

Notas de la colección *La batalla por Zendikar*

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

Documento modificado por última vez el 11 de agosto de 2015

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *La batalla por Zendikar* contiene 274 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 25 tierras básicas). Algunos sobres de la colección también contienen cartas de *Expediciones de Zendikar* (ver más abajo).

Eventos Presentación: 26 y 27 de septiembre de 2015
Fin de semana de lanzamiento: del 2 al 4 de octubre de 2015
Game Day: 24 y 25 de octubre de 2015

La colección *La batalla por Zendikar* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 2 de octubre de 2015. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato estándar: *Kans de Tarkir*, *Destino reescrito*, *Dragones de Tarkir*, *Magic Orígenes* y *La batalla por Zendikar*.

Busca en Wizards.com/Rules la lista completa de formatos y colecciones de cartas permitidas.

Visita Wizards.com/Locator para encontrar un evento o tienda cercana.

Expediciones de Zendikar

Llama a la propia tierra a alzarse contra los Eldrazi con las *Expediciones de Zendikar*. Esta colección especial incluye versiones zendikari de varias tierras increíbles de la historia de **Magic**.

* Hay 25 cartas de *Expediciones de Zendikar* incluidas en los sobres de *La batalla por Zendikar*. Las 20 cartas restantes se incluirán en los sobres de *El juramento de los Guardianes*. Las cartas de *Expediciones de Zendikar* vienen con su propio símbolo de la expansión.

* Las cartas de *Expediciones de Zendikar* son muy infrecuentes. Tienes pocas probabilidades más de que te toque una que de encontrar una rara mítica en versión premium foil de *La batalla por Zendikar*.

* Las cartas de *Expediciones de Zendikar* incluidas en los sobres de *La batalla por Zendikar* son jugables en cualquier evento Limitado que utilice esos sobres. En un torneo de Mazo Cerrado, esas cartas forman parte de tu reserva. En un torneo de Booster Draft, debes seleccionar esas cartas para ponerlas en tu reserva.

* Sin embargo, las cartas de Expediciones de Zendikar no son legales en ningún formato Construido en el que no fueran legales antes. Su aparición en sobres de *La batalla por Zendikar* **no** las convierte en legales en Estándar.

* Las cartas premium foil en inglés de *Expediciones de Zendikar* aparecen en sobres de todos los idiomas.

Cambio de regla: mulligans

Las reglas tradicionales para los mulligans cambian a partir de los eventos Presentación de *La batalla por Zendikar*. Como referencia, esta es la regla anterior:

Al comienzo del juego, cada jugador roba una cantidad de cartas igual al *tamaño de mano inicial* (normalmente siete). Por orden de turno, cada jugador elige si quiere quedarse con esas cartas como *mano inicial* o hacer mulligan, que significa barajar esas cartas en la biblioteca y robar otra mano que tendrá una carta menos. Del mismo modo, el jugador puede elegir si quiere quedarse la mano robada de esta manera o cambiarla con un nuevo mulligan (que cada vez tendrá una carta menos) hasta que todos los jugadores tengan una mano inicial.

El cambio que entra en vigor a partir del 26 de septiembre es una adición a la regla actual:

Cuando todos los jugadores tengan sus manos iniciales, cada jugador que tenga menos cartas que su tamaño de mano inicial mira la primera carta de su biblioteca. Luego puede poner esa carta en el fondo de su biblioteca. (Esencialmente, esta es la acción de palabra clave “adivina 1”).

* Si hay varios jugadores que han hecho mulligan, el jugador inicial es el primero que mira la primera carta de su biblioteca y decide si quiere trasladarla al fondo. Luego, por orden de turno, cada otro jugador que hizo mulligan realiza la misma acción.

* Al margen de los mulligans que hagas, solo puedes mirar la primera carta de tu biblioteca una vez, cuando hayas decidido mantener esa mano. No puedes mirar varias cartas ni trasladar varias cartas al fondo de tu biblioteca de esta manera.

* En algunos formatos de varios jugadores, no se pierde una carta de la mano inicial después del primer mulligan. En esos casos, debes hacer un segundo mulligan para mirar la primera carta de tu biblioteca o trasladarla al fondo.

* Cada jugador que haya hecho mulligan decide si quiere trasladar o no la primera carta de su biblioteca al fondo antes de que ningún jugador use las habilidades de “mano inicial” de las cartas como las Líneas místicas.

Nueva palabra clave: vacío

Los Eldrazi trascienden los colores de maná tal y como los conocemos. Vacío es una nueva habilidad de palabra clave que convierte en incolora la carta que la tenga, sin importar el coste de maná de ese hechizo.

Acechador del polvo

{2} {B} {R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Prisa.

Al comienzo de cada paso final, si no controlas ninguna otra criatura incolora, regresa el Acechador del polvo a la mano de su propietario.

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

702.113. Vacío

702.113a Vacío es una habilidad que define características. “Vacío” significa: “este objeto es incoloro”. Esta habilidad funciona en todas partes, incluso fuera del juego. Ver la regla 604.3.

* Las cartas con vacío usan marcos que son variaciones del marco transparente usado tradicionalmente para los Eldrazi. La parte de arriba de la carta incluye algún color sobre un fondo basado en la textura de los edros que encarcelaron hace tiempo a los Eldrazi. Este color tiene como objetivo ayudar en la construcción de mazos y en el juego.

* Una carta con vacío simplemente es incolora. No es incolora y de los colores de maná que haya en su coste de maná.

* Otras cartas y habilidades pueden darle un color a una carta con vacío. Si eso sucede, esa carta será solo del nuevo color, no de ese color e incolora.

* La habilidad de vacío funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

* Si una carta pierde la habilidad de vacío, sigue siendo incolora. La razón es que los efectos que cambian el color de un objeto (como el efecto que crea vacío) se consideran antes de que el objeto pierda la habilidad de vacío.

Nueva palabra clave: ingerir

Los Eldrazi devoran todo lo que encuentran en su camino, incluida la materia de quienes se oponen a ellos. Ingerir es una nueva habilidad de palabra clave que se encuentra en criaturas que exilian cartas de la biblioteca de un oponente al hacer daño de combate a ese jugador.

Intruso de la niebla

{1} {U}

Criatura — Zángano eldrazi

1/2

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Vuela.

Ingerir. *(Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca.)*

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

702.114. Ingerir

702.114a Ingerir es una habilidad disparada. “Ingerir” significa: “siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca”.

702.114b Si una criatura tiene varias copias de ingerir, cada una se dispara por separado.

* La carta se exilia boca arriba.

* Si el jugador no tiene cartas en su biblioteca cuando la habilidad de ingerir se resuelve, no ocurre nada. Ese jugador no pierde el juego (hasta que tenga que robar una carta de una biblioteca vacía).

Nuevo tema eldrazi: metabolizadores

Varias cartas de esta colección, la mayoría con el nuevo tipo de criatura Metabolizador, pueden usar las cartas en el exilio de las que otro oponente es propietario como “combustible” para efectos diversos.

Estrangulador del yermo

{2}{B}

Criatura — Metabolizador eldrazi

3/2

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando el Estrangulador del yermo entre al campo de batalla, puedes poner en el cementerio de un oponente una carta del exilio de la que ese jugador sea propietario. Si lo haces, la criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

* Si un hechizo o habilidad te pide que pongas más de una carta exiliada en el cementerio, puedes elegir cartas de distintos oponentes. Cada carta que elijas irá al cementerio de su propietario.

* Si un efecto de reemplazo hiciera que las cartas que fueran a ir a un cementerio desde cualquier lugar fueran exiliadas en vez de eso (como el efecto que crea Anafenza, la líder), puedes poner a pesar de ello una carta exiliada en el cementerio de su oponente. La carta se convierte en un objeto nuevo y permanece en el exilio. En esta situación, no puedes utilizar una misma carta exiliada si necesitas poner más de una carta exiliada en el cementerio. Del mismo modo, sí que puedes usar la misma carta en esta situación si dos hechizos o habilidades distintas te piden que pongas una sola carta exiliada en el cementerio de su propietario.

* No puedes mirar las cartas boca abajo en el exilio a menos que un efecto te permita hacerlo.

* Las cartas boca abajo en el exilio se agrupan por dos criterios: lo que las envió al exilio boca abajo y cuándo fueron exiliadas boca abajo. Si quieres que una carta boca abajo vaya desde el exilio al cementerio de su propietario, primero debes elegir uno de estos grupos y luego elegir al azar una carta de ese grupo. Por ejemplo, digamos que un artefacto obliga a tu oponente a exiliar su mano de tres cartas boca abajo. Luego, en un turno posterior, ese artefacto obliga a tu oponente a exiliar otras dos cartas boca abajo. Si usas el Estrangulador del yermo para enviar una de esas cartas a su cementerio, eliges la primera o la segunda pila, tomas una carta al azar de ella y la pones en el cementerio.

Nuevo tema eldrazi: Vástagos eldrazi

Los rangos inferiores de las fuerzas eldrazi han evolucionado desde la última vez que los vimos. Varias cartas de esta colección hacen que pongas en el campo de batalla fichas de criatura Vástago eldrazi. Todas estas fichas tienen las mismas características.

Portador de vástagos

{G}

Criatura — Zángano eldrazi

1/1

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando el Portador de vástagos muera, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

* Los Vástagos eldrazi son parecidos a los Engendros eldrazi del bloque *Zendikar*. Ten en cuenta que los Vástagos eldrazi son 1/1, no 0/1.

* Vástago y Eldrazi son dos tipos diferentes de criatura. Todo lo que afecte a los Eldrazi afectará a estas fichas, por ejemplo.

* Sacrificar una ficha de criatura Vástago eldrazi para agregar {1} a tu reserva de maná es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

* Algunos instantáneos y conjuros que crean Vástagos eldrazi necesitan objetivos. Si todos los objetivos de dicho hechizo se convirtieran en ilegales cuando ese hechizo intente resolverse, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No obtendrás ningún Vástago eldrazi.

Tema eldrazi que regresa: habilidades disparadas de “cuando lances”

Varias cartas de esta colección tienen una habilidad disparada que se dispara cuando lanzas ese hechizo. Otras tienen una habilidad que se dispara cuando lanzas otros hechizos.

Sembrador del olvido

{6}

Criatura — Eldrazi

5/8

Cuando lances el Sembrador del olvido, el oponente objetivo exilia las cuatro primeras cartas de su biblioteca.

Luego puedes poner en el campo de batalla bajo tu control cualquier cantidad de cartas de tierra del exilio de las que ese jugador sea propietario.

Zángano urticante

{2} {R}

Criatura — Zángano eldrazi

3/1

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{T}: El Zángano urticante hace 1 punto de daño a cada oponente.

Siempre que lances un hechizo incoloro, endereza el Zángano urticante.

* Estas habilidades se resolverán antes que el hechizo que las disparó.

* Una vez que una de estas habilidades se dispara, no importa lo que le ocurra al hechizo. La habilidad permanecerá en la pila incluso si el hechizo es contrarrestado antes de que la habilidad se resuelva.

Nueva palabra clave: despertar

Sitiada por los Eldrazi, la tierra de Zendikar se alza para defenderse. Despertar es una nueva palabra clave que se encuentra en instantáneos y conjuros y que tiene el potencial de convertir las tierras que controlas en criaturas de tipo Elemental.

Caída en picado

{2} {W}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo girada.

Despertar 3—{5} {W}. *(Si lanzas este hechizo por {5} {W}, pon además tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

Las reglas oficiales por las que se rige despertar son las siguientes:

702.112. Despertar

702.112a Despertar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades: una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con despertar está en la pila y una habilidad de hechizo. “Despertar N—[coste]” significa: “puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo al lanzarlo” y “si se pagó el coste de despertar de este hechizo, pon N contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra”. Pagar el coste de despertar de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.112b El controlador de un hechizo con despertar elige el objetivo de la habilidad de hechizo de despertar solo si ese jugador decidió pagar el coste de despertar del hechizo. De no ser así, el hechizo se lanza como si no tuviera ese objetivo.

* Puedes lanzar un hechizo con despertar por su coste de maná y obtener solo su primer efecto. Si lanzas un hechizo por su coste de despertar, obtendrás ambos efectos.

* Si la parte que no es de despertar del hechizo necesita un objetivo, tienes que elegir un objetivo legal. No puedes lanzar el hechizo si no puedes elegir un objetivo legal para cada instancia de la palabra “objetivo” (aunque solo necesitas un objetivo legal para la habilidad de despertar si lanzas el hechizo por su coste de despertar).

* Si un hechizo con despertar tiene varios objetivos (incluida la tierra que controlas) y algunos de esos objetivos, pero no todos, se han convertido en ilegales cuando ese hechizo intenta resolverse, el hechizo no afectará a los objetivos ilegales de ningún modo.

* Si la parte que no es de despertar del hechizo no necesita ningún objetivo y lanzas el hechizo por su coste de despertar, el hechizo será contrarrestado si la tierra objetivo que controlas se convierte en ilegal antes de que el hechizo se resuelva (en el caso, por ejemplo, de que fuera destruida en respuesta al lanzamiento del hechizo).

* La tierra mantendrá todos los tipos, subtipos o supertipos que tuviera antes. También mantendrá todas las habilidades de maná que tuviera como resultado de esos subtipos. Por ejemplo, un bosque que se convierta en una criatura de este modo sigue pudiendo girarse por {G}.

* Despertar no le da ningún color a la tierra que controlas. Como la mayoría de tierras son incoloras, en la mayoría de casos la criatura tierra resultante también será incolora.

Nueva palabra de habilidad: alianza

Alianza es una nueva palabra de habilidad asociada con un tipo de criatura que regresa: Aliado. Alianza se emplea para destacar habilidades que se disparan siempre que la criatura con esa habilidad u otro Aliado entren al campo de batalla bajo tu control. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Druidas cuidarboleda

{2} {G} {W}

Criatura — Druida elfo aliado

3/3

Alianza — Siempre que los Druidas cuidarboleda u otro Aliado entren al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Planta verde 1/1.

* Cuando un Aliado entra al campo de batalla bajo tu control, se dispara cada habilidad de alianza de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse.

* Si una criatura con una habilidad de alianza entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que otros Aliados, esa habilidad se disparará una vez por cada una de esas criaturas y una vez por la criatura con la habilidad.

Nueva palabra de habilidad: converger

Todos los zendikari deben unirse para luchar contra la amenaza eldrazi. Converger es una nueva palabra de habilidad que destaca aquellos efectos de las cartas que de alguna manera dependen de cuántos colores de maná se usen para lanzarlos. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Llamas radiantes

{2} {R}

Conjuro

Converger — Las Llamas radiantes hacen X puntos de daño a cada criatura, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzar las Llamas radiantes.

* La cantidad máxima de colores de maná que puedes usar para lanzar un hechizo es de 5. Incoloro no es un color. Ten en cuenta que el coste de un hechizo con converger puede limitar los colores de maná que puedes gastar.

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

* Si hay costes alternativos o adicionales para lanzar un hechizo con una habilidad de converger, contará el maná usado para pagar esos costes. Por ejemplo, si un efecto hace que cueste {1} más lanzar los hechizos de conjuro, puedes pagar {W} {U} {B} {R} para lanzar las Llamas radiantes y hacer 4 puntos de daño a cada criatura.

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

* Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usó maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será de 0. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.

Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

La tierra sigue jugando un rol muy importante en la lucha de Zendikar contra los Eldrazi. Aterrizaje es una palabra de habilidad que apareció por primera vez en la colección *Zendikar*. Destaca las habilidades que se disparan siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Supervisora de Guul Draz

{4} {B} {B}

Criatura — Vampiro

3/4

Vuela.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno. Si esa tierra es un pantano, en vez de eso, esas criaturas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

* Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control por cualquier motivo. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.

* Cuando una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse.

* Si una habilidad tiene un efecto adicional o de reemplazo que depende de que la tierra sea de un determinado tipo de tierra básica, la habilidad verificará el tipo de tierra al resolverse. Si en ese momento la tierra que entró al campo de batalla ya no está allí, usa sus tipos cuando dejó el campo de batalla para determinar lo que ocurre.

Tema: habilidades disparadas de “siempre que ganes vidas”

Varias cartas de esta colección tienen una habilidad que se dispara siempre que ganes vidas.

Protectora serena

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano aliado

2/2

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {W}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* La habilidad se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida con la Emisaria de Drana o 7 vidas con la Renovación de Nissa.

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

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

Cielo: tierras no básicas con tipos de tierra básica

Esta colección incluye un ciclo de tierras no básicas con tipos de tierra básica. Cada tierra produce uno de dos colores de maná. Estas tierras entran al campo de batalla giradas a menos que controles dos o más tierras básicas.

Panorámica de la enramada

Tierra — Llanura bosque

(*{T}: Agrega {G} o {W} a tu reserva de maná.*)

La Panorámica de la enramada entra al campo de batalla girada a menos que controles dos o más tierras básicas.

* Aunque estas tierras tengan tipos de tierra básica, no son tierras básicas, porque “básica” no aparece en su línea de tipo. En particular, controlar dos o más de ellas no permite que otras entren al campo de batalla enderezadas.

* Sin embargo, ya que estas cartas tienen tipos de tierra básica, los efectos que especifican un tipo de tierra básica sin especificar que la tierra debe ser básica también les afectan. Por ejemplo, un hechizo o habilidad que diga “destruye el bosque objetivo” puede hacer objetivo a la Panorámica de la enramada, mientras que uno que dijera “destruye el bosque básico objetivo” no podría.

* Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier número de tierras básicas, las otras tierras no cuentan para determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abominación asfixiante

{2}{B}{B}

Criatura — Eldrazi

4/3

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura.

Siempre que sacrifiques una criatura, roba una carta.

* Eliges qué criatura de las que controlas quieres sacrificar cuando se resuelve la primera habilidad disparada. Los jugadores pueden responder a esta habilidad disparada, pero una vez que eliges una criatura para sacrificarla, es demasiado tarde para que nadie responda.

* Si la Abominación asfixiante es la única criatura que controlas cuando su primera habilidad disparada se resuelve, debes sacrificarla.

* Sacrificar la Abominación asfixiante hará que su última habilidad se dispare.

Acechador del polvo

{2} {B} {R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Prisa.

Al comienzo de cada paso final, si no controlas ninguna otra criatura incolora, regresa el Acechador del polvo a la mano de su propietario.

* La última habilidad del Acechador del polvo verifica si controlas otra criatura incolora al comienzo del paso final. Si es así, la habilidad no se disparará. Si no lo es, la habilidad volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si controlas por cualquier motivo otra criatura incolora en ese momento, la habilidad no hará nada. No regresarás el Acechador del polvo a la mano de su propietario.

* La última habilidad del Acechador del polvo no depende de que el Acechador del polvo sea incoloro. Si obtiene uno o más colores, la habilidad seguirá buscando otra criatura que controlas y que sea incolora.

* Como la mayoría de habilidades, la última habilidad del Acechador del polvo solo funciona mientras el Acechador del polvo está en el campo de batalla.

Agresión antinatural

{2} {G}

Instantáneo

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. Si la criatura que controla un oponente fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* Si la criatura que controla un oponente sobrevive a la lucha, pero muere más adelante en el turno por otra razón, se exiliará, al margen de si tu criatura le hizo daño o no.

* Si la criatura que controlas se convierte en un objetivo ilegal (quizá porque es destruida por otro hechizo o habilidad), la Agresión antinatural se resolverá, pero la criatura objetivo que controla un oponente no hará ni recibirá ningún daño. Si esa criatura fuera a morir más adelante en el turno por otra razón, en vez de eso, será exiliada.

Agrupación repugnante

{2} {R}

Criatura — Zángano eldrazi

*/5

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

La fuerza de la Agrupación repugnante es igual a la cantidad de criaturas incoloras que controlas.

Arrolla.

Ingerir. *(Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca.)*

* La habilidad que define la fuerza de la Agrupación repugnante funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si la Agrupación repugnante está en el campo de batalla, se contará a sí misma.

Ahogador de esperanzas

{5}{U}

Criatura — Eldrazi

5/5

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando el Ahogador de esperanzas entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla dos fichas de criatura

Vástago Eldrazi incoloras 1/1. Tienen “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

Sacrificar un Vástago eldrazi: Gira la criatura objetivo.

* Puedes sacrificar cualquier Vástago eldrazi para activar la última habilidad del Ahogador de esperanzas, no solo uno que haya creado el Ahogador de esperanzas.

* No puedes sacrificar el mismo permanente para pagar dos costes diferentes. En particular, si sacrificas un Vástago eldrazi para activar la última habilidad del Ahogador de esperanzas, no agregarás {1} a tu reserva de maná.

Ángel de la renovación

{5}{W}

Criatura — Ángel aliado

4/4

Vuela.

Cuando el Ángel de la renovación entre al campo de batalla, ganas 1 vida por cada criatura que controlas.

* Cuenta la cantidad de criaturas que controlas cuando la habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganas. El Ángel de la renovación contará como criatura si sigue en el campo de batalla.

Aplataejércitos

{8}

Criatura — Eldrazi

10/8

Todas las criaturas que puedan bloquear al Aplataejércitos lo hacen.

* Si, durante el paso de declarar bloqueadoras de su controlador, una criatura que el jugador defensor controla está girada o está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo paga, la criatura no está obligada a bloquear.

* Si una criatura no puede bloquear legalmente al Aplataejércitos, pero podría bloquear a otra criatura atacante, puede hacerlo. Del mismo modo, si una criatura que el jugador defensor controla no puede bloquear al Aplataejércitos a menos que su controlador pague un coste, su controlador puede negarse a pagar ese coste y bloquear a otra criatura atacante.

* Si ataca más de un Aplataejércitos, el controlador de cada criatura que pudiera bloquearlos elige a cuál de ellos bloquea con esa criatura. En este caso, las criaturas que puedan bloquear a varias criaturas deben bloquear a tantos Aplataejércitos atacantes como sea posible.

Asalto metabolizador

{1}{R}

Conjuro

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Como coste adicional para lanzar el Asalto metabolizador, pon en el cementerio de un oponente una carta del exilio de la que ese jugador sea propietario.
El Asalto metabolizador hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

* Debes poner en el cementerio de un oponente exactamente una carta del exilio de la que ese jugador es propietario para lanzar el Asalto metabolizador. No puedes lanzarlo sin hacer esto, y no puedes poner varias cartas exiliadas en los cementerios de sus propietarios de esta manera.

* Los jugadores solo pueden responder al Asalto metabolizador una vez que ha sido lanzado y todos sus costes se han pagado. Nadie puede intentar remover la carta del exilio para impedir que lances el hechizo.

Asistente del vacío

{2} {G}

Criatura — Metabolizador eldrazi

2/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{1} {G}, poner en el cementerio de un oponente una carta del exilio de la que ese jugador es propietario: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

* Una vez que anuncies que activas esta habilidad, los jugadores no pueden responder hasta que hayas pagado sus costes y hayas terminado de activarla. En particular, nadie puede intentar remover la carta del exilio para impedir que actives la habilidad.

Astillas óseas

{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar las Astillas óseas, sacrifica una criatura.

Destruye la criatura objetivo.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar las Astillas óseas. No puedes lanzarlas sin sacrificar una criatura, y no puedes sacrificar criaturas adicionales para destruir más criaturas.

* Los jugadores solo pueden responder a las Astillas óseas una vez que se lanzan y todos sus costes se pagan. Nadie puede intentar remover la criatura que sacrificaste para impedir que lances el hechizo.

Aventador del vacío

{9}

Criatura — Eldrazi

11/9

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con costes de maná convertidos pares. *(Cero es par).*

Tus oponentes no pueden bloquear con criaturas que tengan costes de maná convertidos pares.

* Los efectos que aumentan o reducen el coste para lanzar un hechizo no afectan al coste de maná convertido de ese hechizo.

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el coste de maná convertido del hechizo es par o no. Por ejemplo, tu oponente podría lanzar a Aquel que no tiene fin (con un coste de maná de {X}) con X = 5, pero no con X = 6.

* Para las criaturas en el campo de batalla con {X} en sus costes de maná, el valor de X es 0. La Hidra hendeniebla (una criatura con un coste de maná de {X} {G}) podría bloquear, pero Aquel que no tiene fin no podría hacerlo.

* El coste de maná convertido de una criatura boca abajo es de 0. El Aventador del vacío impide que las criaturas boca abajo bloqueen.

Brazos pétreos

{1}{G}

Conjuro

Pon dos contadores +1/+1 sobre el permanente objetivo.

Despertar 4—{6}{G}. *(Si lanzas este hechizo por {6}{G}, pon además cuatro contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

* Cualquier permanente puede recibir un contador +1/+1. Estos contadores no tendrán ningún efecto a menos que ese permanente sea o se convierta en una criatura.

* Si lanzas los Brazos pétreos por su coste de despertar, una tierra que controlas puede ser ambos objetivos.

Campamento aliado

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Aliado.

{1}, {T}, sacrificar el Campamento aliado: Regresa el Aliado objetivo que controlas a la mano de su propietario.

* Un “hechizo de Aliado” es cualquier hechizo con el subtipo Aliado. El maná producido por la segunda habilidad no puede usarse para pagar los costes de las habilidades de los Aliados que controlas.

* La última habilidad solo puede hacer objetivo a un Aliado en el campo de batalla.

Campeón del sotobosque

{1}{G}{G}

Criatura — Elemental

2/2

Si el Campeón del sotobosque fuera a recibir daño mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, prevén ese daño y remueve un contador +1/+1 del Campeón del sotobosque.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Campeón del sotobosque.

* Si el Campeón del sotobosque recibe daño de varias fuentes al mismo tiempo (por ejemplo, si es bloqueado por varias criaturas), su efecto de prevención se aplicará una vez a todo ese daño. Solo removerás un contador +1/+1.

Si el Campeón del sotobosque recibe daño que no puede ser prevenido mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, removerás igualmente un contador +1/+1 del Campeón del sotobosque.

Campo de cuarentena

{X}{X}{W}{W}

Encantamiento

El Campo de cuarentena entra al campo de batalla con X contadores de aislamiento sobre él.

Cuando el Campo de cuarentena entre al campo de batalla, por cada contador de aislamiento sobre él, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que el Campo de cuarentena deje el campo de batalla.

* Usa la cantidad de contadores de aislamiento sobre el Campo de cuarentena cuando su habilidad disparada va a la pila para determinar cuántos objetivos puedes elegir. Una vez elijas los objetivos, la cantidad de objetivos que tiene

la habilidad queda fijada. Cambiar la cantidad de contadores de aislamiento sobre el Campo de cuarentena no cambiará cuántos permanentes que no sean tierra son exiliados.

* Si el Campo de cuarentena exilia varios permanentes, esas cartas regresan al campo de batalla al mismo tiempo.

* Si el Campo de cuarentena deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exiliará ningún permanente.

* Las auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir.

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

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

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

Capitana angelical

{3}{R}{W}

Criatura — Ángel aliado

4/3

Vuela.

Siempre que la Capitana angelical ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada otro Aliado atacante.

* Cuenta la cantidad de otros Aliados atacantes cuando la habilidad se resuelve para determinar la bonificación. Los Aliados atacantes que controla un compañero de equipo cuentan para el total.

* Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación no cambiará en este turno, aunque lo haga la cantidad de otros Aliados atacantes que controlas.

Caricia del vacío

{2}{R}

Conjuro

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

La Caricia del vacío hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* Una criatura no está obligada necesariamente a recibir daño letal de la Caricia del vacío para ser exiliada. Después de recibir daño, si fuera a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso será exiliada.

Cascada del horizonte

Tierra

La Cascada del horizonte entra al campo de batalla girada.

Cuando la Cascada del horizonte entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

{T}: Agrega {U} a tu reserva de maná.

* La habilidad disparada de la Cascada del horizonte no gira la criatura. Puede hacer objetivo a cualquier criatura, girada o enderezada. Si esa criatura ya está enderezada al comienzo del próximo paso de enderezar de su controlador, el efecto no hará nada.

* La habilidad disparada lleva el seguimiento de la criatura, pero no de su controlador. Si la criatura cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Cascada estruendosa

Tierra

La Cascada estruendosa entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {G} o {U} a tu reserva de maná.

{2}{G}{U}: La Cascada estruendosa se convierte en una criatura Elemental verde y azul 3/3 con la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

* Una tierra que se convierte en una criatura puede ser afectada por el “mareo de invocación”. No puedes atacar ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (incluyendo sus habilidades de maná) a menos que comience tu turno más reciente en el campo de batalla bajo tu control. Nótese que el mareo de invocación comprueba cuándo entró este permanente bajo tu control, no cuándo se convirtió en criatura o entró al campo de batalla.

* Esta tierra es incolora hasta que la última habilidad le dé colores.

* Cuando una tierra se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

* Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo de un hechizo con despertar), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si la Cascada estruendosa se ha convertido en una criatura 0/0 con tres contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura 6/6 que sigue siendo una tierra.

Castigador kor

{1}{W}

Criatura — Mago kor aliado

3/1

El Castigador kor no puede ser bloqueado por Vástagos Eldrazi.

* Una criatura que sea un Eldrazi pero no un Vástago (o viceversa) puede bloquear al Castigador kor.

Cohorte temeraria

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano aliado

2/2

La Cohorte temeraria ataca cada combate si puede a menos que controle otro Aliado.

* La Cohorte temeraria puede atacar si controlas otro Aliado, pero no tiene obligación de hacerlo.

* La Cohorte temeraria verifica si controlas otro Aliado cuando se declaran las criaturas atacantes. En ese momento, si no es así, la Cohorte temeraria ataca si puede.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, ese jugador no controla otro Aliado pero la Cohorte temeraria está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde el comienzo del turno (y no tiene la habilidad de prisa), esa criatura no ataca. Si hay un coste asociado con que la Cohorte temeraria ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo hace, la Cohorte temeraria no está obligada a atacar.

Concentración del litomante

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Prevén todo el daño que las fuentes incoloras fueran a hacerle a esa criatura este turno.

* La Concentración del litomante prevendrá el daño que reciba la criatura de cualquier fuente incolora ese turno, incluso si esa fuente no existe o no era incolora cuando la Concentración del litomante se resolvió.

Condiciones adversas

{3}{U}

Instantáneo

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

* Puedes lanzar las Condiciones adversas sin ningún objetivo. Cuando se resuelva, obtendrás un Vástago eldrazi. Sin embargo, si lanzas las Condiciones adversas con objetivos y todos los objetivos son ilegales cuando las Condiciones adversas intentan resolverse, serán contrarrestadas y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no obtendrás el Vástago eldrazi.

* Las Condiciones adversas llevan el seguimiento de las criaturas, pero no de su controlador. Si alguna de las criaturas cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Conducto de ruina

{6}

Criatura — Eldrazi

5/5

Cuando lances el Conducto de ruina, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura incolora con coste de maná convertido de 7 o más y mostrarla. Luego baraja tu biblioteca y pon esa carta en la parte superior.

Te cuesta {2} menos el primer hechizo de criatura que lances cada turno.

* La última habilidad del Conducto de ruina no cambia el coste de maná ni el coste de maná convertido de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.

* La última habilidad del Conducto de ruina buscará en el turno anterior entero, incluso si el Conducto de ruina no estaba en el campo de batalla durante parte de ese turno. En particular, si lanzas el Conducto de ruina en un turno, ningún otro hechizo de criatura que lances ese turno puede ser el primero.

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

* Si controlas más de un Conducto de ruina, la última habilidad de cada uno de ellos se aplica solamente al primer hechizo de criatura que lances cada turno, no a hechizos diferentes: el primer hechizo de criatura que lances cada turno te costará {4} menos.

* El primer hechizo de criatura que lances cada turno no tiene que ser necesariamente el primer hechizo que lances. Podrías lanzar un hechizo de conjuro y luego uno de criatura que obtuviese el descuento.

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo, o si el coste para lanzarlo aumenta por un efecto, aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.

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

* Si el primer hechizo de criatura que lanzas en un turno tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el primer hechizo de criatura que lanzas en un turno tiene un coste de maná de {X}{G}, puedes elegir 2 como valor de X y pagar {G} para lanzar el hechizo.

* Si el primer hechizo de criatura que lances en un turno tiene la habilidad de converger, no puedes ignorar la reducción de coste de la última habilidad del Conducto de ruina para usar más colores de maná.

Cosecha del altar

{1}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Cosecha del altar, sacrifica una criatura.

Roba dos cartas.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar la Cosecha del altar. No puedes lanzarla sin sacrificar una criatura, y no puedes sacrificar criaturas adicionales para robar más cartas.

* Los jugadores solo pueden responder a la Cosecha del altar una vez que se lanza y todos sus costes se pagan. Nadie puede intentar remover la criatura que sacrificaste para impedir que lances el hechizo.

Desde el más allá

{3}{G}

Encantamiento

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1.

Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

{1}{G}, sacrificar Desde el más allá: Busca en tu biblioteca una carta de Eldrazi, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* Una carta de Eldrazi es una carta con el tipo de criatura Eldrazi. Que simplemente tenga “Eldrazi” en el nombre o que se refiera a los Eldrazi no cuenta.

Dividir el Velo Acuoso

{4}{U}{U}

Conjuro

Juega un turno adicional después de este. Exilia Dividir el Velo Acuoso.

Despertar 6—{6}{U}{U}{U}. *(Si lanzas este hechizo por {6}{U}{U}{U}, pon además seis contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

* Exiliar Dividir el Velo Acuoso es parte de su efecto. Si Dividir el Velo Acuoso es contrarrestado, incluido el caso de que fuera lanzado por su coste de despertar y la tierra que controlas se convirtiera en un objetivo ilegal, va al cementerio de su propietario.

Don angelical

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Don angelical entre al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada tiene la habilidad de volar.

* Si el objetivo de un aura es ilegal antes de que el hechizo se resuelva, el aura será contrarrestada e irá al cementerio de su propietario. No entrará al campo de batalla y no robarás una carta.

Drana, libertadora de Malakir

{1}{B}{B}

Criatura legendaria — Vampiro aliado

2/3

Vuela, daña primero.

Siempre que Drana, libertadora de Malakir haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura atacante que controlas.

* La última habilidad de Drana se dispara una vez que se ha hecho el daño de combate; es decir, solo las criaturas atacantes que sobrevivan al paso de daño de combate en el que Drana hace daño de combate recibirán contadores +1/+1.

* El contador +1/+1 no modifica la cantidad de daño que hace Drana u otra criatura atacante con la habilidad de dañar primero o dañar dos veces durante ese paso de daño de combate. No obstante, los contadores +1/+1 que se pongan sobre las criaturas atacantes sin la habilidad de dañar primero afectarán al daño que hacen esas criaturas durante el paso normal de daño de combate.

Eclosión sepulcral

{2}{B}

Instantáneo

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

El oponente objetivo exilia una carta de su cementerio. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {1} a tu reserva de maná”.

Roba una carta.

* El oponente objetivo elige qué carta exiliar cuando la Eclosión sepulcral se resuelve.

* Puedes lanzar la Eclosión sepulcral haciendo objetivo a un oponente con un cementerio vacío. Aunque ese jugador no exiliará una carta de su cementerio, obtendrás un Vástago eldrazi y robarás una carta.

Edros alineados

{4}

Artefacto

Cuando los Edros alineados entren al campo de batalla, exilia todas las criaturas con fuerza de 5 o más hasta que los Edros alineados dejen el campo de batalla. *(Esas criaturas regresan bajo el control de sus propietarios.)*

* Verifica la fuerza de cada criatura cuando la habilidad de los Edros alineados se resuelve para determinar si es exiliada. No importa quién controla la criatura.

* Si los Edros alineados exilian varias criaturas, esas cartas regresan al campo de batalla al mismo tiempo.

* Si los Edros alineados dejan el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exiliará ninguna criatura.

* Las auras anexadas a las criaturas exiliadas se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.

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

* Las cartas exiliadas regresan al campo de batalla inmediatamente después de que los Edros alineados dejen el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

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

* En algunas situaciones muy infrecuentes, los Edros alineados podrían entrar al campo de batalla como una criatura con fuerza de 5 o más. Si ocurre así, los Edros alineados se exiliarán a sí mismos junto con el resto de criaturas con fuerza de 5 o más. Estas cartas regresarán inmediatamente al campo de batalla. Si eso causara un bucle en el que los Edros alineados se exiliasen y regresaran de forma continua, el juego acabará en empate a menos que un jugador rompa el bucle de alguna manera.

Elfa jinete celeste

{X} {G} {U}

Criatura — Guerrero elfo aliado

0/0

Vuela.

Converger — La Elfa jinete celeste entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla.

* Puedes elegir cualquier valor para X. El valor elegido para X no afecta directamente a la cantidad de contadores +1/+1 con los que la Elfa jinete celeste entra al campo de batalla, pero te permite pagar más maná y por lo tanto usar más colores de maná para lanzarla. Por ejemplo, puedes elegir 0 como valor de X y pagar {G} {U} para lanzar la Elfa jinete celeste con dos contadores +1/+1. También puedes elegir 3 como valor de X, lo que hace que su coste de maná sea {3} {G} {U}, y pagar {W} {U} {B} {R} {G} para conseguir cinco contadores +1/+1.

Estallido planar

{3} {W} {W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas que no sean tierra.

Despertar 4—{5} {W} {W} {W}. (Si lanzas este hechizo por {5} {W} {W} {W}, pon además cuatro contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)

* Una “criatura que no sea tierra” es una criatura que no sea también una tierra.

Estepa corrompida

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{3} {W}, {T}, sacrificar la Estepa corrompida: Ganas 2 vidas por cada criatura que controlas.

* Cuenta la cantidad de criaturas que controlas cuando la última habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganas.

Exploradora del farol

{2} {W}

Criatura — Explorador humano aliado

3/2

Alianza — Siempre que la Exploradora del farol u otro Aliado entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes. Que la habilidad de alianza se resuelva más de una vez por turno no suele aportar muchas ventajas, salvo que las criaturas nuevas se verán afectadas por las resoluciones posteriores de la habilidad.

Expulsión brutal

{2} {U} {R}

Instantáneo

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Elige uno o ambos:

- Regresa el hechizo o la criatura objetivo a la mano de su propietario.
- La Expulsión brutal hace 2 puntos de daño a la criatura o el planeswalker objetivo. Si ese permanente fuera a ir a un cementerio este turno, en vez de eso, exílialo.

* Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila. El hechizo no es contrarrestado, pero no se resolverá. Si una copia del hechizo regresa a una mano de esta manera, la copia dejará de existir la próxima vez que se lleven a cabo acciones basadas en estado.

* El segundo modo exiliará la criatura o el planeswalker objetivo si fuera a ir a un cementerio este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. El efecto de exilio se aplica a ese permanente incluso si la Expulsión brutal no le hace daño (debido a un efecto de prevención) o si la Expulsión brutal hace daño a una criatura o planeswalker distinto (debido a un efecto de redirección).

Felidar soberano

{4} {W} {W}

Criatura — Bestia felino

4/6

Vigilancia, vínculo vital.

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 40 o más vidas, ganas el juego.

* La habilidad disparada del Felidar soberano verifica si tienes 40 vidas o más cuando comienza tu mantenimiento. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si lo es, la habilidad volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si no tienes 40 vidas o más en ese momento, la habilidad no hará nada.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, tu total de vidas es el mismo que el total de vidas de tu equipo. Por lo tanto, la habilidad se dispara si tu equipo tiene 40 o más vidas.

Fisura circular

{2} {W}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que fueran a hacer este turno las criaturas que controla el oponente objetivo.

Despertar 2—{4} {W}. (*Si lanzas este hechizo por {4} {W}, pon además dos contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.*)

* La Fisura circular previene todo el daño de combate que fuera a hacer cualquier criatura controlada por el oponente objetivo, incluso si esa criatura no estaba en el campo de batalla o no era una criatura cuando la Fisura circular se resolvió.

Fracaso rotundo

{1}{U}

Instantáneo

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo con coste de maná convertido de 4 o menos. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario.

* El coste de maná convertido de un hechizo no cambia si su controlador pagó un coste alternativo (como un coste de evocar) para lanzarlo.

Fumarolas reptantes

Tierra

Las Fumarolas reptantes entran al campo de batalla giradas.

{T}: Agrega {W} o {B} a tu reserva de maná.

{1}{W}{B}: Las Fumarolas reptantes se convierten en una criatura Elemental blanca y negra 2/3 con la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. Siguen siendo una tierra.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes. Activar la última habilidad más de una vez no hará que ganes vidas adicionales si las Fumarolas reptantes hacen daño.

* Una tierra que se convierte en una criatura puede ser afectada por el “mareo de invocación”. No puedes atacar ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (incluyendo sus habilidades de maná) a menos que comience tu turno más reciente en el campo de batalla bajo tu control. Nótese que el mareo de invocación comprueba cuándo entró este permanente bajo tu control, no cuándo se convirtió en criatura o entró al campo de batalla.

* Esta tierra es incolora hasta que la última habilidad le dé colores.

* Cuando una tierra se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

* Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo de un hechizo con despertar), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si las Fumarolas reptantes se han convertido en una criatura 0/0 con tres contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura 5/6 que sigue siendo una tierra.

Furia rocosa

{3}{R}{R}

Instantáneo

La Furia rocosa hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a las tierras que controlas.

* Cuenta la cantidad de tierras que controlas cuando la Furia rocosa se resuelve para determinar cuánto daño hace.

Gideon, aliado de Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

4

+1: Hasta el final del turno, Gideon, aliado de Zendikar se convierte en una criatura Soldado Humano Aliado 5/5 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer este turno.

0: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Caballero Aliado blanca 2/2.

−4: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas obtienen +1/+1”.

* La primera habilidad de Gideon no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. Gideon ya estaba en el campo de batalla, solo ha cambiado sus tipos. Específicamente, no se dispararán sus habilidades de alianza. (Por supuesto, la segunda habilidad de Gideon hará que se disparen las habilidades de alianza).

* Si Gideon se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna).

* La primera habilidad de Gideon hace que se convierta en una criatura con los tipos de criatura Soldado, Humano y Aliado. Sigue siendo un planeswalker con el tipo de planeswalker Gideon. (También retiene cualquier otro tipo o subtipo de carta que pudiera tener). Cada subtipo está correlacionado con el tipo de carta correcto: planeswalker solo es un tipo (no un tipo de criatura) y Soldado, Humano y Aliado son solo tipos de criatura (y no tipos de planeswalker).

* Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon después de que se haya resuelto su primera habilidad, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque tenga la habilidad de indestructible, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.

Guardián de Tazeem

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/5

Vuela.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Si esa tierra es una isla, esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad de aterrizaje del Guardián de Tazeem puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Si la tierra que lo hizo girarse fue una isla, esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad lleva el seguimiento de la criatura, pero no de su controlador. Si la criatura cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se endereará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Guía de Yelmo de Coral

{1}{U}

Criatura — Explorador tritón aliado

2/1

{4}{U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

* Una vez que una criatura atacante ha sido bloqueada legalmente, hacer que no pueda ser bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Hechizo de maga de la Turbulencia

{3}{U}

Instantáneo

Converger — Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -X/-0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzar el Hechizo de maga de la Turbulencia.

Roba una carta.

* Puedes lanzar el Hechizo de maga de la Turbulencia incluso si tus oponentes no controlan ninguna criatura. Simplemente robarás una carta.

Heraldo de Kozilek

{1}{U}{R}

Criatura — Zángano eldrazi

2/4

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos incoloros.

* La última habilidad del Heraldo de Kozilek no cambia el coste de maná ni el coste de maná convertido de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.

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

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo, o si el coste para lanzarlo aumenta por un efecto, aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.

* La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos.

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

Influir

{4}{U}

Conjuro

Converger — Gana el control de la criatura objetivo si su fuerza es menor o igual a la cantidad de colores de maná usados para lanzar Influir.

* Verifica la fuerza de la criatura cuando Influir se resuelve para ver si es menor o igual a la cantidad de colores usados para lanzar Influir. Si es mayor, Influir terminará de resolverse y no tendrá efecto.

* Una vez que has ganado el control de una criatura con Influir, no importa lo que le suceda a su fuerza. Aumentarla no concluirá el efecto de cambio de control.

Kiora, señora de las profundidades

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

4

+1: Endereza hasta una criatura objetivo y hasta una tierra objetivo.

-2: Muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en tu mano una carta de criatura y/o de tierra que se encuentre entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

-8: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo”. Luego, pon en el campo de batalla tres fichas de criatura Pulpo azules 8/8.

* Puedes activar la primera habilidad de Kiora sin objetivos solo para poner un contador de lealtad sobre ella.

* Con la segunda habilidad de Kiora, puedes poner en tu mano una carta de criatura, una carta de tierra, una carta de criatura y una carta de tierra o ninguna carta.

* Tendrás el emblema para cuando las fichas de criatura Pulpo entren al campo de batalla: ¡estarán con ganas de pelear!

Líder de guerra veterana

{1}{G}{W}

Criatura — Soldado humano aliado

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Líder de guerra veterana son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

Girar otro Aliado enderezado que controlas: La Líder de guerra veterana gana a tu elección la habilidad de dañar primero, vigilancia o arrollar hasta el final del turno.

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la Líder de guerra veterana funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si la Líder de guerra veterana está en el campo de batalla, se contará a sí misma.

* Para activar la última habilidad, puedes girar cualquier otro Aliado enderezado que controlas, incluido uno que no haya estado bajo tu control desde el comienzo de tu turno más reciente. (Ten en cuenta que la habilidad no usa el símbolo de girar).

* Eliges qué habilidad gana la Líder de guerra veterana cuando la última habilidad se resuelve, no cuando la activas.

* La vigilancia solo importa cuando se declaran atacantes. Otorgar la habilidad de vigilancia a una criatura después de eso no la endereza, incluso si está atacando.

Mago manto ígneo

{2}{R}

Criatura — Chamán humano aliado

2/2

Alianza — Siempre que el Mago manto ígneo u otro Aliado entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada salvo por dos o más criaturas.)*

* Varias copias de amenaza son redundantes.

Maleza fértil

Tierra

La Maleza fértil entra al campo de batalla girada.

Cuando la Maleza fértil entre al campo de batalla, puedes mirar las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Si lo haces, muestra hasta una carta de tierra básica que se encuentre entre ellas y luego pon esa carta en la parte superior de tu biblioteca y el resto en el fondo en cualquier orden.

{T}: Agrega {G} a tu reserva de maná.

* No tienes por qué mostrar una carta de tierra básica de las cinco cartas que miras, incluso si hay una. Si no lo haces, no pondrás ninguna carta en la parte superior de tu biblioteca.

Noyan Dar, agitador de la Turbulencia

{3}{W}{U}

Criatura legendaria — Tritón aliado

4/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes poner tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Si lo haces, esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.

* Aunque la habilidad de Noyan Dar es muy similar a despertar, no es la misma habilidad. Las cartas que se refieran a una “carta con despertar” no incluyen a Noyan Dar.

* La habilidad se resolverá antes que el hechizo de instantáneo o de conjuro que hizo que se disparara.

Ob Nixilis reavivado

{3}{B}{B}

Planeswalker — Nixilis

5

+1: Robas una carta y pierdes 1 vida.

−3: Destruye la criatura objetivo.

−8: El oponente objetivo obtiene un emblema con “Siempre que un jugador robe una carta, pierdes 2 vidas”.

* El emblema que crea la última habilidad de Ob Nixilis reavivado es propiedad de y está controlado por el oponente objetivo. En un juego de varios jugadores, si eres propietario de Ob Nixilis reavivado y lo usas para darle a uno de tus oponentes un emblema, el emblema permanece incluso si dejas el juego.

Ola de crecimiento

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

* Poner una tierra en el campo de batalla de esta manera no es lo mismo que jugar una tierra. La Ola de crecimiento no afecta a cuántas tierras puedes jugar de tu mano en tu turno.

Oleada del enjambre

{2}{B}

Conjuro

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Las criaturas incoloras que controlas ganan además la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* Una criatura incolora que recibe la habilidad de dañar primero de la Oleada del enjambre no perderá esa habilidad si deja de ser incolora más adelante en el turno.

Omnath, centro de la ira

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

Criatura legendaria — Elemental

5/5

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Elemental roja y verde 5/5.

Siempre que Omnath, centro de la ira u otro Elemental que controlas muera, Omnath hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Si Omnath muere al mismo tiempo que otros Elementales que controlas, la última habilidad de Omnath se disparará por cada uno de ellos (y una vez por sí mismo).

Pájaro de fuego de Akoum

{2}{R}{R}

Criatura — Fénix

3/3

Vuela, prisa.

El Pájaro de fuego de Akoum ataca cada turno si puede.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {4}{R}{R}. Si lo haces, regresa el Pájaro de fuego de Akoum de tu cementerio al campo de batalla.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, el Pájaro de fuego de Akoum está girado o está siendo afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, el Pájaro de fuego de Akoum no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo hace, el Pájaro de fuego de Akoum no está obligado a atacar.

* La habilidad de aterrizaje solo se dispara si el Pájaro de fuego de Akoum está en tu cementerio en el momento en que la tierra entra al campo de batalla.

* Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada, pero una vez que comienza a resolverse y decides si quieres pagar {4}{R}{R}, es demasiado tarde para que nadie responda.

Pastora de Emeria

{5}{W}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Vuela.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes regresar de tu cementerio a tu mano la carta de permanente objetivo que no sea tierra. Si esa tierra es una llanura, en vez de eso, puedes regresar al campo de batalla esa carta de permanente que no sea tierra.

* Una “carta de permanente que no sea tierra” es una carta de artefacto, criatura, encantamiento o planeswalker.

* Si regresas un aura al campo de batalla de esta manera, eliges qué encanta cuando entra al campo de batalla. Esto no hace objetivo a ningún jugador o permanente, por lo que podrías anexar un aura a un permanente con la habilidad de antimaleficio controlado por un oponente, por ejemplo. Si no hay nada que el aura pueda encantar legalmente, permanece en el cementerio.

Patrulla de Makindi

{2}{W}

Criatura — Caballero humano aliado

2/3

Alianza — Siempre que la Patrulla de Makindi u otro Aliado entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* La vigilancia solo importa cuando se declaran atacantes. Otorgar la habilidad de vigilancia a una criatura después de eso no la endereza, incluso si está atacando.

Pellejo escurridizo

{3}{B}

Criatura — Zángano eldrazi

4/3

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

El Pellejo escurridizo no puede bloquear.

{1}{B}: Regenera el Pellejo escurridizo. Activa esta habilidad solo si controlas otra criatura incolora.

* Una vez que actives legalmente la habilidad, no importa lo que ocurra con la otra criatura incolora. La habilidad se resolverá y creará un escudo de regeneración incluso si no controlas otra criatura incolora en ese momento.

* La habilidad activada del Pellejo escurridizo no depende de que el Pellejo escurridizo sea incoloro. Si gana uno o más colores, aún puedes activar la habilidad si controlas otra criatura que sea incolora.

Perforación serpentina

{5}{R}{R}

Conjuro

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

La Perforación serpentina hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo, 3 puntos de daño a otra criatura objetivo y 4 puntos de daño a una tercera criatura objetivo. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* Cada objetivo debe ser una criatura distinta. No puedes lanzar la Perforación serpentina si no hay tres criaturas diferentes disponibles.

* Si uno o dos de esos objetivos son ilegales cuando la Perforación serpentina se resuelve, no puedes cambiar la cantidad de daño que se hará a los objetivos legales restantes.

* Una criatura no está obligada a recibir daño letal de la Perforación serpentina para ser exiliada. Después de recibir daño, si fuera a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso será exiliada.

Perspicacia de Ugin

{3}{U}{U}

Conjuro

Adivina X, donde X es el coste de maná convertido más alto entre los permanentes que controlas. Luego roba tres cartas.

* Usa el coste de maná convertido más alto entre los permanentes que controlas cuando la Perspicacia de Ugin se resuelve para determinar cuántas cartas puedes adivinar.

* Si X es 0, no adivinarás nada. Las habilidades que se disparan siempre que adivinas no se dispararán.

Presencia del titán

{3}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Presencia del titán, muestra una carta de criatura incolora de tu mano.

Exilia la criatura objetivo si su fuerza es menor o igual a la fuerza de la carta mostrada.

* La carta de criatura incolora permanece mostrada hasta que la Presencia del titán deje la pila.

* La carta de criatura incolora que muestres no tiene por qué estar todavía en tu mano cuando la Presencia del titán se resuelva. Si no lo está, usa su fuerza tal como existió por última vez en tu mano.

* Verifica la fuerza de la criatura objetivo cuando la Presencia del titán se resuelve para ver si es menor o igual a la fuerza de la carta de la criatura mostrada. Si es mayor, la Presencia del titán terminará de resolverse y no tendrá efecto.

Progenitor de la parálisis

{4}{U}{B}

Criatura — Eldrazi

5/7

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, ese jugador exilia las dos primeras cartas de su biblioteca y tú robas dos cartas.

* Las cartas se exilian de la biblioteca boca arriba.

* Si ese jugador tiene una carta en su biblioteca cuando la habilidad disparada del Progenitor de la parálisis se resuelve, esa carta se exiliará. Si su biblioteca tiene cero cartas, no se exiliará ninguna carta. En ambos casos, robarás dos cartas. Ese jugador no pierde el juego (hasta que intente robar una carta de una biblioteca vacía).

Reducir a polvo

{3}{R}

Conjuro

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Exilia la tierra no básica objetivo. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su controlador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que esa tierra y exílialas. Luego ese jugador baraja su biblioteca.

* Puedes dejar cualquier carta con ese nombre en el cementerio, mano y/o biblioteca de ese jugador. No tienes por qué exiliarlas.

Ruina de Bala Ged

{7}

Criatura — Eldrazi

7/5

Siempre que la Ruina de Bala Ged ataque, el jugador defensor exilia dos permanentes que controla.

* Si la Ruina de Bala Ged ataca a un planeswalker, el jugador defensor puede exiliar a ese planeswalker. La Ruina de Bala Ged seguirá atacando y podrá ser bloqueada de forma normal. Si no es bloqueada, no hará daño de combate.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, tú eliges cuál de tus oponentes exilia los permanentes. No puedes hacer que cada uno de ellos exilie un permanente.

* Los permanentes se exilian antes de que se elijan bloqueadoras.

* Si el jugador defensor solo controla un permanente, se exiliará ese permanente.

Sabio llamabestias

{1}{G}

Criatura — Chamán elfo aliado

1/1

Prisa.

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura.

* El maná producido por el Sabio llamabestias puede usarse para pagar cualquier parte del coste total de un hechizo de criatura, incluidos los costes adicionales (como los de estímulo) y los costes alternativos (como los de rapidez). No puede usarse para pagar los costes de las habilidades de las criaturas que controlas.

* El maná producido por el Sabio llamabestias no puede usarse para activar una habilidad o lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro que cree fichas de criatura.

Se avecina el miasma

{3}{B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Despertar 3—{5}{B}{B}. *(Si lanzas este hechizo por {5}{B}{B}, pon además tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

* Si lanzas Se avecina el miasma por su coste de despertar, las criaturas obtendrán -2/-2 antes de que la tierra que hiciste objetivo se convierta en una criatura. A menos que ya fuera una criatura tierra antes de que Se avecina el miasma comenzara a resolverse, no obtendrá -2/-2.

Sembrador del olvido

{6}

Criatura — Eldrazi

5/8

Cuando lances el Sembrador del olvido, el oponente objetivo exilia las cuatro primeras cartas de su biblioteca.

Luego puedes poner en el campo de batalla bajo tu control cualquier cantidad de cartas de tierra del exilio de las que ese jugador sea propietario.

* La habilidad del Sembrador del olvido te permite poner en el campo de batalla cualesquiera cartas de tierra del exilio de las que el jugador sea propietario, al margen de cómo estas cartas fueron exiliadas.

* Las cartas que están boca abajo en el exilio no tienen características. Esas cartas no pueden ser puestas en el campo de batalla con la habilidad del Sembrador del olvido.

Sublevación de Ondu

{1}{W}

Conjuro

Siempre que una criatura ataque este turno, gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

Despertar 4—{4}{W}. *(Si lanzas este hechizo por {4}{W}, pon además cuatro contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

* La Sublevación de Ondu crea una habilidad disparada retrasada. Cualquier criatura que ataque ese turno hará que la habilidad se dispare, incluidas las criaturas controladas por un compañero de equipo y las criaturas que no controlabas o que no existían cuando la Sublevación de Ondu se resolvió. En particular, esto incluye la criatura tierra que se crea si la Sublevación de Ondu se lanza por su coste de despertar.

Superar en número

{R}

Instantáneo

Superar en número hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a las criaturas que controlas.

* Cuenta la cantidad de criaturas que controlas cuando Superar en número se resuelve para determinar cuánto daño hace.

Tácticas en tándem

{1}{W}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo obtienen +1/+2 cada una hasta el final del turno. Ganas 2 vidas.

* Puedes lanzar las Tácticas en tándem sin objetivos. Cuando se resuelvan, ganarás 2 vidas. Sin embargo, si lanzas las Tácticas en tándem con objetivos y todos los objetivos son ilegales cuando intentan resolverse, serán contrarrestadas y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 2 vidas en ese caso.

Tentáculos estranguladores

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -6/-0 y pierde la habilidad de volar.

* Si un efecto le da a la criatura encantada la habilidad de volar una vez que los Tentáculos estranguladores se han anexo a ella, la criatura tendrá la habilidad de volar.

Tiradora de primera de Hagra

{2}{B}

Criatura — Asesino humano aliado

2/2

{4}{B}: La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

* Un efecto que le dé a una criatura -1/-1 es distinto a poner un contador -1/-1 sobre la criatura. En particular, si el objetivo de la habilidad de la Tiradora de primera de Hagra tiene algún contador +1/+1 sobre él, esos contadores permanecen.

Tirano bombardeador

{4}{R}

Criatura — Eldrazi

5/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{2}{R}, sacrificar otra criatura incolora: El Tirano bombardeador hace una cantidad de daño a la criatura o jugador objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

* El Tirano bombardeador hace el daño, no la criatura sacrificada. Por ejemplo, si la criatura sacrificada tenía la habilidad de vínculo vital, no ganarás vidas.

Torrente de hielo

{U}

Conjuro

Gira la criatura objetivo. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Despertar 3—{4}{U}. *(Si lanzas este hechizo por {4}{U}, pon además tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas y esta se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.)*

* El Torrente de hielo puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada, pero no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* El Torrente de hielo lleva el seguimiento de la criatura, pero no de su controlador. Si la criatura cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Traer a la luz

{3}{G}{U}

Conjuro

Converger — Busca en tu biblioteca una carta de criatura, instantáneo o conjuro con coste de maná convertido menor o igual a la cantidad de colores de maná usados para lanzar Traer a la luz. Exilia esa carta y luego baraja tu biblioteca. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

* Si lanzas la carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de Traer a la luz. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de tiempo basadas en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de despertar. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.

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

* Si lanzas un instantáneo o un conjuro de esta manera, va a tu cementerio de forma normal. No regresa al exilio.

* Si no lanzas la carta, permanece exiliada.

Traicionar

{4}{R}

Instantáneo

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Traicionar puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controlas.

* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún aura o equipo anexado a ella.

Trampa de estasis

{1}{W}{W}

Encantamiento

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

Cuando la Trampa de estasis entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que la Trampa de estasis deje el campo de batalla. (*Esa criatura regresa bajo el control de su propietario.*)

* Si la Trampa de estasis deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.

* Las auras anexadas a la criatura exiliada se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.

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

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Trampa de estasis deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Trampa de estasis deja el juego, la carta exiliada regresa al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Trueno ensordecedor

{X} {R} {R}

Conjuro

El Trueno ensordecedor hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o jugadores objetivo.

* Tú eliges cuántos objetivos tiene el Trueno ensordecedor y cómo se divide el daño al lanzar el hechizo. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Si algunos de los objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales cuando el Trueno ensordecedor intenta resolverse, la división original del daño se sigue aplicando, pero no se hará daño alguno a objetivos ilegales. Si todos los objetivos son ilegales, el hechizo será contrarrestado.

Ulamog, el Hambre Que No Cesa

{10}

Criatura legendaria — Eldrazi

10/10

Cuando lances a Ulamog, el Hambre Que No Cesa, exilia dos permanentes objetivo.

Indestructible.

Siempre que Ulamog ataque, el jugador defensor exilia las veinte primeras cartas de su biblioteca.

* La primera habilidad de Ulamog se resuelve al margen de Ulamog, una vez que ambos han ido a la pila. Si Ulamog es contrarrestado, esa habilidad disparada se resolverá igualmente. Esa habilidad disparada siempre se resolverá antes que Ulamog.

* Las cartas exiliadas por la primera y tercera habilidad de Ulamog se exilian boca arriba.

* Si el jugador tiene menos de veinte cartas en su biblioteca, exílalas todas. Ese jugador no pierde el juego hasta que tenga que robar una carta de una biblioteca vacía.

Venganza de la Turbulencia

{3} {W} {W}

Instantáneo

La Venganza de la Turbulencia hace 5 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas atacantes o bloqueadoras objetivo.

* Tú eliges cuántos objetivos tiene la Venganza de la Turbulencia y cómo se divide el daño al lanzar el hechizo. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Si algunos de los objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales cuando la Venganza de la Turbulencia intenta resolverse, la división original del daño se sigue aplicando, pero no se hará daño alguno a objetivos ilegales. Si todos los objetivos son ilegales, el hechizo será contrarrestado.

Verdiguardían de Murasa

{4} {G} {G}

Criatura — Elemental

5/4

Cuando el Verdiguardián de Murasa entre al campo de batalla, puedes regresar la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

Cuando el Verdiguardián de Murasa muera, puedes exiliarlo. Si lo haces, regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Tú decides si exiliar o no al Verdiguardián de Murasa cuando la última habilidad se resuelve. Los jugadores pueden responder a esta habilidad disparada, pero una vez que comienza a resolverse y decides si quieres exiliar al Verdiguardián de Murasa, es demasiado tarde para que nadie responda.

* Si la carta objetivo se convierte en ilegal antes de que la última habilidad se resuelva, será contrarrestada. No puedes exiliar al Verdiguardián de Murasa en ese caso aunque quieras.

Yugo de la desolación

{4}{B}{B}

Instantáneo

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Exilia la criatura objetivo y la tierra objetivo.

* Tienes que hacer objetivo a una criatura y a una tierra para poder lanzar el Yugo de la desolación. Puedes elegir para ambos objetivos un permanente que sea a la vez una tierra y una criatura.

Zada, trituradora

{3}{R}

Criatura legendaria — Trasgo aliado

3/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a Zada, trituradora, copia ese hechizo por cada otra criatura que controlas a la que pudiera hacer objetivo el hechizo. Cada copia hace objetivo a cada una de esas otras criaturas.

* La habilidad se dispara siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a Zada y no a ningún otro objeto o jugador.

* Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos, pero solo hace objetivo a Zada con todos, la habilidad de Zada se dispara.

* Cualquier criatura que controlas que no puede ser hecha objetivo por el hechizo original (por tener velo, protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente es ignorada por la habilidad de Zada.

* Tú controlas todas las copias. Eliges el orden en el que las copias van a la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de todas esas copias y se resolverá en último lugar.

* Las copias creadas por la habilidad se crean en la pila, así que no son lanzadas. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad de Zada) no se dispararán.

* Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. No puedes elegir uno distinto.

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Trueno ensordecedor), las copias tienen el mismo valor de X.

* El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Zancudo lóbrego

{3}{U}

Criatura — Metabolizador eldrazi

3/2

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando el Zancudo lóbrego entre al campo de batalla, puedes poner en el cementerio de un oponente una carta del exilio de la que ese jugador sea propietario. Si lo haces, regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

* Si la criatura objetivo se convierte en ilegal antes de que la habilidad disparada se resuelva, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No “metabolizarás” una carta en el exilio.

* Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada, pero una vez que comienza a resolverse y decides si quieres poner una carta del exilio en el cementerio de ese jugador, es demasiado tarde para que nadie responda.

Zángano dominador

{2}{B}

Criatura — Zángano eldrazi

3/2

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Ingerir. *(Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca.)*

Cuando el Zángano dominador entre al campo de batalla, si controlas otra criatura incolora, cada oponente pierde 2 vidas.

* La última habilidad del Zángano dominador verifica si controlas otra criatura incolora en el momento en que entra al campo de batalla. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si lo es, la habilidad volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si ya no controlas otra criatura incolora, la habilidad se removerá de la pila y no tendrá ningún efecto.

Magic: The Gathering, Magic, La batalla por Zendikar, Magic Orígenes, Kans de Tarkir, Destino reescrito, Dragones de Tarkir y Zendikar son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2015 Wizards.