criaturas que estén atacando al jugador encantado cuando la habilidad de una Maldición se resuelve (probablemente porque hayan dejado el campo de batalla), solo el controlador de la Maldición realiza sus acciones.

* La habilidad disparada de estas Maldiciones no se disparará si solo es atacado un planeswalker controlado por el jugador encantado.

* Si te encantas a ti mismo con una de estas Maldiciones, obtendrás sus efectos siempre que otro jugador te ataque.

Tema: Elige un tipo de criatura

Muchos jugadores disfrutan construyendo mazos centrados en una única “tribu”. Siete cartas de esta colección te recompensan por dar muchos amigos a tus criaturas: afectan a cada criatura que controlas con el tipo que elijas o dañan a cada otra criatura.

Dominio de la estirpe

{5}{B}{B}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Destruye todas las criaturas que no sean del tipo elegido.

* Debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Felino. No pueden elegirse tipos de carta, como por ejemplo “artefacto”.

* No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Guerrero felino”. Un Guerrero felino es a la vez Guerrero y Felino. Le afecta cualquier cosa que afecte a cualquiera de sus tipos, y no le afecta nada que afecte a las criaturas que no sean Guerreros ni Felinos.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Arahbo, rugido del mundo

{3}{G}{W}

Criatura legendaria — Avatar felino

5/5

Eminencia — Al comienzo del combate en tu turno, si Arahbo, rugido del mundo está en la zona de mando o en el campo de batalla, otro Felino objetivo que controlas obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Siempre que otro Felino que controlas ataque, puedes pagar {1}{G}{W}. Si lo haces, gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es su fuerza.

* Una vez que se resuelva cualquiera de las habilidades disparadas de Arahbo, el Felino afectado mantendrá su bonificación incluso si Arahbo cambia de zona más adelante en el turno.

* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Arahbo. Si en ese momento la fuerza del Felino atacante es negativa, X es 0.

* Si varios Felinos atacan, la última habilidad de Arahbo se dispara esa misma cantidad de veces. Puedes pagar {1}{G}{W} cada vez que una de ellas se resuelva.

* Al resolver la última habilidad de Arahbo, no puedes pagar {1}{G}{W} varias veces para multiplicar el efecto sobre un Felino.

* Si un Felino que controlas entra al campo de batalla atacando, no hará que la última habilidad de Arahbo se dispare.

Azote del osario

{2}{B}{B}

Criatura — Dragón zombie

4/3

Vuela.

Siempre que un Dragón que controlas muera mientras el Azote del osario esté en tu cementerio, puedes pagar {1}{B}. Si lo haces, regresa el Azote del osario de tu cementerio al campo de batalla.

* Si el Azote del osario muere al mismo tiempo que otro Dragón que controlas, su habilidad no se disparará.

* Si el Azote del osario deja tu cementerio antes de que su habilidad disparada se resuelva, no regresará al campo de batalla.

Balan, caballero nómada

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Caballero felino

3/3

Daña primero.

Balan, caballero nómada tiene la habilidad de dañar dos veces siempre que haya dos o más Equipos anexados a ella. {1}{W}: Anexa todos los Equipos que controlas a Balan.

* La habilidad activada de Balan no tiene restricción de cuándo jugar. Puedes activarla en cualquier momento en que tengas prioridad.

* Si Balan hace daño mediante la habilidad de dañar primero y después gana la habilidad de dañar dos veces (probablemente porque haya obtenido un Equipo con su habilidad activada después de haber hecho daño mediante la habilidad de dañar primero), también hará daño de combate normal.

Bendición de la estirpe

{2}{W}{W}

Encantamiento

En cuanto la Bendición de la estirpe entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{1}{W}: Pon un contador de divinidad sobre la criatura objetivo que controlas del tipo elegido.

Cada criatura que controlas con un contador de divinidad sobre ella tiene la habilidad de indestructible.

* Si una criatura que no sea del tipo elegido obtiene un contador de divinidad de algún modo, esa criatura tendrá la habilidad de indestructible.

* Si una criatura recibió daño, ese daño continúa marcado sobre ella hasta el paso de limpieza. Si la criatura con un contador de divinidad sobre ella recibió daño letal, y más adelante en el turno la Bendición de la estirpe deja el campo de batalla o el contador es removido de esa criatura, esa criatura será destruida.

* Si de algún modo controlas una Bendición de la estirpe sin ningún tipo de criatura elegido, su habilidad activada no se podrá activar.

Carga de la estirpe

{4} {R} {R}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Por cada criatura que controlas del tipo elegido, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exílialas al comienzo del próximo paso final.

* Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en las criaturas y nada más (a menos que una de esas criaturas estuviera copiando otra cosa o fuera una ficha; ver más abajo). No copian si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Si una criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si una criatura copiada estaba copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que fuera que estuviera copiando esa criatura.

* Si una criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Carga de la estirpe 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 las criaturas copiadas se disparará cuando las fichas entren 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 copiada también funcionará.

* Todas las fichas entran al campo de batalla al mismo tiempo. Las habilidades disparadas que tengan se ven entre ellas cuando entran al campo de batalla.

* Si una criatura copiada es legendaria, cualquier habilidad disparada que tenga se disparará, si procede, antes de que la “regla de leyendas” haga que una de esas criaturas legendarias vaya al cementerio de su propietario. Esas habilidades irán a la pila después de que se aplique la “regla de leyendas”.

Coloso lanzaventiscas

{5} {U} {U}

Criatura — Hechicero gigante

5/6

Girar un Hechicero enderezado que controlas: Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario.

* Para activar la habilidad del Coloso lanzaventiscas, puedes girar cualquier Hechicero enderezado que controlas, incluido uno que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, como él mismo. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

Cuerno del heraldo

{3}

Artefacto

En cuanto el Cuerno del heraldo entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura del tipo elegido.

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura del tipo elegido, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

* El efecto del Cuerno del heraldo solo reduce el coste de maná genérico del hechizo. Si ese coste no tiene maná genérico, el coste no se reduce.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

* Si no pones la carta que hay en la parte superior de tu biblioteca en tu mano, la pones de nuevo en la parte superior de tu biblioteca sin mostrarla. La robarás en el paso de robar de ese turno.

* Si de algún modo controlas un Cuerno del heraldo sin ningún tipo de criatura elegido, no te costará menos lanzar ningún hechizo, ni siquiera los hechizos de criatura sin tipo de criatura. Podrás mirar la carta que hay en la parte superior de tu biblioteca al comienzo de cada uno de tus mantenimientos, pero no podrás ponerla en tu mano de esta manera, incluso si es una carta de criatura sin ningún tipo de criatura.

Descubrimiento de la estirpe

{3} {U} {U}

Encantamiento

En cuanto el Descubrimiento de la estirpe entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Siempre que una criatura que controlas del tipo elegido entre al campo de batalla o ataque, roba una carta.

* Si de algún modo controlas un Descubrimiento de la estirpe sin ningún tipo de criatura elegido, su última habilidad no se puede disparar, incluso si una criatura sin ningún tipo de criatura entra al campo de batalla o ataca.

Devoramientos de Kheru

{2} {B}

Criatura — Vampiro

1/3

Amenaza.

Siempre que el Devoramientos de Kheru haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia una carta de su mano boca abajo.

Puedes mirar y jugar las cartas exiliadas con el Devoramientos de Kheru.

* Si otro jugador gana el control del Devoramientos de Kheru, ese jugador puede ver todas las cartas exiliadas y puede jugarlas. Cuando un jugador mira una carta exiliada boca abajo, ese jugador puede mirar esa carta en cualquier momento más adelante en el juego.

* La última habilidad del Devoramientos de Kheru solo te permite lanzar cartas exiliadas por esa carta. Si el Devoramientos de Kheru deja el campo de batalla, las cartas exiliadas quedarán perdidas para siempre.

* Solo puedes jugar cartas de tierra exiliadas con el Devoramientos de Kheru si te queda una tierra por jugar este turno.

* Debes pagar los costes para lanzar las cartas exiliadas. Si alguna tiene un coste alternativo, puedes lanzarla por ese coste.

* Cuando empieces a lanzar una carta exiliada, perder el control del Devoramientos de Kheru no afectará al hechizo.

Dominio de la estirpe

{5} {B} {B}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Destruye todas las criaturas que no sean del tipo elegido.

* Una vez que el Dominio de la estirpe comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los jugadores no pueden intentar salvar a sus criaturas una vez que escogiste un tipo de criatura.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

4/4

Eminencia — Siempre que lances otro hechizo de Vampiro, si Edgar Markov está en la zona de mando o en el campo de batalla, crea una ficha de criatura Vampiro negra 1/1.

Daña primero, prisa.

Siempre que Edgar Markov ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

* La última habilidad de Edgar Markov pone un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas, incluyéndose a sí mismo y a los Vampiros que controlas que no están atacando.

El ur-dragón

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Avatar dragón

10/10

Eminencia — Mientras El ur-dragón esté en la zona de mando o en el campo de batalla, te cuesta {1} menos lanzar otros hechizos de Dragón.

Vuela.

Siempre que uno o más Dragones que controlas ataquen, roba esa misma cantidad de cartas, luego puedes poner una carta de permanente de tu mano en el campo de batalla.

* Robas una carta por cada Dragón que controlabas y que atacó, incluso si alguno de ellos dejó el campo de batalla antes de que la habilidad disparada de El ur-dragón se resolviera.

* Solo puedes poner una carta de permanente desde tu mano en el campo de batalla, sin importar con cuántos Dragones atacaste ni a cuántos jugadores atacaste.

* Si un Dragón que controlas entra al campo de batalla atacando, no hará que la última habilidad de El ur-dragón se dispare.

* La habilidad disparada de El ur-dragón se resuelve una vez que se han elegido todas las criaturas atacantes. No puedes atacar con algunos Dragones, poner en el campo de batalla una carta de criatura con prisa y luego atacar con esa criatura. Del mismo modo, cualquier habilidad de “siempre que una criatura ataque” de la carta de permanente que pones en el campo de batalla no se disparará.

Engendro territorial

{2}{R}{R}

Criatura — Dragón

6/5

Vuela, prisa.

Al comienzo del combate en tu turno, elige un oponente al azar que el Engendro territorial no atacó durante tu último combate. El Engendro territorial ataca a ese jugador este combate si puede. Si no puedes elegir un oponente de esta manera, gira el Engendro territorial.

* Si el Engendro territorial no atacó durante tu último combate, probablemente porque fue girado o no lo controlabas en ese momento, entonces cualquier oponente puede ser elegido al azar.

* Si un jugador no puede ser atacado, ese jugador puede ser escogido al azar igualmente.

* El Engendro territorial debe atacar al jugador elegido si puede, no a un planeswalker que controla ese jugador.

* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que se haya elegido al azar un jugador para el Engendro territorial, pero antes de que ataque a ese jugador.

* Si el Engendro territorial no puede atacar al jugador elegido, puede atacar a cualquier otro jugador o planeswalker o no atacar. Si hay un coste asociado con atacar al jugador elegido, puede atacar a cualquier otro jugador o planeswalker o no atacar. Pero si hay un coste asociado con que el Engendro territorial simplemente ataque, el Engendro territorial tiene que atacar al jugador elegido o no atacar.

Espada familiar

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+1.

Siempre que la criatura equipada muera, puedes mostrar cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura que comparta un tipo de criatura con ella. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Equipar {1}.

* Si no muestras una carta de criatura que comparta un tipo con la criatura que murió, mostrarás y barajarás tu biblioteca.

* Si la criatura equipada no tiene tipo de criatura, ninguna carta puede compartir tipo de criatura con ella.

* Mostrarás cartas hasta que encuentres una que comparta al menos un tipo de criatura con la criatura que murió. Por ejemplo, si muere un Hechicero felino, te detendrás si muestras un Hechicero humano o un Soldado felino.

* Para determinar qué carta pondrás en tu mano, compara las cartas mostradas con la criatura tal y como existió por última vez antes de que muriera, no con la carta de criatura tal y como existe en el cementerio de su propietario.

* “Artefacto” no es un tipo de criatura.

* Si la Espada familiar deja el campo de batalla al mismo tiempo que muere la criatura equipada, su habilidad disparada se dispara.

Espejo de los ancestros

{2}

Artefacto

En cuanto el Espejo de los ancestros entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{1}: Hasta el final del turno, el Espejo de los ancestros se convierte en una copia de la criatura objetivo que controlas del tipo elegido, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos.

* Una vez que la segunda habilidad del Espejo de los ancestros se resuelva, ya no tendrá esa habilidad.

* El Espejo de los ancestros copia los valores impresos de la criatura objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que la criatura objetivo se convirtiera en una criatura.

* El Espejo de los ancestros se convierte en un artefacto además de sus otros tipos. Este es un valor copiable que otros efectos pueden copiar.

* Si el Espejo de los ancestros copia una criatura que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.

* Si activas la segunda habilidad del Espejo de los ancestros varias veces en un turno en respuesta a sí mismo, cada vez que una de esas habilidades se resuelva sobrescribirá aquello que el Espejo de los ancestros esté copiando. El Espejo de los ancestros acabará siendo una copia del permanente que fue objetivo de la última habilidad que se resolvió. Cuando el turno termine, todas las copias de la habilidad acabarán a la vez.

* Si un efecto empieza a aplicarse al Espejo de los ancestros antes de que se convierta en copia de otro permanente, ese efecto se seguirá aplicando. Por ejemplo, si el Espejo de los ancestros es activado dos veces en respuesta a hacer objetivo a un Espíritu del brasero y luego a un Dientes de sable temur, la habilidad que tenía cuando era una copia del Dientes de sable temur se puede activar y su efecto se seguirá aplicando mientras el Espejo de los ancestros sea una copia del Espíritu del brasero.

* Si el Espejo de los ancestros se convierte en una criatura el mismo turno que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna) a menos que tenga la habilidad de prisa.

* Si el Espejo de los ancestros se convierte en una copia de una criatura legendaria que controlas, pondrás una de ellas en tu cementerio. Lo mismo sucede si se convierte en una copia de una criatura planeswalker que controlas (como un Gideon de las pruebas que se haya convertido en criatura).

* Si de algún modo controlas un Espejo de los ancestros sin ningún tipo de criatura elegido, su habilidad activada no se activará.

* Si el Espejo de los ancestros se convierte en una copia de una criatura que tiene una habilidad que te pide que elijas un tipo de criatura en cuanto entre al campo de batalla, y otra habilidad que hace referencia “al tipo de criatura elegido”, esa habilidad no tendrá la elección hecha. No usarás el tipo elegido para el Espejo de los ancestros.

Guardia de honor carmesí

{3}{R}{R}

Criatura — Caballero vampiro

4/5

Arrolla.

Al comienzo del paso final de cada jugador, la Guardia de honor carmesí hace 4 puntos de daño a ese jugador a menos que controle un comandante.

* La última habilidad de la Guardia de honor carmesí se dispara al comienzo del paso final de cada jugador, sin importar si ese jugador controla o no un comandante. Solo se verifica si ese jugador controla un comandante o no cuando la habilidad se resuelve.

* La Guardia de honor carmesí te hará 4 puntos de daño a ti también si no controlas un comandante.

* El jugador podría controlar el comandante de cualquier jugador para satisfacer la habilidad de la Guardia de honor carmesí. Si un jugador gana el control del comandante de otro jugador “hasta el final del turno”, el jugador que ganó su control seguirá controlando a ese comandante durante el paso final.

Hacha fraguada en sangre

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia del Hacha fraguada en sangre.

Equipar {2}.

* La ficha entra al campo de batalla desanexada.

* La ficha tiene las tres habilidades del Hacha fraguada en sangre, incluyendo la que crea más fichas.

Honderos qasali

{4}{G}

Criatura — Guerrero felino

3/5

Alcance.

Siempre que los Honderos qasali u otro Felino entre al campo de batalla bajo tu control, puedes destruir el artefacto o encantamiento objetivo.

* Si los Honderos qasali entran al campo de batalla al mismo tiempo que otros Felinos que controlas, su habilidad se disparará por cada uno de esos Felinos.

Identidad quebrada

{3}{W}{U}

Conjuro

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Cada jugador que no sea su controlador crea una ficha que es una copia de esa carta.

* Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en el permanente y nada más (a menos que ese permanente estuviera copiando otra cosa o se trate de una ficha; ver más abajo). No copian si ese permanente estaba girado o enderezado, si tenía contadores sobre él o si había Auras o Equipos anexados a él, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Si el permanente copiado tenía {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si el permanente copiado estaba copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que fuera que estuviera copiando ese permanente.

* Si el permanente copiado es una ficha, las fichas creadas por la Identidad quebrada copian 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 del permanente copiado se disparará cuando las fichas entren 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” del permanente copiado también funcionará.

* Si el permanente exiliado era un comandante, las fichas no serán comandantes.

Inalla, archimaga ritualista

{2}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/5

Eminencia — Siempre que otro Hechicero que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si Inalla, archimaga ritualista está en la zona de mando o en el campo de batalla, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de ese Hechicero. La ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final. Girar cinco Hechiceros enderezados que controlas: El jugador objetivo pierde 7 vidas.

* Puedes pagar {1} solo una vez por cada vez que la primera habilidad de Inalla se resuelva. No puedes pagar más para obtener más de una ficha.

* Si Inalla entra al campo de batalla al mismo tiempo que otros Hechiceros que controlas, su habilidad se disparará por cada uno de esos otros Hechiceros.

* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura estuviera copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había 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 tenía {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que fuera que estuviera copiando ese permanente.

* 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

* Si la criatura que hizo que se disparase la habilidad de Inalla ya dejó el campo de batalla para cuando la habilidad se resuelve, igualmente puedes pagar {1}. Si lo haces, crearás una ficha con los valores copiables de las características de esa criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla.

* Si una criatura copiada es legendaria, cualquier habilidad disparada que tenga se disparará, si procede, antes de que la “regla de leyendas” haga que una de esas criaturas legendarias vaya al cementerio de su propietario. Esas habilidades irán a la pila después de que se aplique la “regla de leyendas”.

* Para activar la última habilidad de Inalla, puedes girar cualquier Hechicero enderezado que controlas, incluidos los que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, como la misma Inalla. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

Invocaciones de la estirpe

{5}{G}{G}

Instantáneo

Elige un tipo de criatura. Muestra las cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas de criatura del tipo elegido, donde X es el número de criaturas que controlas de ese tipo. Pon esas cartas en el campo de batalla, luego baraja el resto de las cartas mostradas en tu biblioteca.

* Si muestras toda tu biblioteca y muestras menos cartas de criatura del tipo elegido que X, pondrás las cartas del tipo elegido que mostraste en el campo de batalla y barajarás tu biblioteca.

Kess, maga disidente

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Vuela.

Durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio. Si una carta lanzada de esta manera fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de cuándo jugar normales de la carta que lanzas desde tu cementerio.

* Debes pagar los costes para lanzar esa carta. Si tiene un coste alternativo, en vez de eso, puedes lanzarla por ese coste.

* Cuando empieces a lanzar la carta, perder el control de Kess no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarla de forma normal y será exiliada si fuera a ir a tu cementerio este turno.

* Si lanzas una carta desde tu cementerio usando otro efecto, como el de retrospectiva, el efecto de Kess no se aplica. Puedes lanzar otra carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio.

* Si lanzas una carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Kess entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otra carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio ese turno.

* Si una carta de conjuro va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

* Si un hechizo lanzado de este modo va a otra zona después de que se resuelva (quizás porque tenía la habilidad de recuperar), se considera un objeto nuevo. Si más adelante esa carta va a tu cementerio, no será exiliada.

Leonina al acecho

{2}{W}

Criatura — Arquero felino

3/3

Cuando la Leonina al acecho entre al campo de batalla, elige un oponente en secreto.

Mostrar el jugador que elegiste: Exilia la criatura objetivo que te está atacando si está bajo el control del jugador elegido. Activa esta habilidad solo una vez.

* Hay varias formas de elegir a un oponente en secreto, incluyendo escribir el nombre de ese jugador en un trozo de papel que se guarda con la Leonina al acecho.

* Si tienes varias Leoninas al acecho, puedes elegir un oponente distinto para cada una. Asegúrate de recordar qué oponente es el elegido para cada Leonina al acecho.

* Si la Leonina al acecho deja el campo de batalla y regresa, se considera un objeto nuevo. Puedes elegir un nuevo oponente y puedes activar de nuevo su última habilidad.

* Si no elegiste un oponente cuando la Leonina al acecho entró en el campo de batalla, no puedes pagar el coste para activar su última habilidad. En general, esto pasará si ganas el control de la Leonina al acecho de otro jugador o si una criatura que ya esté en el campo de batalla se convierte en una copia de la Leonina al acecho.

* Si una criatura está atacando a un planeswalker que controlas, no te está atacando a ti. La última habilidad de la Leonina al acecho no puede hacerla objetivo.

Liche vindicativo

{3}{B}

Criatura — Hechicero zombie

4/1

Cuando el Liche vindicativo muera, elige uno o más. Cada modo debe hacer objetivo a un jugador diferente.

- El oponente objetivo sacrifica una criatura.
- El oponente objetivo descarta dos cartas.
- El oponente objetivo pierde 5 vidas.

* No puedes elegir más modos para la habilidad disparada del Liche vindicativo que la cantidad de oponentes que tienes, pero debes elegir al menos un objetivo si puedes.

* No tienes por qué elegir un modo para cada oponente. Por ejemplo, podrías elegir que un oponente pierda 5 vidas y no perjudicar a tus otros oponentes, aunque quizás ellos no se muestren tan amables contigo luego.

Licia, tribuno militar sangriento

{5}{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Soldado vampiro

4/4

Te cuesta {1} menos lanzar a Licia, tribuno militar sangriento por cada vida que hayas ganado este turno.

Daña primero, vínculo vital.

Pagar 5 vidas: Pon tres contadores +1/+1 sobre Licia. Activa esta habilidad solo durante tu turno y solo una vez cada turno.

* La primera habilidad de Licia solo reduce maná genérico de su coste. No puede reducir el coste por debajo de {R}{W}{B}.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el “impuesto del comandante”) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.

* La primera habilidad de Licia verifica cuántas vidas has ganado durante el turno, no cuál es tu total de vidas comparado con el que era cuando comenzó el turno. Por ejemplo, si comienzas el turno con 30 vidas, ganas 6 durante el turno y después pierdes 10 ese mismo turno, te seguirá costando {6} menos lanzar a Licia.

* Si la última habilidad de Licia es contrarrestada, probablemente porque su objetivo pasó a ser ilegal antes de que se resolviera, no se puede activar de nuevo en el mismo turno.

Lince hambriento

{1}{G}

Criatura — Felino

2/2

Los Felinos que controlas tienen protección contra Ratas. *(No pueden ser bloqueados, hechos objetivo o recibir daño de Ratas.)*

Al comienzo de tu paso final, el oponente objetivo crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 con la habilidad de toque mortal.

Siempre que una Rata muera, pon un contador +1/+1 sobre cada Felino que controlas.

* Si un permanente tiene protección contra Ratas, significa cuatro cosas:

- 1) El daño de una fuente que sea una Rata que fuera a hacerse a ese permanente es prevenido.
- 2) Las Auras y Equipos que de algún modo sean Ratas no se pueden anexas a ese permanente.
- 3) Las Ratas no pueden bloquear a ese permanente.
- 4) Ese permanente no puede ser objetivo de habilidades de Ratas o hechizos que de algún modo sean Ratas.

* Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, el Lince hambriento no puede bloquear una Rata con la habilidad “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

* El oponente que crea una ficha de Rata es el propietario de esa ficha.

* Las fichas que sean sacrificadas o destruidas van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si la ficha era una Rata, la última habilidad del Lince hambriento se disparará.

* La última habilidad del Lince hambriento pone un contador +1/+1 sobre cada Felino que controlas, incluyéndose a sí mismo.

* Si el Lince hambriento muere a la vez que una Rata, su habilidad se dispara, pero el Lince hambriento no estará en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se pondría sobre él. Lo mismo sucede con cualquier otro Felino que controlas si muere al mismo tiempo. Cada uno de tus Felinos restantes obtendrá un contador +1/+1.

Los pocos afortunados

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige un permanente que no sea tierra que no controlas, luego cada uno de los demás jugadores elige un permanente que no sea tierra que no controla y que no haya sido elegido de esta manera. Destruye todos los demás permanentes que no sean tierra.

* Una vez que elijas un permanente que no sea tierra, cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno, comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando. Cada jugador conocerá la decisión de los jugadores que eligieron antes que él.

* Una vez que Los pocos afortunados empiece a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción salvo las especificadas por Los pocos afortunados hasta que termine de resolverse. En particular, los jugadores deben actuar para proteger sus permanentes (como, por ejemplo, activando la Bendición de la estirpe) antes de saber qué permanentes serán elegidos.

* Un permanente con la habilidad de indestructible puede ser elegido de esta manera aunque no fuera a ser destruido de otro modo.

* No se pueden elegir tierras y no serán destruidas, incluso si tienen otros tipos (como una tierra artefacto).

Maga del portal

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando la Maga del portal entre al campo de batalla durante el paso de declarar atacantes, puedes seleccionar de nuevo a qué jugador o planeswalker ataca la criatura atacante objetivo. *(No puede atacar a su controlador ni a los planeswalkers de su controlador.)*

* Puedes lanzar la Maga del portal fuera de un paso de declarar atacantes. Si la Maga del portal entra al campo de batalla fuera de un paso de declarar atacantes, su habilidad simplemente no se dispara.

* Seleccionar de nuevo a qué jugador o planeswalker una criatura está atacando ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.

* Seleccionar de nuevo a qué jugador o planeswalker una criatura está atacando no hace que las habilidades de “siempre que esta criatura ataque” se disparen. En particular, las Maldiciones de esta colección (como por ejemplo la Maldición de vitalidad) no se dispararán mientras la habilidad de la Maga del portal se esté resolviendo.

* Si seleccionas de nuevo a qué jugador o planeswalker una criatura está atacando, se sigue considerando que esa criatura atacó al jugador o planeswalker tal y como se declaró, pero ahora está atacando a otro jugador o planeswalker.

* Si una habilidad hace objetivo a algo controlado por el “jugador defensor” de una criatura atacante, y el jugador defensor de esa criatura cambia antes de que esa habilidad se resuelva, la habilidad será contrarrestada porque su objetivo pasó a ser ilegal.

Mago de la mente

{4} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

4/5

{U}, {T}, Sacrificar al Mago de la mente: Baraja tu biblioteca, luego exilia las X primeras cartas, donde X es 1 más el número de hechizos lanzados este turno. Hasta el final del turno, puedes jugar cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- * Si no se lanzó ningún hechizo en el turno en que activas la habilidad del Mago de la mente, X es 1.
- * Puedes jugar una tierra exiliada de esta manera solo si te queda una tierra por jugar este turno.
- * Debes seguir los permisos y las restricciones de cuándo jugar normales de las cartas que lanzas de esta manera.
- * Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.
- * Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- * Cualquier carta que no juegues permanecerá en el exilio.

Mairsil, el Usurpador

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/4

Cuando Mairsil, el Usurpador entre al campo de batalla, puedes exiliar una carta de artefacto o criatura de tu mano o cementerio y poner un contador de jaula sobre ella.

Mairsil, el Usurpador tiene todas las habilidades activadas de todas las cartas de las que eres propietario en el exilio con contadores de jaula sobre ellas. Puedes activar cada una de esas habilidades solo una vez cada turno.

- * Las cartas exiliadas permanecen en el exilio con contadores de jaula cuando Mairsil deja el campo de batalla. Si Mairsil regresa al campo de batalla, verá todas esas cartas exiliadas con contadores de jaula sobre ellas.
- * Si otro jugador gana el control de Mairsil, únicamente tendrá las habilidades de cartas en el exilio con contadores de jaula sobre ellas de las que sea propietario.
- * Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Mairsil no ganará habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- * Si la habilidad activada de una carta exiliada con un contador de jaula sobre ella hace referencia a la carta donde está impresa por su nombre, en vez de eso, trata esa copia de esa habilidad de Mairsil como si hiciera referencia a Mairsil por su nombre. Por ejemplo, si Mairsil exilia al Mago de la mente, el coste para activar la habilidad incluye sacrificar a Mairsil, no sacrificar al Mago de la mente.
- * Si una de las habilidades de Mairsil es contrarrestada, probablemente porque su objetivo pasó a ser ilegal antes de que se resolviera, no se puede activar de nuevo en el mismo turno.
- * Si varias cartas exiliadas con contadores de jaula sobre ellas tienen la misma habilidad, Mairsil tendrá varias copias de esa habilidad. Cada una de ellas se puede activar una vez por turno.
- * Si haces que una criatura entre al campo de batalla como una copia de Mairsil, su primera habilidad se dispara. No podrás activar ninguna habilidad antes de que se aplique la “regla de leyendas”, pero la habilidad disparada aún te permitirá exiliar otra carta con un contador de jaula, sin importar con qué Mairsil te quedes.
- * Si Mairsil gana una habilidad activada que está normalmente vinculada a una habilidad no activada de la carta de la que proviene, la habilidad de Mairsil no está vinculada a ninguna habilidad. Por ejemplo, si Mairsil exilia el Portal prototipo, la habilidad activada no crea ninguna ficha; en particular, no crea ninguna ficha del Portal prototipo.
- * Si Mairsil gana una habilidad activada que está normalmente vinculada a otra habilidad activada de la carta de la que proviene, las dos habilidades que Mairsil gana están vinculadas mientras Mairsil permanezca en el campo de batalla. Por ejemplo, si Mairsil exilia al Quimista ízzet, las cartas exiliadas con la primera habilidad que Mairsil

ganó del Quimista ízzet se pueden activar con la segunda habilidad que ganó de ese modo. El propio Quimista ízzet no puede ser lanzado de este modo y, si Mairsil deja el campo de batalla antes de activar esa segunda habilidad, las cartas exiliadas con esa primera habilidad quedarán perdidas para siempre.

* Si Mairsil tiene una habilidad de tripular, las criaturas pueden tripular a Mairsil. Se convertirá en una criatura artefacto, pero su fuerza y su resistencia permanecerán iguales.

* Si Mairsil tiene una habilidad de equipar, activarla no hará que suceda nada. Mairsil no se anexa a una criatura; como mucho, serán amigos, pero sin roce.

Maldición de abundancia

{1} {G}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado sea atacado, endereza todos los permanentes que no sean tierra que controles.

Cada oponente que ataque a ese jugador endereza todos los permanentes que no sean tierra que controla.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Maldición de opulencia

{R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado sea atacado, crea una ficha de artefacto incolora llamada Oro. Tiene “Sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”. Cada oponente que ataque a ese jugador también crea una ficha igual.

* La habilidad disparada de la Maldición de opulencia se resuelve después de que se hayan declarado los atacantes. Cualquier coste para atacar debe haberse pagado antes de que el jugador atacante pueda crear el Oro.

Martillo de Nazahn

{4}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que el Martillo de Nazahn u otro Equipo entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexarlo a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de indestructible.

Equipar {4}.

* Si el Martillo de Nazahn entra al campo de batalla al mismo tiempo que otros Equipos que controlas, su habilidad se disparará por cada uno de esos Equipos.

* Si una criatura recibió daño, ese daño continúa marcado sobre ella hasta el paso de limpieza. Si la criatura equipada recibió daño letal, y más adelante en el turno el Martillo de Nazahn queda desanexado de esa criatura, la criatura será destruida.

Mathas, buscademonios

{R} {W} {B}

Criatura legendaria — Vampiro

3/3

Amenaza.

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de recompensa sobre la criatura objetivo que controla un oponente. Mientras esa criatura tenga un contador de recompensa sobre ella, tiene “Cuando esta criatura muera, cada oponente roba una carta y gana 2 vidas”.

* La criatura objetivo que obtiene un contador de recompensa sigue teniendo la habilidad disparada que gana incluso si Mathas deja el campo de batalla.

* Las criaturas que obtengan un contador de recompensa que no proceda de la habilidad de Mathas que se resuelve no ganarán la habilidad disparada. Las criaturas que obtengan más de un contador de recompensa cuando la habilidad de Mathas se resuelva (probablemente debido a la Temporada duplicadora) no tendrán la habilidad varias veces.

* Si la habilidad de Mathas se resuelve dos veces separadas haciendo objetivo a la misma criatura, esa criatura tendrá dos copias de la habilidad disparada. Cada una se dispara por separado cuando esa criatura muere.

* Los oponentes que roban una carta y ganan 2 vidas son los oponentes del jugador que controlaba la criatura cuando murió. Puede que no sea el mismo jugador que controlaba la criatura cuando obtuvo el contador de recompensa.

Mecenas sanguinolento

{4} {B} {B}

Criatura — Chamán vampiro

4/4

Vuela.

Cuando el Mecenas sanguinolento entre al campo de batalla, destruye la criatura objetivo que controla un oponente. Siempre que una criatura que controla un oponente muera, exíliala y pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

* Destruir una criatura con la primera habilidad del Mecenas sanguinolento hace que se dispare su última habilidad si el Mecenas sanguinolento sigue en el campo de batalla.

* La última habilidad del Mecenas sanguinolento pone un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas, incluyéndose a sí mismo, incluso si la criatura que murió no puede ser exiliada (probablemente porque fuera una ficha).

* Si el Mecenas sanguinolento y una criatura que controla un oponente mueren simultáneamente (quizás porque lucharon o estuvieron en combate juntas), la última habilidad del Mecenas sanguinolento se dispara, pero el Mecenas sanguinolento no estará en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se pondría sobre él. Lo mismo sucede con cualquier otro Vampiro que controlas si muere al mismo tiempo. Cada uno de tus Vampiros restantes obtendrán un contador +1/+1.

Mirri, duelista del Vientoligero

{1} {G} {W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/2

Daña primero.

Siempre que Mirri, duelista del Vientoligero ataque, cada oponente no puede bloquear con más de una criatura este combate.

Mientras Mirri, duelista del Vientoligero esté girada, no te puede atacar más de una criatura cada combate.

* Mientras Mirri esté girada, no hay restricción respecto a cuántas criaturas pueden atacar a planeswalkers que controlas.

* Girar a Mirri después de que las criaturas atacaron no removerá las criaturas del combate.

Nazahn, forjaespadas venerado

{4}{G}{W}

Criatura legendaria — Artífice felino

5/4

Cuando Nazahn, forjaespadas venerado entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de Equipo y muéstrala. Si muestras una carta llamada Martillo de Nazahn de esta manera, ponla en el campo de batalla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Siempre que una criatura equipada que controlas ataque, puedes girar la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

* Si más de una criatura equipada que controlas ataca, la última habilidad de Nazahn se dispara una vez por cada una de esas criaturas. No se dispara veces adicionales por el Equipo adicional que se haya anexo a la criatura atacante.

* La última habilidad de Nazahn puede hacer objetivo a una criatura controlada solamente por el jugador defensor que está siendo atacado por la criatura atacante que hizo que la habilidad se disparara. Por ejemplo, si un Nazahn desequipado está atacando al jugador A y una criatura equipada está atacando al jugador B, la habilidad de Nazahn solo puede hacer objetivo a la criatura que controla el jugador B.

* Si una criatura está atacando a un planeswalker, su controlador es el jugador defensor de esa criatura.

O-Kagachi, kami vengativo

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Espíritu dragón

6/6

Vuela, arrolla.

Siempre que O-Kagachi, kami vengativo haga daño de combate a un jugador, si ese jugador te atacó durante su último turno, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador.

* Un jugador te atacó si ese jugador declaró una criatura como criatura atacante y esa criatura te está atacando. Si ese jugador atacó solamente a planeswalkers que controlas, ese jugador no te atacó. Si las criaturas de ese jugador te atacaron solamente porque fueron puestas en el campo de batalla atacando o solamente porque fuiste seleccionado de nuevo como el jugador al que estaban atacando, ese jugador no te atacó.

* La última habilidad de O-Kagachi exilia solo un permanente que no sea tierra, sin importar cuántas criaturas te atacaron ni cuántas veces ese jugador te atacó durante su último turno.

* Si O-Kagachi hace daño letal a una criatura bloqueadora y también hace daño a su controlador, esa criatura bloqueadora es destruida antes de que se seleccione un objetivo para la última habilidad de O-Kagachi. No puede ser exiliada.

Perturbación del decoro

{2}{R}{R}

Conjuro

Incita a todas las criaturas que no controlas. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

* Las criaturas que entren al campo de batalla después de que la Perturbación del decoro se resuelva no serán incitadas.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador fue incitada y está girada, afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, o no ha estado bajo el control de ese jugador continuamente desde el comienzo del turno (y no tiene prisa), entonces no ataca.

* Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

* Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o al jugador que la incitó.

* Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana el control de esa criatura antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.

* Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.

Protección de Teferi

{2}{W}

Instantáneo

Hasta tu próximo turno, tu total de vidas no puede cambiar y tienes protección contra todo. Todos los permanentes que controlas salen de fase. *(Mientras están fuera de fase, se tratan como si no existieran. Entran en fase antes de que endereces durante tu paso de enderezar.)*

Exilia la Protección de Teferi.

* Las siguientes notas se centran en la palabra clave “protección contra”:

* Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas:

- 1) Todo el daño que se le fuera a hacer a ese jugador es prevenido.
- 2) No se pueden anexar Auras a ese jugador.
- 3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.

* Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti en particular podría hacer que descartaras cartas. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, aunque el daño de combate que fueran a hacerte será prevenido.

* Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad que esté en la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad trate de resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad es contrarrestado y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos no relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

* Las siguientes notas se centran en qué significa que tu total de vidas no pueda cambiar:

* Los hechizos y habilidades que normalmente harían que ganes o pierdas vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la parte de ganar o perder vidas simplemente no tiene ningún efecto.

* Protección contra todo suele prevenir el daño que te fueran a hacer, pero hay daño que no puede ser prevenido. En este caso, como tu total de vidas tampoco puede cambiar, ese daño activa cualquier otro efecto que pueda tener aparte de hacer que pierdas esa cantidad de vidas (como los efectos de vínculo vital

o infectar), y los disparos y efectos pueden ver ese daño que fue causado aunque tu total de vidas no cambie.

- * No puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas distinta de 0.

- * Si un coste incluye hacer que ganes vidas (como el coste alternativo de Vigorizar de un oponente), ese coste no puede ser pagado.

- * Los efectos que reemplazarían que ganes vidas con otro evento no podrán aplicarse porque es imposible que ganes vidas. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían que pierdas vidas con otro evento.

- * Los efectos que reemplazarían un evento con que ganes vidas (como hace el efecto de las Palabras de adoración) o con que pierdas vidas se aplicarán y terminarán reemplazando el evento con nada.

- * Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas a una cantidad distinta de tu total actual de vidas, esa parte del efecto no hará nada.

- * Si un efecto fuera a hacer que intercambies totales de vida con otro jugador, el intercambio no sucederá. Ningún total de vidas cambiará.

- * Las siguientes notas se centran en la palabra clave “cambiar de fase”:

- * Mientras un permanente esté fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen efecto sobre el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, etc.

- * Salir de fase no hace que las habilidades de “deja el campo de batalla” se disparen. Del mismo modo, entrar en fase no hace que las habilidades de “entra al campo de batalla” se disparen.

- * Cualquier efecto que no se repita y que espere “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no sucederá cuando un permanente salga de fase.

- * Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de Mathas, buscademonios, ignora los objetos fuera de fase. Cualquiera de esos efectos expirará si sus condiciones ya no se cumplen después de ignorar los objetos fuera de fase.

- * Cada Aura y Equipo que salga de fase anexado a un permanente que está saliendo de fase entra en fase con ese permanente y sigue anexado a él.

- * Cada Aura y Equipo que controlas anexado a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexado a ese permanente si aún puede seguir anexado a ese permanente. Si no, entra en fase desanexado. Un Aura que entra en fase desanexada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexadas a jugadores.

- * Los permanentes que salgan de fase con contadores sobre ellos entran en fase con esos contadores.

- * Las decisiones que se tomaron sobre permanentes en cuanto entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

- * Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece tu próximo paso de enderezar. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

- * Un permanente que salga de fase hace que un hechizo o habilidad que esté en la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. Cuando un hechizo o habilidad trate de resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad es contrarrestado y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos no relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese

hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

* Si de algún modo se omite tu paso de enderezar cuando empieza tu próximo turno, tus permanentes fuera de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar real que tengas, pero ya no tendrás protección contra todo y tu total de vidas puede cambiar de nuevo.

* Cualquier criatura que entre en fase bajo tu control al comienzo de tu próximo paso de enderezar podrá atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.

* Si ganas el control del permanente de otro jugador y sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control expira antes de que entre en fase, ese permanente entrará en fase bajo el control de ese otro jugador al comienzo de tu próximo paso de enderezar. Si dejas el juego antes de tu próximo paso de enderezar, entrará en fase al comienzo del próximo paso de enderezar después del turno que habrías comenzado.

Quimista ízzet

{2}{R}

Criatura — Hechicero trasgo

1/3

Prisa.

{R}, {T}: Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio.

{1}{R}, {T}, sacrificar al Quimista ízzet: Lanza cualquier cantidad de cartas exiliadas con el Quimista ízzet sin pagar sus costes de maná.

* La última habilidad del Quimista ízzet solo te permite lanzar cartas exiliadas por esa carta. Si el Quimista ízzet deja el campo de batalla antes de que actives esa habilidad, las cartas exiliadas quedarán perdidas para siempre.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.

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

* Debes lanzar cualquiera de las cartas exiliadas que desees lanzar mientras la última habilidad del Quimista ízzet se está resolviendo. No puedes lanzarlas más adelante en el turno. Puedes lanzar un conjuro de este modo en un momento en que normalmente no podrías hacerlo.

* Lanzas las cartas exiliadas una a una en cualquier orden. Los hechizos posteriores pueden hacer objetivo a las cartas que lanzaste antes. Ninguno de los hechizos se resuelve hasta que hayas terminado de lanzarlas todas.

* Cualquier carta que no lances permanecerá en el exilio.

Ramos, dragón mecánico

{6}

Criatura artefacto legendaria — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Ramos, dragón mecánico por cada uno de los colores de ese hechizo.

Remover cinco contadores +1/+1 de Ramos: Agrega {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G} a tu reserva de maná. Activa esta habilidad solo una vez cada turno.

* La habilidad disparada de Ramos cuenta la cantidad de colores que tiene un hechizo (de cero a cinco), no cuántos símbolos de maná de color hay en su coste de maná ni cuántos colores de maná gastaste.

* Si lanzas un hechizo incoloro, la habilidad disparada de Ramos se dispara, pero no obtendrá ningún contador +1/+1.

* La habilidad disparada de Ramos no se dispara hasta que terminas de lanzar un hechizo, incluido el pago de todos sus costes. Si Ramos tiene menos de cinco contadores +1/+1 sobre él, no hay forma de agregar contadores con un hechizo y pagar ese hechizo con los contadores recién agregados.

* La habilidad disparada de Ramos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado. Si ese hechizo es contrarrestado, usa su última información conocida para determinar de qué colores era.

Recaudador de dádivas

{3}{W}

Criatura — Clérigo felino

3/4

Destello.

Si un oponente fuera a robar dos o más cartas, en vez de eso, ese jugador y tú roban una carta cada uno.

* El efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas se aplica a una instrucción de robar más de una carta antes de que ningún otro efecto de reemplazo se aplique a cartas individuales robadas. Por ejemplo, si tienes una carta con dragar en tu cementerio, no puedes dragarla antes de que el efecto de la Adivinación sea modificado por el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas.

* Una vez que el efecto de reemplazo se aplicó a un evento, no puede aplicarse de nuevo a los eventos resultantes. Por ejemplo, una vez que el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas modificó el efecto de la Adivinación de un jugador, el Reflejo del pensamiento puede duplicar el robo resultante del jugador sin que el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas se aplique de nuevo.

* Para determinar si a un jugador se le indica robar varias cartas al mismo tiempo o si se le indica robar varias veces una carta, cuenta cuántas veces se utiliza la palabra “roba”. El efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas busca un “roba” que indica a un jugador que robe varias cartas (incluyendo instrucciones como “Roba una carta por cada...”).

* Si un efecto pone cartas en la mano de un jugador sin usar la palabra “roba”, el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas no se aplica.

* Si dos jugadores controlan cada uno un Recaudador de dádivas y un efecto les indica que cada uno robe dos o más cartas, el efecto de reemplazo de cada Recaudador de dádivas se aplica y ambos jugadores roban dos cartas.

* Si dos jugadores controlan cada uno un Recaudador de dádivas y un tercer jugador fuera a robar dos o más cartas, el tercer jugador elige qué efecto de reemplazo de los Recaudadores de dádivas se aplicará y, por lo tanto, cuál de los dos primeros jugadores robará una carta.

Sangre fresca

{2}{B}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar Sangre fresca, gira un Vampiro enderezado que controlas.

Gana el control de la criatura objetivo. Cambia el texto de esta criatura reemplazando todas las menciones de un tipo de criatura por Vampiro.

* Para pagar el coste adicional de Sangre fresca, puedes girar cualquier Vampiro enderezado que controlas, incluido uno que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

* Sangre fresca cambia el tipo de criatura cada vez que aparece en la línea de tipo de la criatura y/o en el texto de reglas. No cambia el nombre de la carta o ninguna mención de la palabra que se usa como parte del nombre de la carta.

* Tú eliges qué palabra cambias en cuanto Sangre fresca se resuelve. No tienes por qué elegir una palabra que aparezca en el texto de la criatura.

* La criatura de la que ganas el control no será un Vampiro si no eliges reemplazar un tipo de criatura que aparezca en la línea de tipo de esa criatura.

* El efecto de la Sangre fresca solo cambia el texto impreso en la criatura. No puede cambiar las palabras que se encuentran en las habilidades que le han sido conferidas. Por ejemplo, si en el Lince hambriento cambias Rata por Vampiro, tus Felinos tendrán protección contra Vampiros, pero si, en vez de eso, cambias Rata por Vampiro en el Nishoba fantasma mientras controlas un Lince hambriento, el Nishoba fantasma tendrá protección contra Ratas.

* El efecto de cambio de tipo puede cambiar matizaciones sobre una palabra (como por ejemplo “que no sea Humano”) si esta matización se utiliza para hacer referencia, por inclusión o exclusión, a un tipo de criatura.

Senda de los ancestros

Tierra

La Senda de los ancestros entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega a tu reserva de maná un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de criatura que comparta un tipo de criatura con tu comandante, adivina 1.

* La identidad de color de tu comandante está fijada desde antes de que comience el juego y no cambia durante el juego, incluso si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o biblioteca) o un efecto cambia el color de tu comandante.

* Los tipos de criatura de tu comandante se verifican inmediatamente después de que lances un hechizo de criatura gastando el maná de la última habilidad de la Senda de los ancestros. No están establecidos antes de que el juego empiece, y puede que no sean los mismos tipos que tenía tu comandante cuando activaste esa habilidad.

* Si lanzas a tu comandante con maná de la Senda de los ancestros y tu comandante no perdió de algún modo todos sus tipos de criatura mientras estaba en la pila, adivinarás 1.

* Si el maná de la Senda de los ancestros se gasta para lanzar un hechizo de criatura que comparte tipo con tu comandante, adivinarás 1 antes de que el hechizo se resuelva.

* Si tu comandante está en una zona oculta (como en la mano o en la biblioteca) o salió de fase, se considera que no tiene tipos de criatura.

* Si tu comandante no tiene tipos de criatura, no puede compartir tipo de criatura con ningún hechizo que lances.

* Si la última habilidad de la Senda de los ancestros produce dos manás (probablemente debido al Reflejo de maná), adivinarás 1 dos veces si gastas esos dos manás en lanzar un hechizo de criatura que comparte tipo con tu comandante. No adivinarás 2. También adivinarás 1 dos veces si gastas este maná para lanzar dos hechizos de criatura y cada uno comparte tipo con tu comandante.

* Por otro lado, si una habilidad se dispara cuando giras la Senda de los ancestros para obtener maná y produce más maná (como las de Zendikar renaciente o el Despertar del Mirari), adivinarás 1 solo una vez cuando gastes esos dos manás.

* Si tu comandante es una carta como Kozilek, asesino de la verdad, que no tiene colores en su identidad de color, la última habilidad de la Senda de los ancestros no produce maná.

* En formatos distintos de Commander, la última habilidad de la Senda de los ancestros no produce maná.

Señor de escamas vengador

{3}{W}{W}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que un Dragón que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, destruye el permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador.

* La habilidad disparada del Señor de escamas vengador se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* Si los únicos permanentes que no sean tierra en el campo de batalla son una o varias copias del Señor de escamas vengador y Dragones controlados por jugadores que controlan Señores de escamas vengadores, cualquier hechizo o habilidad que haga objetivo a uno de esos Dragones causará un bucle infinito de habilidades disparadas y el juego terminará inmediatamente en un empate.

Sombra cambiante

{2}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene prisa y “Al comienzo de tu mantenimiento, destruye esta criatura. Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla y anexa la Sombra cambiante a ella, luego pon todas las otras cartas mostradas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio”.

* Si no muestras una carta de criatura de esta manera, simplemente mostrarás y barajarás tu biblioteca y la Sombra cambiante no se anexa a nada. Irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

* Si la Sombra cambiante no puede anexarse a la criatura que pusiste en el campo de batalla, probablemente porque esa criatura tiene protección contra rojo, no se anexa a nada. Irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

* Si la Sombra cambiante deja el campo de batalla después de que la habilidad disparada que concede se haya disparado, pero antes de que se resuelva, destruirás la criatura que encantó antes de que dejara el campo de batalla, y luego mostrarás cartas y pondrás una carta de criatura en el campo de batalla. La Sombra cambiante no se anexa a ella. Lo mismo sucede si la criatura encantada deja el campo de batalla en vez de que solo lo haga la Sombra cambiante, excepto que en ese caso no destruirás a la criatura que encantó.

* Si la criatura encantada no puede ser destruida, probablemente porque esa criatura tiene la habilidad de indestructible, obtendrás igualmente una nueva criatura y anexarás la Sombra cambiante a la nueva criatura.

Taigam, maestro de Ójutai

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Monje humano

3/4

Los hechizos de instantáneo, conjuro y Dragón que controlas no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o conjuro de tu mano, si Taigam, maestro de Ójutai atacó este turno, ese hechizo gana la habilidad de rebote. *(Exilia el hechizo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esa carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

* Los hechizos que no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades aún pueden ser contrarrestados por reglas de juego si todos sus objetivos son ilegales (porque, por ejemplo, tu criatura ganó la habilidad de antimaleficio en respuesta al hechizo de un oponente).

* Si Taigam deja el campo de batalla después de que ataque, su última habilidad no se disparará siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano este turno. Si deja el campo de batalla después de que el hechizo gane la habilidad de rebote, ese hechizo seguirá teniendo la habilidad de rebote. Una vez que la carta es exiliada, la habilidad disparada retrasada de rebote se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento incluso si ya no controlas a Taigam.

* Si Taigam muere en respuesta a que tú lances un hechizo, la habilidad se disparará igualmente y tu hechizo ganará la habilidad de rebote si Taigam atacó.

* Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno.

* Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas de tu mano es contrarrestado por cualquier motivo (bien a causa de otro hechizo o habilidad o porque todos sus objetivos son ilegales cuando intenta resolverse), ese hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá, incluido el rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

* Si un efecto de reemplazo (como el que crea Descanse en paz) hiciera que un hechizo con la habilidad de rebote que lanzaste de tu mano fuera a otro lugar en vez de a tu cementerio cuando se resuelve, puedes elegir si aplicar el efecto del rebote o el otro efecto cuando se resuelve el hechizo.

* Si un hechizo se mueve a sí mismo a otra zona como parte de su resolución (como hacen la Protección de Teferi, el Amanecer de todos los soles y el Faro de desasosiego), la habilidad de rebote no tendrá oportunidad de aplicarse.

* Al comienzo de tu mantenimiento, todas las habilidades disparadas retrasadas creadas por los efectos de rebote se disparan. Puedes ordenarlas de cualquier forma. Un hechizo que lances de esta manera se resuelve antes de que puedas lanzar el próximo, así que un hechizo rebotado no puede hacer objetivo a otro. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta (si es un conjuro) se ignoran. Otras restricciones, como “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Si lanzas una carta desde el exilio, irá al cementerio de su propietario cuando se resuelva o sea contrarrestada. No regresará al exilio.

Taigam, mano de Sidisi

{3} {U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Sáltate tu paso de robar.

Al comienzo de tu mantenimiento, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

{B}, {T}, exiliar X cartas de tu cementerio: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno.

* La “regla de leyendas” solo se fija en los permanentes legendarios que tengan exactamente el mismo nombre en inglés. Puedes controlar a Taigam, mano de Sidisi y a Taigam, maestro de Ójutai al mismo tiempo.

Wasitora, reina nekoru

{2} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Dragón felino

5/4

Vuela, arrolla.

Siempre que Wasitora, reina nekoru haga daño de combate a un jugador, ese jugador sacrifica una criatura. Si el jugador no puede, creas una ficha de criatura Dragón Felino negra, roja y verde 3/3 con la habilidad de volar.

* Si una criatura recibe daño de combate letal al mismo tiempo que Wasitora hace daño de combate al controlador de esa criatura, esa criatura será destruida antes de que el jugador elija una criatura que sacrificar.

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. ©2017 Wizards.