

Notas de la colección *Marcha de las máquinas: las secuelas*

Recopiladas por Matt Tabak y Jess Dunks

Documento modificado por última vez el 20 de enero de 2023

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 la misma. 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 expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen 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

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Marcha de las máquinas: las secuelas* con el código de la colección MAT están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas* y *Marcha de las máquinas: las secuelas*.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DEL EPÍLOGO DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*

Abrir el camino

{X}{G}{G}

Conjuro

X no puede ser mayor que la cantidad de jugadores en el juego.

Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas de tierra. Pon esas cartas de tierra en el campo de batalla giradas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La cantidad de jugadores en el juego se verifica solo en cuanto eliges el valor de X. Una vez que lanzas Abrir el camino, los jugadores que dejen el juego en respuesta al hechizo no afectarán a la cantidad de cartas de tierra que muestres.

Alzamiento de la Subciudad

{1}{G}{G}

Conjuro

Despojos — Distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio en cuanto lances este hechizo. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Tú eliges cuántos objetivos tiene el Alzamiento de la Subciudad y cómo se distribuirán los contadores en cuanto lanzas el hechizo. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto el Alzamiento de la Subciudad intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
- Si todos los objetivos del Alzamiento de la Subciudad son ilegales cuando el hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Las criaturas que controlas no ganarán la habilidad de vigilancia.

Área de entrenamiento

{U}

Encantamiento

Cuesta {2} menos activar las habilidades activadas de las criaturas que controlas. Este efecto no puede reducir esos costes a menos de un maná.

- El Área de entrenamiento afecta solo a las criaturas que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas que funcionan en otras zonas (como los de las habilidades de ciclo o desenterrar) no se reducirán.
- El Área de entrenamiento no afectará a la parte de un coste de activación representada por símbolos de maná de color o símbolos de maná nevado. Tampoco afectará a las partes que no sean de maná de un coste de activación, si es que hay alguna.
- El Área de entrenamiento puede reducir a nada la parte de un coste de activación representada por símbolos de maná genérico, mientras cueste al menos un maná. Por ejemplo, si un coste de activación es {2}{G},

solo tendrás que pagar {G}. Sin embargo, si un coste de activación es {2}, tendrás que pagar {1} igualmente.

- El Área de entrenamiento puede reducir la cantidad que pagas por el coste de una habilidad activada de una criatura que incluya {X}. Por ejemplo, Drana, jefe de sangre Kalastria tiene una habilidad activada que cuesta {X} {B} {B}. Si controlas el Área de entrenamiento y activas la habilidad con X igual a 5, solo tendrás que pagar {3} {B} {B}. Esto sucede incluso si la habilidad indica que {X} debe pagarse con un color de maná determinado, como es el caso de la habilidad del Engendro carmesí.
- Si no cuesta maná genérico activar una habilidad activada de una criatura que controlas (por ejemplo, si cuesta {R} {R}, cuesta {0}, o si cuesta solo acciones que no sean de maná, como {T} o “Sacrificar una criatura”), el Área de entrenamiento simplemente no la afectará. En concreto, no aumentará el coste para incluir un pago de maná de {1}.
- El Área de entrenamiento tiene en cuenta el coste total para activar la habilidad activada de una criatura, no solo el coste impreso en ella. Por ejemplo, Úrabrask tiene una habilidad activada que cuesta {R}, y el Campo de supresión dice: “Cuesta {2} más activar las habilidades activadas, a menos que sean habilidades de maná”. Como activar la habilidad activada de Úrabrask costaría {2} {R}, el Área de entrenamiento reduce ese coste de vuelta a {R}.

Arni Frentemetálica

{2} {R}

Criatura legendaria — Berserker humano

3/3

Siempre que una criatura que controlas ataque o una criatura entre al campo de batalla bajo tu control atacando, puedes pagar {1} {R}. Si lo haces, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura de tu mano con valor de maná menor que el valor de maná de esa criatura.

- Decides si pagar {1} {R} en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
- Poner una criatura en el campo de batalla atacando en cuanto la habilidad se resuelve hará que la habilidad se dispare otra vez. Esta copia de la habilidad tendrá en cuenta el valor de maná de la nueva criatura que entró al campo de batalla atacando.
- Si la criatura atacante o la criatura que entró al campo de batalla atacando no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad disparada se resuelve, usa su valor de maná tal y como existió por última vez en el campo de batalla (si está en el campo de batalla pero ya no está atacando, usa su valor de maná actual).

Banquete de los muertos victoriosos

{W} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si una o más criaturas murieron este turno, ganas esa misma cantidad de vidas y distribuyes esa misma cantidad de contadores +1/+1 entre las criaturas que controlas.

- Si no murieron criaturas para cuando tu paso final empieza, la habilidad del Banquete de los muertos victoriosos no se disparará. En el caso de que la habilidad se dispare, contará la cantidad de criaturas que murieron en cuanto la habilidad se resuelve. Dicho de otro modo, las criaturas que mueran en respuesta a la habilidad contarán mientras al menos una muriese antes de que la habilidad se dispare.

- La habilidad contará cualquier criatura que muriese, incluidas las fichas de criatura. En el caso de las criaturas que no sean fichas que murieron, no importa si las cartas siguen en el cementerio.
- La habilidad no hace objetivo a ninguna criatura. Tú eliges cómo se distribuyen los contadores en cuanto la habilidad se resuelve.

Barón de Markov

{2} {B}

Criatura — Noble vampiro

2/2

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Vínculo vital.

Los otros Vampiros que controlas obtienen +1/+1.

Demencia {2} {B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

Notas generales sobre la habilidad de demencia

- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas en el cementerio de un jugador desde cualquier otro lugar no hacen que esas cartas se descarten.
- La demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Puedes descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.
- Una carta con la habilidad de demencia que se descarta se considera como descartada, aunque vaya al exilio en lugar de al cementerio. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste se pagó. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.
- Un hechizo lanzado pagando su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).
- Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta que se basan en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar una criatura con la habilidad de demencia si la descartas durante el turno de un oponente.
- Si eliges no lanzar una carta con la habilidad de demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. La habilidad de demencia no te da otra oportunidad para lanzarla más adelante.
- Si descartas una carta con la habilidad de demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, la habilidad disparada de demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.
- Si descartas una carta con la habilidad de demencia mientras un hechizo o habilidad se resuelve, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad, teniendo en cuenta que la carta que descartaste no está en tu cementerio en este momento. Su habilidad disparada de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.

Cálix, guiado por el destino

{1}{G}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Druida humano

2/2

Constelación — Siempre que Cálix, guiado por el destino u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Siempre que Cálix o una criatura encantada que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes crear una ficha que es una copia de un encantamiento que no sea legendario que controlas. Haz esto solo una vez por turno.

- Cálix puede ser el objetivo de su propia habilidad de constelación. Esta incluye cuando el mismo Cálix entre al campo de batalla.
- La última habilidad de Cálix no hace objetivo a ningún permanente. En cuanto la habilidad se resuelve, eliges de qué encantamiento que no sea legendario que controlas creas una ficha que es una copia, si es que la creas. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre tu elección y la creación de la ficha.
- Una vez que elijas crear una ficha usando la última habilidad, esa habilidad no se disparará otra vez ese turno. Las copias adicionales de la habilidad que ya estén en la pila se resolverán, pero no tendrán efecto.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.

Carroñeros de Urborg

{2}{B}

Criatura — Espíritu

2/2

Siempre que los Carroñeros de Urborg entren al campo de batalla o ataquen, exilia la carta objetivo de un cementerio. Pon un contador +1/+1 sobre los Carroñeros de Urborg.

Los Carroñeros de Urborg tienen la habilidad de volar mientras una carta exiliada con ellos tenga la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia.

- Si el objetivo de la primera habilidad es un objetivo ilegal cuando la habilidad intente resolverse (probablemente porque dejó el cementerio en respuesta), la habilidad no se resolverá y no ocurrirá ninguno de sus efectos. No pondrás ningún contador +1/+1 sobre los Carroñeros de Urborg.

Danitha, luz de Nueva Benalia

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/2

Vigilancia, arrolla, vínculo vital.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de Aura o Equipo desde tu cementerio.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Danitha no afectará al hechizo.
- Si lanzas un hechizo desde tu cementerio usando otro permiso, el efecto de Danitha no se aplica. Puedes lanzar otro hechizo de Aura o Equipo desde tu cementerio.
- Si lanzas un hechizo de Aura o Equipo desde tu cementerio y luego haces que una nueva copia de Danitha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de Aura o Equipo desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de Aura o Equipo 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.

Deificación

{1}{W}

Encantamiento

En cuanto la Deificación entre al campo de batalla, elige un tipo de planeswalker.

Los planeswalkers que controlas del tipo elegido tienen la habilidad de antimaleficio.

Mientras controles una criatura, si el daño hecho a un planeswalker que controlas del tipo elegido fuera a provocar que todos los contadores de lealtad sobre él se removiesen, en vez de eso, se remueven todos excepto uno de esos contadores.

- Un planeswalker con la habilidad de antimaleficio puede ser atacado igualmente.
 - La última habilidad de la Deificación no previene el daño. Todo el daño se sigue haciendo a los planeswalkers afectados y cualesquiera efectos adicionales de ese daño seguirán ocurriendo. Por ejemplo, si una criatura 3/3 con la habilidad de vínculo vital ataca a un planeswalker afectado con dos contadores de lealtad sobre él, se harán 3 puntos de daño, lo que causará que el controlador de la criatura gane 3 vidas y que se remueva un contador de lealtad del planeswalker.
 - La última habilidad de la Deificación se aplicará a un planeswalker que recibiese daño de combate en el mismo paso de daño de combate en el que fuese destruida la última criatura de su controlador.
-

Desprecio tolariano

{3} {U} {U}

Encantamiento

Cuando el Desprecio tolariano entre al campo de batalla, pon un contador de rechazo sobre cada criatura que controlan tus oponentes.

Al comienzo de tu paso final, por cada oponente, elige hasta una criatura objetivo que controla con un contador de rechazo sobre ella. El propietario de esa criatura la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario de cada criatura afectada elige si la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.
- Cada jugador sabe si una carta va a la parte superior o al fondo de cualquier biblioteca.
- Sin embargo, los otros jugadores no sabrán el orden relativo de esas cartas si un jugador acaba poniendo varias cartas en la parte superior o en el fondo de su biblioteca, ya sea porque una criatura de la que era propietario pero no controlaba tenía un contador de rechazo y una que controlaba también lo tenía o porque una criatura con un contador de rechazo de la que era propietario se componía de varias cartas (por ejemplo, un permanente mutado o combinado).

Dorsoaleta apacible

{2} {G}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Cuando el Dorsoaleta apacible entre al campo de batalla, puedes pagar {G} hasta tres veces. Cuando pagues este coste una o más veces, elige hasta esa misma cantidad:

- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
 - Exilia el cementerio del jugador objetivo.
 - Ganas 4 vidas.
- La habilidad disparada del Dorsoaleta apacible va a la pila sin objetivos ni modos elegidos. En cuanto se resuelve, puedes pagar {G} hasta tres veces. Eso quiere decir que puedes pagar {G}, {G}{G}, {G}{G}{G} o elegir no pagar. Si eliges pagar, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. Elegirás los modos y objetivos, si es que los hay, para dicha segunda habilidad en ese momento.

Errante vesuvana

{2} {U}

Criatura — Metamorfo

2/4

Vuela.

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Al comienzo de cada combate, puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si muestras una carta de criatura de esta manera, la Errante vesuvana se convierte en una copia de esa carta hasta el final del turno, excepto que tiene la habilidad de volar.

- La Errante vesuvana te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa

carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- En particular, mientras la Errante vesuviana sea una copia de otra carta, no tiene sus propias habilidades. No podrás mirar la primera carta de tu biblioteca a menos que otro efecto te permita hacerlo.
- La Errante vesuviana copia exactamente lo que estaba impreso en la carta de criatura original y nada más, excepto que tiene la habilidad de volar.
- Si la carta de criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier efecto que no sea de copia que se empezase a aplicar a la Errante vesuviana antes de que se convirtiese en una copia de una carta de criatura se le seguirá aplicando después de que se convierta en una copia. Las Auras y Equipos anexados a la Errante vesuviana la seguirán afectando, así como los contadores que modifican su fuerza y resistencia.

Funeral real de los Kenrith

{2}{W}{B}

Encantamiento legendario

Cuando el Funeral real de los Kenrith entre al campo de batalla, exilia hasta dos cartas de criatura legendaria objetivo de tu cementerio. Robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es el mayor valor de maná entre las cartas exiliadas de esta manera.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos legendarios por cada carta exiliada con el Funeral real de los Kenrith.

- La última habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo legendario que lances, solo el coste total que pagas.
- Cualesquiera de las cartas exiliadas que de alguna manera dejen el exilio no contarán para el descuento que ofrece la última habilidad.

Jinete jurada de Ayara

{1}{B}

Criatura — Caballero humano

2/2

Amenaza.

Siempre que la Jinete jurada de Ayara haga daño de combate a un jugador, si tiene menos de cuatro contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella. Luego, si tiene exactamente cuatro contadores +1/+1 sobre ella, busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano y luego baraja.

- Si la Jinete jurada de Ayara tiene cuatro o más contadores +1/+1 sobre ella en cuanto hace daño de combate a un jugador, su habilidad no se disparará. No ocurrirá ninguno de sus efectos. No pondrás un contador +1/+1 sobre la Jinete jurada de Ayara ni buscarás una carta.

- Si la habilidad disparada se dispara, esa habilidad volverá a verificar la Jinete jurada de Ayara en cuanto intente resolverse. Si la Jinete jurada de Ayara tiene cuatro o más contadores +1/+1 sobre ella en ese momento, la habilidad no se resolverá. No ocurrirá ninguno de sus efectos. No pondrás un contador +1/+1 sobre la Jinete jurada de Ayara ni buscarás una carta.
- Si la Jinete jurada de Ayara no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad intente resolverse, no buscarás una carta (incluso si la Jinete jurada de Ayara tenía tres contadores +1/+1 sobre ella antes de que dejase el campo de batalla) porque no estará ahí para recibir el cuarto contador +1/+1.

Jirina, general intrépida

{W}{B}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Cuando Jirina, general intrépida entre al campo de batalla, exilia el cementerio del jugador objetivo.

Sacrificar a Jirina: Los Humanos que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad de Jirina se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Los Humanos que empieces a controlar más tarde ese turno, las criaturas que no sean Humano que controlas que se convierten en Humano y los permanentes que no sean criatura que se convierten en criaturas Humano más adelante en el turno no ganarán las habilidades de antimaleficio e indestructible.

Jolrael, voz de Zhalfir

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Druida humano

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, hasta una tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Ave verde y azul X/X con las habilidades de volar y prisa hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu mano. Sigue siendo una tierra.

Siempre que una criatura tierra que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Utiliza la cantidad de cartas en tu mano en cuanto la primera habilidad de Jolrael se resuelve para determinar el valor de X. Una vez que la habilidad se resuelve, ese valor queda fijado. La fuerza y la resistencia de la criatura tierra no cambiará si la cantidad de cartas en tu mano cambia más adelante en el turno.
- La última habilidad de Jolrael se aplica a cualquier criatura tierra que controlas que haga daño de combate a un jugador, no solo a las tierras que se convierten en criaturas tierra por la primera habilidad de Jolrael.

Karn, legado reforjado
{5}
Criatura artefacto legendaria — Gólem
/

Tanto la fuerza como la resistencia de Karn, legado reforjado son iguales al mayor valor de maná entre los artefactos que controlas.

Al comienzo de tu mantenimiento, agrega {C} por cada artefacto que controlas. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de Karn funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Karn esté bajo tu control y siga siendo un artefacto, contará su propio valor de maná. En la mayoría de casos, será por lo menos 5/5.
- La última habilidad de Karn no es una habilidad de maná, aunque agregue maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. Utiliza la cantidad de artefactos que controlas en cuanto se resuelve la habilidad para determinar la cantidad de maná que agregas.
- El maná producido por la última habilidad de Karn se puede usar para cualquier cosa que no sea un hechizo que no sea de artefacto. Esto incluye lanzar hechizos de artefacto, pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.

Kiora, soberana de las profundidades
{3}{G}{U}
Criatura legendaria — Noble tritón
4/5

Vigilancia, rebatir {3}.

Siempre que lances un hechizo de Kraken, Leviatán, Pulpo o Serpiente desde tu mano, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el valor de maná de ese hechizo. Puedes lanzar un hechizo de entre ellas con valor de maná menor que X sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El hechizo que lanzas sin pagar su coste de maná se lanza durante la resolución de la habilidad disparada. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzar ese hechizo basadas en el tipo de carta. Se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase la habilidad.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
 - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Mancillar

{2} {B}

Instantáneo

El oponente objetivo exilia una criatura o un planeswalker que controla con el mayor valor de maná entre las criaturas y planeswalkers que controla.

- La criatura o planeswalker que se exilia se determina en cuanto Mancillar se resuelve.
 - Mancillar hace objetivo solo al oponente, no a cualquier permanente. Por ejemplo, un permanente con la habilidad de antimaleficio puede ser exiliado de esta manera si su valor de maná es el mayor.
 - Se tienen en cuenta todas las criaturas y planeswalkers que controla el oponente objetivo como un grupo para ver cuál tiene el mayor valor de maná. Por ejemplo, si el oponente controla una criatura con valor de maná de 3 y un planeswalker con valor de maná de 5, debe exiliar el planeswalker.
-

Manipulación imprudente

{1} {R}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de artefacto, muéstrala, ponla en tu mano, baraja y luego descarta una carta al azar. Si una carta de artefacto fue descartada de esta manera, la Manipulación imprudente hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- No puedes hacer nada entre que se pone la carta de artefacto que encontraste en tu mano y descartar. Puedes acabar descartando esa carta. ¡Pero, oye, si lo haces, son 2 puntos de daño!
 - Descartas una carta al azar incluso si no encontraste una carta de artefacto en tu biblioteca.
-

Nahiri, forjada en la furia

{4} {R} {W}

Criatura legendaria — Artífice kor

5/4

Afinidad por Equipos. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Equipo que controlas.)*

Siempre que una criatura equipada que controlas ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Puedes lanzar hechizos de Equipo de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- Una “criatura equipada que controlas” es cualquier criatura que controlas con uno o más Equipos anexados a ella.
- La última habilidad de Nahiri se disparará una vez por cada criatura equipada que controlas que ataque, independientemente de cuántos Equipos tengan anexados.
- Puedes jugar la carta exiliada con la habilidad de Nahiri incluso si Nahiri o la criatura equipada dejan el campo de batalla o pierdes el control de ellas.
- Jugar la carta exiliada sigue las reglas normales para jugar esa carta. A menos que estés lanzando un hechizo de Equipo de esta manera, debes pagar los costes del hechizo y seguir las reglas aplicables de

cuándo jugarlo. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

- Si lanzas un hechizo de Equipo de esta manera, puedes elegir pagar su coste de maná si quieres.
- Una razón por la que querrías pagar su coste de maná es si hay una {X} en su coste de maná. Si lanzas un hechizo así sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como el valor de X (si pagas su coste de maná, puedes elegir el valor de X de forma normal).
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con Nahiri si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Narset, exiliada iluminada

{1}{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Monje humano

3/4

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de destreza.

Siempre que Narset, exiliada iluminada ataque, exilia la carta objetivo que no sea tierra ni criatura con valor de maná menor que la fuerza de Narset de un cementerio y cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- La primera habilidad de Narset otorga la habilidad de destreza mientras está en el campo de batalla.
 - Una vez que una habilidad de destreza se dispara, hacer que la criatura pierda la habilidad de destreza removiendo a Narset, exiliada iluminada no afectará a esa habilidad. La criatura seguirá obteniendo +1/+1 hasta el final del turno.
 - Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de destreza, cada una se dispara por separado.
 - La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
 - Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
 - Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.
 - Si otro efecto hace que la fuerza de Narset sea menor o igual que el valor de maná de la carta objetivo en cuanto la habilidad intenta resolverse, el objetivo es ilegal. La carta no se exiliará y no podrás lanzar una copia.
-

Nashi, legado de la luna
{B}{G}{U}
Criatura legendaria — Chamán rata
3/4

Amenaza, rebatir {1}.

Siempre que Nashi, legado de la luna ataque, exilia hasta una carta legendaria o de Rata objetivo de tu cementerio y cópiala. Puedes lanzar la copia. *(Sigues pagando sus costes. Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
- Como pagas los costes del hechizo, si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, puedes elegir su valor de forma normal.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.

Nissa, animista renaciente
{2}{G}
Criatura legendaria — Explorador elfo
3/3

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, agrega un maná de cualquier color. Luego, si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de Elfo o Elemental. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad de aterrizaje de Nissa no es una habilidad de maná, aunque haga que agregues maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Cada vez que la habilidad de aterrizaje se resuelve en un turno tras la segunda vez, solo agregarás maná.
- Si muestras toda tu biblioteca y no muestras una carta de Elfo o Elemental, pondrás todas las cartas mostradas de vuelta en un orden aleatorio. Es la misma acción física que barajar, pero técnicamente no se considera “barajar”.

Niv-Mízzet, ser supremo
{W}{U}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Avatar dragón
5/5

Vuela, antimaleficio contra monocolor.

Cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio que sea de exactamente dos colores tiene la habilidad de recargar. *(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego exíliala.)*

Notas generales sobre la habilidad de recargar

- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de recargar únicamente en el momento en que pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.
- Si una carta de instantáneo o de conjuro va a tu cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de forma inmediata si es legal hacerlo, antes de que cualquier jugador pueda intentar remover esa carta de tu cementerio.

Ob Nixilis, criminal cautivo

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Demonio

4/3

Vuela, arrolla.

Siempre que uno o más oponentes pierdan cada uno exactamente 1 vida, pon un contador +1/+1 sobre Ob Nixilis, criminal cautivo. Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esa carta.

- La última habilidad de Ob Nixilis se disparará si un oponente recibe exactamente 1 punto de daño, paga exactamente 1 vida o pierde exactamente 1 vida de algún otro modo.
- La última habilidad de Ob Nixilis se fija en todo el daño de combate que se hizo a un oponente en total para determinar si se dispara o no. Por ejemplo, si tres criaturas 1/1 hacen daño de combate a un oponente, ese jugador pierde 3 vidas. En ese caso, la habilidad de Ob Nixilis no se disparará.
- Puedes jugar la carta exiliada con Ob Nixilis incluso si Ob Nixilis deja el campo de batalla o si pierdes el control de él.
- Jugar la carta exiliada con Ob Nixilis sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con Ob Nixilis si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Oni estertor de muerte

{6} {B}

Criatura — Espiritu demonio

5/4

Destello.

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada criatura que murió este turno.

Cuando el Oni estertor de muerte entre al campo de batalla, destruye todas las otras criaturas que recibieron daño este turno.

- La habilidad de reducción de coste del Oni estertor de muerte no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Oni estertor de muerte siempre es de 7.
- Para calcular la reducción de coste cuenta todas las criaturas que murieron durante el turno, incluso las fichas de criatura. En el caso de las criaturas que no sean fichas que murieron, no importa lo que sucediese a las cartas de criatura después de morir.

Pia Nalaar, cónsul del resurgimiento

{R} {W}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/3

Los Tópteros que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que juegues una tierra desde el exilio o lances un hechizo desde el exilio, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- Una vez que un Tóptero que entró bajo tu control este turno atacó de forma legal, hacer que pierda la habilidad de prisa removiendo a Pia Nalaar no removerá ese Tóptero del combate. Seguirá atacando. ¡Muy bien, Tóptero!

Plargg y Nassari

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Efrít orco

5/4

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Un oponente elige una carta que no sea tierra exiliada de esta manera. Puedes lanzar hasta dos hechizos de entre las otras cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- En un juego de varios jugadores, escoges un oponente para que elija una carta que no sea tierra exiliada con Plargg y Nassari.
- En un juego de dos jugadores, suponiendo que cada jugador en algún momento exilia una carta que no sea tierra, tu oponente elegirá una de ellas y tú podrás lanzar la otra.
- Todos los hechizos que lances por la habilidad disparada se lanzan durante la resolución de dicha habilidad. Puedes lanzarlos en cualquier orden.

- Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias una Jugada gemela y una Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndola objetivo; en cambio, si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Las cartas no lanzadas de esta manera, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio.

Poder de la animista

{2} {G}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura legendaria que controlas.

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual al doble de su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

- La habilidad de reducción de coste del Poder de la animista no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Poder de la animista siempre es de 3.

Reconstruir la ciudad

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

Conjuro

Elige una tierra objetivo. Crea tres fichas que son copias de ella, excepto que son criaturas 3/3 además de sus otros tipos y tienen las habilidades de vigilancia y amenaza.

(Están afectadas por el mareo de invocación.)

- Cada una de las fichas copia exactamente lo que estaba impreso en la tierra original y nada más (a menos que esa tierra esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa tierra está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera. Sin embargo, si la tierra original tiene una habilidad que dice que entra al campo de batalla girada, las copias también entrarán giradas.
- Si la tierra copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la tierra copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa tierra.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la tierra copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta tierra] entre al campo de batalla” o “[esta tierra] entra al campo de batalla con” de la tierra copiada también funcionará.

Renacimiento cósmico

{1}{G}{W}

Instantáneo

Elige una carta de permanente objetivo en tu cementerio.

Si tiene un valor de maná de 3 o menos, puedes ponerla en el campo de batalla. Si no la pones en el campo de batalla, ponla en tu mano.

Ganas 3 vidas.

- Pones la carta en tu mano si no la pusiste en el campo de batalla porque elegiste no hacerlo o porque su valor de maná era de 4 o más.

Renovación del campus

{3}{R}{W}

Conjuro

Regresa hasta una carta de artefacto o de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- No tienes que elegir una carta de artefacto o encantamiento objetivo para lanzar la Renovación del campus. Sin embargo, si lo haces y esa carta es un objetivo ilegal cuando la Renovación del campus intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No exiliarás ninguna carta de tu biblioteca.

Rocco, chef de las calles

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Druida elfo

2/4

Al comienzo de tu paso final, cada jugador exilia la primera carta de su biblioteca. Hasta tu próximo paso final, cada jugador puede jugar la carta que exilió de esta manera.

Siempre que un jugador juegue una tierra desde el exilio o lance un hechizo desde el exilio, pones un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y creas una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

- Si la última habilidad de Rocco se dispara porque se lanzó un hechizo, esa habilidad se resolverá antes que dicho hechizo. Si la habilidad se dispara porque se jugó una tierra, la tierra estará en el campo de batalla para cuando pongas la habilidad en la pila. Si la tierra que entra al campo de batalla hace que cualquier habilidad disparada se dispare, esas habilidades y la habilidad de Rocco se pondrán en la pila al mismo tiempo, y las habilidades que controla el jugador cuyo turno se está jugando irán a la pila primero (por lo tanto, se resolverán en último lugar).
- Un jugador puede jugar la carta que exilió con Rocco incluso si Rocco deja el campo de batalla antes de que caduque la duración.
- Jugar la carta exiliada con Rocco sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con Rocco si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Todas las cartas que no se jugaron permanecen exiliadas.

Ruptura de la chispa

{2}{W}

Encantamiento

Cuando la Ruptura de la chispa entre al campo de batalla, roba una carta.

Cada planeswalker con uno o más contadores de lealtad sobre él pierde todas las habilidades y es una criatura con fuerza y resistencia iguales a la cantidad de contadores de lealtad sobre él.

- Un planeswalker que se convierte en una criatura por la Ruptura de la chispa ya no es un planeswalker. Ya no se le puede atacar, y el daño que reciba no causará que pierda contadores de lealtad.
- Un planeswalker afectado por la Ruptura de la chispa pierde todas las habilidades que tiene, no solo las habilidades de lealtad. La criatura resultante puede ganar habilidades después de que la Ruptura de la chispa entre al campo de batalla.
- Mientras la Ruptura de la chispa esté en el campo de batalla, los planeswalkers entrarán al campo de batalla como criaturas, pero con la cantidad apropiada de contadores de lealtad. Por ejemplo, un planeswalker que normalmente entra con tres contadores de lealtad sobre él entrará como una criatura 3/3 y tendrá tres contadores de lealtad sobre él.
- La fuerza y la resistencia de la criatura resultante cambiará si se altera la cantidad de contadores de lealtad sobre ella.
- Si se remueven todos los contadores de lealtad de un planeswalker que se convirtió en una criatura, el efecto de la Ruptura de la chispa dejará de aplicársele. Será un planeswalker de nuevo por un momento, pero, como no tendrá contadores de lealtad, acabará en el cementerio en un santiamén. Si esto ocurre, no tendrás la prioridad para activar ninguna de sus habilidades de lealtad antes de que el planeswalker vaya al cementerio de su propietario.
- En algunos casos poco habituales, la Ruptura de la chispa puede entrar al campo de batalla durante un combate en el que un planeswalker fue atacado. En ese caso, ese planeswalker se removerá del combate. Si todavía no se declararon bloqueadoras, la criatura resultante puede bloquear. Las criaturas que estuvieran atacando a ese planeswalker seguirán atacando y pueden ser bloqueadas, pero no harán daño de combate si no se bloquean.

Sarkhan, alma en llamas

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/4

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dragón.

Siempre que un Dragón entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que Sarkhan, alma en llamas se convierta en una copia de él hasta el final del turno, excepto que su nombre es Sarkhan, alma en llamas y es legendaria además de sus otros tipos.

- La primera habilidad de Sarkhan no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo de Dragón. Solo cambia el coste total que pagas.
- Esa habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas por un hechizo de Dragón. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
- Sarkhan copia exactamente lo que estaba impreso en el Dragón original y nada más, con las excepciones indicadas (a menos que esa criatura sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera, en respuesta a la habilidad de Sarkhan.
- Si el Dragón copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el Dragón copiado es una ficha, Sarkhan copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones indicadas.
- En algunos casos poco habituales, el Dragón que entró al campo de batalla copiará otra cosa para cuando la habilidad de Sarkhan se resuelva. En ese caso, Sarkhan copiará lo que sea que esté copiando el Dragón, con las excepciones indicadas.
- Si el Dragón que entra al campo de batalla es legendario y haces que Sarkhan lo copie, los dos Dragones tendrán nombres distintos (a menos que el Dragón que entre al campo de batalla de alguna manera se llame Sarkhan, alma en llamas). La “regla de leyendas” no se aplicará.

Sigarda, fuente de bendiciones

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Ángel

4/4

Vuela.

Los otros permanentes que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes lanzar hechizos de Ángel y hechizos de Humano desde la parte superior de tu biblioteca.

- Sigarda te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

Tazri, superviviente denodada
{2} {W}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/3

Cada criatura que controlas tiene “{T}: Agrega un maná de cualquiera de los colores de esta criatura. Usa este maná solo para activar una habilidad de una criatura. Activa esto solo si esta criatura tiene otra habilidad activada”.

{W} {U} {B} {R} {G}, {T}: Muele cinco cartas. Pon en tu mano todas las cartas de criatura con habilidades activadas que no sean habilidades de maná de entre las cartas molidas.

- El maná producido por la habilidad que otorga la primera habilidad de Tazri solo puede usarse para activar una habilidad de una criatura en el campo de batalla. No puede usarse para activar habilidades de cartas de criatura en otras zonas.
- La otra habilidad activada que debe tener la criatura puede ser cualquier habilidad activada, incluso una que no puede activarse en el momento o una que no puede activarse mientras la criatura esté en el campo de batalla. Por ejemplo, podrías girar una criatura con la habilidad de ciclo y la habilidad de Tazri para obtener maná.

Tópteryx forjado en oro
{W} {U}
Criatura artefacto — Tóptero dinosaurio
1/3

Vuela, vínculo vital.
Cada permanente legendario que controlas tiene la habilidad de rebatir {2}. *(Siempre que sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

- Una vez que una habilidad de rebatir se dispara, hacer que ese permanente legendario pierda la habilidad de rebatir removiendo el Tópteryx forjado en oro no afectará a esa habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {2} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sean contrarrestados.

Tyvar, el Belicoso
{2} {B} {G}
Criatura legendaria — Guerrero elfo
5/4

Siempre que uno o más Elfos que controlas ataquen, ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Cada criatura que controlas tiene “Siempre que una habilidad de maná de esta criatura se resuelva, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad de maná que produjo esta criatura. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno”.

- La habilidad que otorga Tyvar a cada criatura que controlas funciona de forma independiente para cada criatura. En concreto, la habilidad puede dispararse una vez cada turno por cada criatura que controlas, no solo una vez en total.
- Si la habilidad de maná que hizo que se disparase la habilidad disparada otorgada fue activada mientras se lanzaba un hechizo o se activaba una habilidad, la habilidad disparada se resolverá (y se agregarán los contadores +1/+1) antes que ese hechizo o habilidad.
- Si Tyvar deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno o si Tyvar lo deja y aparece otra copia de Tyvar, la habilidad disparada otorgada por la nueva copia de Tyvar es distinta a la habilidad disparada otorgada por la anterior copia. La que otorga la nueva copia de Tyvar puede dispararse por cada criatura que controlas, incluso si la habilidad otorgada por la copia anterior de Tyvar se disparó por esas criaturas ese turno. (Ten en cuenta que las criaturas que controlas ya no tendrán la habilidad otorgada por la vieja copia y que, si controlas varias copias de Tyvar, no tendrás la oportunidad de activar habilidades de maná antes de que la “regla de leyendas” te haga tener una sola copia de Tyvar.)

Vanguardia de las Capas de Cobre

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Cada otro Humano que controlas obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

- Una vez que una habilidad de rebatir se dispara, hacer que ese Humano pierda la habilidad de rebatir removiendo la Vanguardia de las Capas de Cobre no afectará a esa habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {1} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sean contrarrestados.