

Notas de la colección *Nacidos de los dioses*

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 14 de noviembre de 2013

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de **Magic: The Gathering**, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no puedes encontrar lo que estás buscando, por favor contáctanos en Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Nacidos de los dioses* contiene 165 cartas (60 comunes, 60 poco comunes, 35 raras y 10 raras míticas).

Eventos Presentación: 1 y 2 de febrero de 2014

Fin de semana de lanzamiento: Del 7 al 9 de febrero de 2014

Game Day: 1 y 2 de marzo de 2014

La colección *Nacidos de los dioses* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 7 de febrero de 2014. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato estándar: *Regreso a Rávnica*, *Intrusión*, *Laberinto del Dragón*, **Magic 2014**, *Theros* y *Nacidos de los dioses*.

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

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

Nueva palabra clave: Tributo

Ciertos monstruos exigen respeto a los ciudadanos de Theros bajo la amenaza de terribles consecuencias. Tributo es una nueva palabra clave presente en criaturas que da a los oponentes una elección desafortunada: hacer aumentar en tamaño a la criatura o bien permitir que se dispare una poderosa habilidad de entra al campo de batalla.

Demolok nessiano

{3}{G}{G}

Criatura — Bestia

3/3

Tributo 3. (*En cuanto esta criatura entre al campo de batalla, el oponente de tu elección puede colocar tres contadores +1/+1 sobre ella.*)

Cuando el Demolok nessiano entre al campo de batalla, si no se pagó tributo, destruye el permanente objetivo que no sea criatura.

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

702.103. Tributo

702.103a Tributo es una habilidad estática que funciona cuando la criatura con la habilidad de tributo está entrando al campo de batalla. “Tributo N” significa “En cuanto esta criatura entre al campo de batalla, elige un oponente. Ese jugador puede hacer que esta criatura entre al campo de batalla con N contadores +1/+1 adicionales sobre ella”.

702.103b Los objetos con la habilidad de tributo tienen habilidades disparadas que verifican “si no se pagó tributo”. Esta condición es cierta si el oponente elegido como resultado de la habilidad de tributo no hizo que la criatura entrara al campo de batalla con contadores +1/+1 como especificaba la habilidad de tributo de la criatura.

* Si el oponente paga tributo, la criatura entrará al campo de batalla con la cantidad de contadores +1/+1 especificada sobre ella. No entrará al campo de batalla y luego se le pondrán los contadores +1/+1 sobre ella.

* La elección de si se paga o no tributo se hace cuando la criatura está entrando al campo de batalla. En ese momento, es demasiado tarde para responder al hechizo de criatura. Por ejemplo, en un juego de varios jugadores, los oponentes no sabrán si se pagará tributo o qué oponente será el elegido para pagar tributo o no al decidir si contrarrestarán o no el hechizo de criatura.

* Si la habilidad disparada tiene un objetivo, no se conocerá ese objetivo mientras el hechizo de criatura con la habilidad de tributo está en la pila.

* Los jugadores no pueden responder a la decisión de tributo antes de que la criatura entre al campo de batalla. Esto significa que, si el oponente no paga tributo, la habilidad disparada se disparará antes de que cualquier jugador tenga ocasión de remover la criatura.

* La habilidad disparada se resolverá incluso si la criatura con la habilidad de tributo no está en el campo de batalla en ese momento.

Nueva palabra de habilidad: Inspiración

Con creaciones divinas, épicas gestas de los mortales y los monstruos aterradores por todas partes, la inspiración es omnipresente en Theros. Inspiración es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de las habilidades que se disparan siempre que la criatura con la habilidad de inspiración se endereza. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Devotas del nido

{3}{U}

Criatura — Clérigo humano

2/4

Inspiración — Siempre que las Devotas del nido se enderecen, puedes pagar {2}{U}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura encantamiento Ave azul 2/2 con la habilidad de volar.

* Las habilidades de inspiración se disparan sin importar cómo se endereza la criatura, ya sea a causa de la acción basada en el turno al comienzo del paso de enderezar o a causa de un hechizo o habilidad.

* Si una habilidad de inspiración se dispara durante tu paso de enderezar, la habilidad irá a la pila al comienzo de tu mantenimiento. Si la habilidad crea una o más fichas de criatura, esas criaturas no podrán atacar ese turno (a menos que ganen la habilidad de prisa).

* Las habilidades de inspiración no se disparan cuando la criatura entra al campo de batalla.

* Si la habilidad de inspiración incluye un coste opcional, eres tú quien decide si paga o no ese coste cuando se resuelve la habilidad. Puedes hacer esto incluso si la criatura deja el campo de batalla en respuesta a la habilidad.

Deidades y devoción a dos colores

Cada una de las cinco Deidades que aparecen en la colección *Nacidos de los dioses* tienen una habilidad que hace referencia a tu devoción a dos colores.

Xenagos, dios del deleite

{3}{R}{G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al rojo y al verde sea menor que siete, Xenagos no es una criatura.

Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa y obtiene

+X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esa criatura.

* Tu devoción a dos colores es igual a la cantidad de símbolos de maná del primer color, del segundo color o de ambos colores entre los costes de maná de los permanentes que controlas. En particular, un símbolo de maná híbrido cuenta una sola vez para tu devoción a sus dos colores. Por ejemplo, si los únicos permanentes que controlas que no son tierras son Xenagos, dios del deleite y los Incursores de Barrioscombros (cuyo coste de maná es {1}{R/G}{R/G}{R/G}), tu devoción al rojo y al verde es cinco.

Cielo: Prototipos

La colección *Nacidos de los dioses* incluye un ciclo de criaturas que otorga a tus criaturas una palabra clave a la vez que se aseguran de que las criaturas de tus oponentes no puedan tener esa misma palabra clave.

Prototipo de valor

{1}{W}{W}

Criatura encantamiento — Soldado humano

2/2

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de dañar primero.

Las criaturas que controlan tus oponentes pierden la habilidad de dañar primero y no pueden tener ni ganar esa habilidad.

* La segunda habilidad del Prototipo se aplica a cada criatura que controla cualquiera de tus oponentes, sin importar cuándo entró al campo de batalla.

* Mientras controles un Prototipo, los efectos continuos que genera la resolución de hechizos y habilidades que darían la habilidad especificada a las criaturas de tu oponente no se crean. Por ejemplo, si controlas el Prototipo de valor, un hechizo que lanza un oponente y que da a las criaturas que controla la habilidad de dañar primero no haría que las criaturas tuvieran la habilidad de dañar primero, incluso si más adelante en el turno el Prototipo de valor dejó el campo de batalla. (Si el hechizo tiene efectos adicionales, como por ejemplo aumentar la fuerza de las criaturas, todos esos efectos se aplicarán normalmente.)

* Del mismo modo, los efectos continuos que generan las habilidades estáticas (como un aura que otorga la habilidad correspondiente) se seguirían aplicando de nuevo si el Prototipo dejó el campo de batalla.

* Si tú y un oponente controlan cada uno el mismo Prototipo, ninguna criatura que controla cualquier jugador tendrá la habilidad correspondiente.

Mecánicas y temas de *Theros* que regresan

La colección *Nacidos de los dioses* cuenta con muchas mecánicas, palabras clave y reglas que presentó la colección *Theros*. Para leer más acerca de las criaturas encantamiento, del elemento del marco con el cielo estrellado “Nyx”,

de las habilidades de concesión, heroísmo, monstruosidad y criaturas monstruosas, devoción, adivinar y de las Deidades, consulta las notas de la colección *Theros* en www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Cambio de regla: la “Regla de unicidad de planeswalkers” y la “Regla de leyendas”

Hay dos cambios de reglas que se introdujeron con la colección básica *Magic 2014* que afectan al funcionamiento de ciertas cartas de la colección *Nacidos de los dioses*.

Con las reglas anteriores, si había dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre en el campo de batalla o dos o más planeswalkers que compartieran un subtipo (como, por ejemplo, “Jace”) en el campo de batalla, todos serían puestos en los cementerios de sus propietarios como una acción basada en estado. Estas reglas han cambiado. Las nuevas reglas son las siguientes:

704.5j Si un jugador controla dos o más planeswalkers que comparten un mismo tipo de planeswalker, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. Esta es la llamada “regla de unicidad de planeswalkers”.

704.5k Si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. Esta es la llamada “regla de leyendas”.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Ahogado en pena

{1}{B}{B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno. Adivinar 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

* Solo las criaturas que estén en el campo de batalla cuando Ahogado en pena se resuelva obtendrán -2/-2. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no lo obtendrán.

Araña robatumbas

{3}{G}

Criatura — Araña

2/4

Alcance.

{3}{B}: La Araña robatumbas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. Activa esta habilidad solo una vez cada turno.

* La cantidad de cartas de criatura en tu cementerio se cuenta solo cuando se resuelve la habilidad. Una vez que se ha resuelto la habilidad, la bonificación no cambia, incluso si la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cambia más adelante en el turno.

Arpía impía

{3}{B}{B}

Criatura — Arpía

2/2

Vuela.

Tributo 2. (*En cuanto esta criatura entre al campo de batalla, el oponente de tu elección puede colocar dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

Cuando la Arpía impía entre al campo de batalla, si no se pagó tributo, el oponente objetivo sacrifica una criatura.

* El oponente al que haces objetivo con la habilidad disparada no tiene por qué ser el mismo oponente al que eliges para que pague o no tributo.

Asaltamentes

{U}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Asaltamentes, exilia las tres primeras cartas de la biblioteca del jugador objetivo.

{U}{U}, sacrificar el Asaltamentes: Contrarresta el hechizo objetivo con el mismo nombre que una carta exiliada con el Asaltamentes.

* Las cartas se exilian boca arriba. Todos los jugadores pueden mirarlas.

* Si el Asaltamentes deja el campo de batalla y luego otro Asaltamentes entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambos estaban representados por la misma carta). La última habilidad del segundo Asaltamentes no hace referencia a ninguna carta que se exilió con el primero.

Aspecto de hidra

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es tu devoción al verde. *(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)*

* El valor de X se determina cuando el Aspecto de hidra se resuelve. La bonificación no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al verde.

Azote del valle Skola

{2}{G}

Criatura — Hidra

0/0

Arrolla.

El Azote del valle Skola entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.

{T}, sacrificar otra criatura: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre el Azote del valle Skola igual a la resistencia de la criatura sacrificada.

* Usa la resistencia de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores +1/+1 deben ponerse sobre el Azote del valle Skola.

Brimaz, rey de Oreskos

{1}{W}{W}

Criatura legendaria — Soldado felino

3/4

Vigilancia.

Siempre que Brimaz, rey de Oreskos, ataque, pon en el campo de batalla atacando una ficha de criatura Soldado Felino blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

Siempre que Brimaz bloquee a una criatura, pon en el campo de batalla bloqueando a esa criatura una ficha de criatura Soldado Felino blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

* Para la primera habilidad disparada, declaras a qué jugador o planeswalker está atacando la ficha cuando la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca Brimaz.

* Si, de alguna manera, Brimaz bloquea a dos o más criaturas (ten en cuenta que no puede hacerlo de manera natural), su última habilidad se disparará esa misma cantidad de veces.

* Aunque las fichas entran al campo de batalla atacando o bloqueando, nunca fueron declaradas criaturas atacantes o bloqueadoras. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataca o bloquea no se dispararán.

Caída del martillo

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace daño igual a su fuerza a otra criatura objetivo.

* Cuando la Caída del martillo intenta resolverse, si solo uno de los objetivos es legal, la Caída del martillo se resolverá igualmente, pero no tendrá efectos. Si la primera criatura objetivo es ilegal, no puede hacer daño a nada. Si la segunda criatura objetivo es ilegal, no se le puede hacer daño.

* La cantidad de daño hecha depende de la fuerza de la primera criatura objetivo cuando la Caída del martillo se resuelve.

Campeón de las almas descarriadas

{4}{B}{B}

Criatura — Guerrero esqueleto

4/4

{3}{B}{B}, {T}, sacrificar otras X criaturas: Regresa X cartas de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

{5}{B}{B}: Pon al Campeón de las almas descarriadas en la parte superior de tu biblioteca desde tu cementerio.

* Eliges los objetivos de la primera habilidad cuando activas la habilidad, antes de pagar cualquier coste. No puedes hacer objetivo a ninguna de las criaturas que sacrificas.

* La última habilidad puede activarse solo si el Campeón de las almas descarriadas está en tu cementerio.

Caprichos de las Moiras

{5}{R}

Conjuro

Comenzando contigo, cada jugador separa todos los permanentes que controla en tres montones. Luego cada jugador elige uno de sus montones al azar y sacrifica esos permanentes. *(Los montones pueden estar vacíos.)*

* Para elegir un montón al azar, cada montón debe tener las mismas oportunidades de ser elegido. Hay muchas maneras de hacer esto, incluida la de asignar un número a cada montón y tirar un dado.

* Puedes poner auras o equipo en un montón y las criaturas a las que estaban anexados en un montón distinto.

* Si pones todos los permanentes que controlas en un montón, tendrás dos probabilidades entre tres de no tener que sacrificar ningún permanente, pero una posibilidad entre tres de tener que sacrificarlos todos.

Carácter aterrador

{2}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene “{2}{R}: La criatura objetivo no puede bloquear esta criatura este turno”.

* La habilidad activada que otorga el Carácter aterrador no puede cambiar ni deshacer un bloqueo que ya ha sucedido. Para que tenga efecto, debes activarla como muy tarde en el paso de declarar atacantes.

* La criatura objetivo aún puede bloquear a otras criaturas atacantes.

Cazador solar impetuoso

{1}{R}

Criatura — Soldado humano

1/1

Vuela, prisa.

El Cazador solar impetuoso ataca cada turno si puede.

* El Cazador solar impetuoso solo ataca si puede hacerlo al comienzo del paso de declarar atacantes. Si en ese momento está girado o afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con hacer que ataque, no estás obligado a pagar ese coste. Si no se paga ese coste, el Cazador solar impetuoso no atacará.

* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca el Cazador solar impetuoso.

Cazadora de Krufix

{1}{G}{G}

Criatura encantamiento — Centauro

2/4

Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de tierra.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, gana 1 vida.

* La Cazadora de Krufix no cambia cuándo puedes jugar tierras. Solo puedes hacerlo durante tu fase principal cuando tienes prioridad y la pila está vacía.

* Jugar una tierra con la segunda habilidad cuenta como tu jugada de tierra del turno. Si juegas una tierra de tu mano durante tu turno, no podrás jugar una tierra adicional de la parte superior de tu biblioteca a menos que te lo permita otro efecto.

* La última habilidad 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 (como Crecimiento exuberante) haga que pongas una tierra en el campo de batalla bajo tu control. Incluso se disparará cuando un hechizo o habilidad haga que otro jugador ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control (por ejemplo, como sucede con la habilidad de la Driada de Yavimaya).

* Mientras juegas mostrando la primera carta de tu biblioteca, si robas varias cartas, muestra cada una antes de robarla.

Centinela silencioso

{5}{W}{W}

Criatura — Arconte

4/6

Vuela.

Siempre que el Centinela silencioso ataque, puedes regresar la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* Si regresas una carta de criatura encantamiento con la habilidad de concesión al campo de batalla, no puedes pagar su coste de concesión. No será un aura y no podrá anexarse a una criatura.

* Si la carta de encantamiento es un aura, eliges un jugador o un objeto legal para que ese aura lo encante cuando entra en el campo de batalla. Esto no hace objetivo al jugador o al objeto, por lo que es posible encantar una criatura enemiga con la habilidad de antimaleficio de esta manera, por ejemplo. Si no hay jugador u objeto que el aura pueda encantar legalmente, permanece en el cementerio.

Clonaespíritus pielacre

{3}{R}

Criatura — Chamán minotauro

3/4

Inspiración — Siempre que el Clonaespíritus pielacre se enderece, puedes pagar {1}{R}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de otra criatura objetivo, excepto que es un encantamiento además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

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

* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera cero.

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

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

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

* Si otra criatura se convierte en o entra al campo de batalla como una copia de la ficha, esa criatura no tendrá la habilidad de prisa y no la exiliarás. Sin embargo, si el Clonaespíritus pielacre crea múltiples fichas debido a un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), cada una de esas fichas tendrá la habilidad de prisa y exiliarás cada una de ellas.

Cornucopia astral

{X}{X}{X}

Artefacto

La Cornucopia astral entra al campo de batalla con X contadores de carga sobre ella.

{T}: Elige un color. Agrega un maná de ese color a tu reserva de maná por cada contador de carga sobre la Cornucopia astral.

* Si eliges 1 como valor de X, costará {3} lanzar la Cornucopia astral y que entre al campo de batalla con un contador de carga. Si eliges 2 como valor de X, costará {6} lanzar la Cornucopia astral y que entre al campo de batalla con dos contadores de carga, y así sucesivamente.

* La última habilidad es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Cosecharás tu siembra

{1}{G}{W}

Instantáneo

Elige hasta tres criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.

* Cosecharás tu siembra no puede hacer objetivo a la misma criatura varias veces. Pondrá un solo contador +1/+1 sobre cada uno de sus objetivos.

Cripsis

{1}{U}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana protección contra las criaturas que controlan tus oponentes hasta el final del turno. Enderézala.

* Las habilidades de las cartas de criatura que no están en el campo de batalla y de las que un oponente es propietario no pueden hacer objetivo a esa criatura, y el daño que le fueran a hacer esas cartas es prevenido.

* Si otro jugador gana el control de la criatura después de resolverse Cripsis, la criatura tendrá protección contra las criaturas que controlan los oponentes de su nuevo controlador.

Desde el alba hasta el anochecer

{2}{W}{W}

Conjuro

Elige uno o ambos: Regresa la carta de encantamiento de tu cementerio a tu mano; y/o destruye el encantamiento objetivo.

* Eliges el modo que vas a utilizar (o si vas a utilizar los dos modos) cuando lanzas el hechizo. Una vez que tomas esa decisión, no puedes cambiarla luego mientras el hechizo está en la pila.

* Desde el alba hasta el anochecer no afectará a ningún objetivo que sea ilegal cuando intenta resolverse. Si eliges utilizar ambos modos y ambos objetivos son ilegales en ese momento, Desde el alba hasta el anochecer será contrarrestado.

Devanar el éter

{1}{G}

Instantáneo

Elige el artefacto o encantamiento objetivo. Su propietario lo baraja en su biblioteca.

* Si el artefacto o encantamiento es un objetivo ilegal cuando Devanar el éter intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se barajará ninguna biblioteca.

* Si el artefacto o encantamiento es una ficha, se barajará en la biblioteca de su propietario cuando Devanar el éter se resuelva y entonces dejará de existir. En la práctica, el objeto que representa la ficha no debe ponerse en la biblioteca, aunque la biblioteca debe barajarse igualmente.

Directo al ojo

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno. Si es un Cíclope, destrúyela.

* Si la criatura objetivo es un Cíclope, obtendrá -1/-1 antes de ser destruida.

Dragón atizalumbre

{4}{R}{R}

Criatura — Dragón

5/4

Vuela.

{1}{R}: El Dragón atizalumbre hace 1 punto de daño a la criatura objetivo. Esa criatura no puede bloquear este combate. Activa esta habilidad solo si el Dragón atizalumbre está atacando.

* La habilidad activada del Dragón atizalumbre puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a las criaturas que controla el jugador defensor o a las que pueden bloquear.

* Si no quieres que la criatura objetivo pueda bloquear, la habilidad activada del Dragón atizalumbre debe activarse durante el paso de declarar atacantes.

Efara, diosa de la polis

{2}{W}{U}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco y al azul sea menor que siete, Efara no es una criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control el turno anterior, roba una carta.

* La última habilidad de Efara verifica al comienzo de cada mantenimiento si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control el último turno. Si una lo hizo, se disparará; en caso contrario, no lo hará. La habilidad se disparará solo una vez sin importar cuántas criaturas entraron al campo de batalla bajo tu control ese turno siempre que al menos lo hiciera una.

* La última habilidad se disparará sin importar qué le ha sucedido a la criatura que entró al campo de batalla el turno anterior. No importa si continúa bajo tu control o si todavía está en el campo de batalla.

* Si un permanente que controlas que no es criatura (como por ejemplo un aura con la habilidad de concesión) se convierte en una criatura, no hará que la última habilidad de Efara se dispare en el turno siguiente. Esto se cumple incluso si ese permanente que no es criatura se convirtió en criatura el mismo turno que entró al campo de batalla.

Eidolón de innumerables batallas

{1}{W}{W}

Criatura encantamiento — Espíritu

0/0

Concesión {2}{W}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

El Eidolón de innumerables batallas y la criatura encantada obtienen +1/+1 cada uno por cada criatura que controlas y +1/+1 por cada aura que controlas.

* La última habilidad del Eidolón de innumerables batallas solo funciona en el campo de batalla. En otras zonas, es una carta de criatura encantamiento 0/0.

* Un permanente con la habilidad de concesión es o bien una criatura o bien un aura, nunca ambas (aunque es un encantamiento en cualquier caso). Solo contribuirá con +1/+1 a la bonificación que otorga el Eidolón de innumerables batallas.

Eidolón llama eterna

{1}{R}

Criatura encantamiento — Espíritu

1/1

Concesión {2} {R}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

{R}: El Eidolón llama eterna obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Si es un aura, en vez de eso, la criatura encantada obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

* Cuando se resuelve la habilidad del Eidolón llama eterna, la bonificación se aplica o bien al Eidolón llama eterna (si es una criatura) o bien a la criatura encantada (si es un aura). Si la bonificación se aplica a la criatura encantada, esa bonificación no se aplicará al Eidolón llama eterna, incluso si se convierte en criatura más adelante en ese turno.

Elemental del vórtice

{U}

Criatura — Elemental

0/1

{U}: Pon el Elemental del vórtice y cada criatura bloqueándolo o a la que esté bloqueando en la parte superior de la biblioteca de sus propietarios, luego esos jugadores barajan sus bibliotecas.

{3} {U} {U}: La criatura objetivo bloquea al Elemental del vórtice este turno si puede.

* Si ninguna criatura está bloqueando o siendo bloqueada por el Elemental del vórtice cuando su primera habilidad se resuelve, solo se pondrá el Elemental del vórtice en la parte superior de la biblioteca de su propietario, y luego esa biblioteca se barajará. Puedes activar la primera habilidad fuera del combate.

* Si el Elemental del vórtice no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve, cualquier criatura que lo bloqueaba o a la que estaba bloqueando cuando dejó el campo de batalla se pondrá en la parte superior de las bibliotecas de sus propietarios y luego esas bibliotecas se barajarán.

* La criatura solo bloquea al Elemental del vórtice si puede hacerlo cuando comienza el paso de declarar bloqueadores. Si en ese momento la criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear o si el Elemental del vórtice no está atacando a su controlador ni a un planeswalker que controla ese jugador, esa criatura no bloquea. Si hay un coste asociado a hacer que la criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste. Si no se paga ese coste, la criatura no bloqueará.

Espíritu del laberinto

{1} {W}

Criatura encantamiento — Espíritu

3/1

Cada jugador no puede robar más de una carta cada turno.

* Puedes robar un máximo de una carta en el turno de cada jugador. Los robos de cartas siguientes son ignorados.

* Si no has robado cartas en un turno, y un hechizo o habilidad fuese a hacer que robaras varias cartas, solo robarás una carta.

* Si robas una carta y luego el Espíritu del laberinto entra al campo de batalla, no podrás robar más cartas ese turno.

* Si un efecto de reemplazo fuese a intentar reemplazar una carta que no puedes robar, ese efecto no puede aplicarse.

Estatua de guerra

{3}

Criatura artefacto — Gólem

3/3

Defensor.

Mientras la Estatua de guerra esté encantada, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

* La habilidad de defensor solo importa cuando la Estatua de guerra pueda ser declarada como criatura atacante. Si la Estatua de guerra ya está atacando, el que deje de estar encantada no hace que sea removida del combate.

Fenax, dios del engaño

{3}{U}{B}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/7

Indestructible.

Mientras tu devoción al azul y al negro sea menor que siete, Fenax no es una criatura.

Las criaturas que controlas tienen “{T}: El jugador objetivo pone las primeras X cartas de su biblioteca en su cementerio, donde X es la resistencia de esta criatura”.

* Si activas la habilidad que otorga Fenax a las criaturas que controlas, la resistencia de la criatura se calcula cuando se resuelve la habilidad. Si la criatura ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su resistencia tal como estuvo por última vez en el campo de batalla.

* Si Fenax es una criatura, se otorgará a sí mismo la habilidad activada.

* Si giras a Fenax para activar la habilidad que se otorga a sí mismo, y Fenax ya no es una criatura, pero todavía está en el campo de batalla cuando se resuelve esa habilidad, no se pondrán cartas en el cementerio del jugador objetivo. De manera similar, si Fenax no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve y no era una criatura cuando dejó el campo de batalla, no se pondrán cartas en el cementerio.

Gualdo

{3}{B}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo. Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto incolora llamada Oro. Tiene “Sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Serás tú quien controle la ficha sin importar quién controla la criatura objetivo.

* Si la criatura no es un objetivo legal cuando el Gualdo intenta resolverse, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se creará ninguna ficha.

Heraldo del tormento

{1}{B}{B}

Criatura encantamiento — Demonio

3/3

Concesión {3}{B}{B}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida.

La criatura encantada obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de volar.

* La habilidad disparada que hace que pierdas vidas se aplica ya sea el Heraldo del tormento una criatura o un aura. El texto de esa habilidad va dirigido al controlador del Heraldo del tormento. Si controlas el Heraldo del tormento como un aura que está encantando a una criatura que controla otro jugador, esa habilidad se disparará al comienzo de tu mantenimiento y hará que pierdas 1 vida.

Héroe de Iroas

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

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

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Héroe de Iroas, pon un contador +1/+1 sobre el Héroe de Iroas.

* La primera habilidad del Héroe de Iroas se aplicará si lanzas una carta por su coste de concesión.

Heroína de la torre Leina

{G}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a la Heroína de la torre Leina, puedes pagar {X}. Si lo haces, pon X contadores +1/+1 sobre la Heroína de la torre Leina.

* Decides el valor de X y eliges si pagas o no {X} cuando la habilidad de heroísmo se resuelve.

Iluminación de Efara

{1}{W}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Iluminación de Efara entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura encantada.

La criatura encantada tiene la habilidad de volar.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes regresar la Iluminación de Efara a la mano de su propietario.

* La última habilidad de la Iluminación de Efara se disparará solo si está en el campo de batalla cuando la criatura entra al campo de batalla bajo tu control. Puedes regresarla a la mano de su propietario solo si continúa en el campo de batalla cuando se resuelve la habilidad.

* Si la Iluminación de Efara no está en el campo de batalla cuando su habilidad de entra al campo de batalla se resuelve, pon un contador +1/+1 sobre la criatura que estaba encantando cuando dejó el campo de batalla.

Instigador de ira

{1}{B}{R}

Criatura — Chamán minotauro

2/3

Te cuesta {B}{R} menos lanzar los hechizos de Minotauro. Este efecto reduce solo la cantidad de maná de color que pagas. (Por ejemplo, si lanzas un hechizo de Minotauro con un coste de maná de {2}{R}, cuesta {2} lanzarlo.)

* Si controlas más de un Instigador de ira, la reducción de coste es acumulativa.

* Aplicas los efectos de reducción de coste después de otros modificadores de coste, por lo que el Instigador de ira puede reducir costes alternativos o adicionales de hechizos de Minotauro si incluyen {B} y/o {R}.

* Si un hechizo tiene símbolos de maná híbrido en su coste de maná, eliges qué mitad vas a pagar antes de determinar el coste total. Si eliges pagar dicho coste con {B} o {R}, el Instigador de ira puede reducir esa parte del coste.

Karametra, diosa de las cosechas

{3}{G}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/7

Indestructible.

Mientras tu devoción al verde y al blanco sea menor que siete, Karametra no es una criatura.

Siempre que lances un hechizo de criatura, puedes buscar en tu biblioteca una carta de bosque o de llanura, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

* Si lanzas una carta de criatura con la habilidad de concesión por su coste de concesión, se convierte en un hechizo de aura y no en un hechizo de criatura. La última habilidad de Karametra no se disparará.

* Puedes utilizar la última habilidad para poner en el campo de batalla cualquier tierra con el subtipo Bosque o Llanura, no solo aquellas cuyo nombre es bosque o llanura.

Kiora, la ola rompiente

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

2

+1: Hasta tu próximo turno, prevén todo el daño que fuera a hacer y que se le fuera a hacer al permanente objetivo que controla un oponente.

-1: Roba una carta. Puedes jugar una tierra adicional este turno.

-5: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso final, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Kraken azul 9/9”.

* La primera habilidad de Kiora puede hacer objetivo a cualquier permanente que controla un oponente, no solo a uno que pueda hacer o al que se le pueda hacer daño.

* Una vez que la primera habilidad se resuelve, la prevención de daño se sigue aplicando incluso si ese permanente cambia de controlador.

* La segunda habilidad de Kiora te permite jugar una tierra adicional durante tu fase principal. Hacerlo sigue las reglas normales sobre cuándo jugar tierras. En particular, no jugarás una tierra cuando se resuelve esta habilidad. La habilidad se resolverá completamente (y robarás una carta, tal vez una tierra que jugarás más adelante) primero.

* El efecto de la segunda habilidad es acumulativo con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de los Ritos de florecimiento.

* Si Kiora deja el campo de batalla después de haberse activado su segunda habilidad, pero antes de que se resuelva, podrás jugar una tierra adicional igualmente después de resolverse la habilidad.

Kraken del estrecho

{5}{U}{U}

Criatura — Kraken

6/6

Las criaturas con fuerza menor a la cantidad de islas que controlas no pueden bloquear al Kraken del estrecho.

* La cantidad de islas que controlas se cuenta cuando se declaran bloqueadores. Las criaturas con fuerza menor a esa cantidad no pueden bloquear al Kraken del estrecho. Una vez que se hayan declarado bloqueadores, la fuerza de las criaturas bloqueadoras y la cantidad de islas que controlas no importan.

Marca del sacrificio

{2}{G}

Conjuro

La criatura objetivo bloquea este turno si puede.

* La criatura solo bloquea si puede hacerlo cuando comienza el paso de declarar bloqueadores. Si en ese momento la criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear o no hay criaturas que ataquen a su controlador ni a un planeswalker que controla ese jugador, esa criatura no bloquea. Si hay un coste asociado a hacer que la criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste. Si no se paga ese coste, la criatura no bloqueará.

* El controlador de la criatura elige a qué criatura atacante bloquea esa criatura.

* Si hay varias fases de combate en un turno, la criatura debe bloquear solo durante la primera en la cual pueda hacerlo.

Mediadora de lo ideal

{4} {U} {U}

Criatura — Esfinge

4/5

Vuela.

Inspiración — Siempre que la Mediadora de lo ideal se enderece, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de artefacto, criatura o tierra, puedes ponerla en el campo de batalla con un contador de manifestación sobre ella. Ese permanente es un encantamiento además de sus otros tipos.

* El contador de manifestación solo es una ayuda para la memoria. El permanente seguirá siendo un encantamiento además de sus otros tipos incluso si se remueve ese contador.

* Si eliges no poner la carta en el campo de batalla, o si la carta no es de uno de los tipos enumerados, permanecerá en la parte superior de tu biblioteca. (Ten en cuenta que mostrar la carta no es opcional.)

Mogis, dios de la masacre

{2} {B} {R}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

7/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al negro y al rojo sea menor que siete, Mogis no es una criatura.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, Mogis hace 2 puntos de daño a ese jugador a menos que sacrifique una criatura.

* Si el jugador no puede sacrificar una criatura (normalmente porque no controla ninguna), Mogis le hará 2 puntos de daño.

Obstinación nefasta

{U} {U} {U}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas. Si es tu turno, adivina 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.*)

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

* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera cero.

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

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

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

Oráculo óseo

{2} {R} {R}

Criatura — Chamán minotauro

3/1

Prisa.

Tributo 2. (*En cuanto esta criatura entre al campo de batalla, el oponente de tu elección puede colocar dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

Cuando el Oráculo óseo entre al campo de batalla, si no se pagó tributo, puedes lanzar una carta de instantáneo o conjuro de tu mano sin pagar su coste de maná.

* Si quieres lanzar una carta de esta manera, la lanzas como parte de la resolución de la habilidad disparada. Las restricciones de cuándo jugar una carta según el tipo de carta (como, por ejemplo, si es un conjuro) se ignoran. Otras restricciones al lanzamiento, como “Lanza [esta carta] solo antes de que se declaren atacantes”, no se ignoran.

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

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

* Si eliges lanzar una carta partida con la habilidad de fusionar sin pagar su coste de maná, puedes lanzar ambas mitades.

Pegaso fiel

{W}

Criatura — Pegaso

2/1

Vuela.

El Pegaso fiel no puede atacar ni bloquear solo.

* El Pegaso fiel solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo. Del mismo modo, el Pegaso fiel solo puede ser declarado como bloqueador si otra criatura es declarada como bloqueadora al mismo tiempo.

* Si controlas más de un Pegaso fiel, ambos pueden atacar o bloquear juntos, incluso si ninguna otra criatura ataca o bloquea.

* Aunque el Pegaso fiel no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Pegaso fiel podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas (o en otro formato que use la alternativa de turnos compartidos en equipo), el Pegaso fiel puede atacar o bloquear con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas está atacando o bloqueando.

Pendenciero pielacre

{1}{B}

Criatura — Minotauro

2/2

El Pendenciero pielacre no puede bloquear a menos que controles otro Minotauro.

* Se verifica si controlas otro Minotauro solo cuando declaras bloqueadores. El otro Minotauro no está obligado a bloquear.

Peregrinación

{3}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, muéstralas, pon una de ellas en el campo de batalla girada y la otra en tu mano. Baraja tu biblioteca, luego adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Puedes elegir buscar solo una carta de tierra básica con la Peregrinación. Si lo haces, pondrás esa carta en el campo de batalla girada.

Peste biliar

{B}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo y todas las otras criaturas con el mismo nombre que esa criatura obtienen -3/-3 hasta el final del turno.

* La Peste biliar solo tiene un objetivo. Las demás criaturas con ese nombre no son hechas objetivo. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de antimaleficio obtendrá -3/-3 igualmente si tiene el mismo nombre que la criatura objetivo.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Peste biliar intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna criatura obtendrá -3/-3.

* El nombre de una ficha de criatura es igual a sus tipos de criatura a menos que la ficha sea una copia de otra criatura o el efecto que haya creado la ficha le dé un nombre distinto de forma específica. Por ejemplo, una ficha de criatura Soldado felino 1/1 tiene el nombre “Soldado felino”.

Pináculo colérico

{4}{R}{R}

Conjuro

El Pináculo colérico hace 3 puntos de daño a cada una de dos criaturas y/o jugadores objetivo.

* Debes elegir dos objetivos legales para lanzar el Pináculo colérico.

* Si uno de los objetivos es un jugador, puedes redireccionar el daño que hace el Pináculo colérico a un planeswalker que controla ese jugador. Sin embargo, el Pináculo colérico no puede utilizarse para hacer daño tanto a un jugador como a un planeswalker que controla.

Podio del héroe

{5}

Artefacto legendario

Cada criatura legendaria que controlas obtiene +1/+1 por cada una de las otras criaturas legendarias que controlas.

{X}, {T}: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una criatura legendaria que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* La bonificación que otorga el Podio del héroe solo cuenta las criaturas legendarias. No se cuenta a sí mismo.

* El Podio del héroe otorgará una bonificación a cada criatura legendaria que controles incluso si ganar el control de una hace que se aplique la “regla de leyendas”. Por ejemplo, si controlas a Brimaz, rey de Oreskos (una criatura legendaria 3/4) y ganas el control de otro, ambos serán 4/5 cuando pongas uno en el cementerio de su propietario. Luego, el restante será de nuevo 3/4.

Quimera desconcertante

{4} {U}

Criatura encantamiento — Quimera

3/3

Siempre que un oponente lance un hechizo, puedes intercambiar el control de la Quimera desconcertante y ese hechizo. Si lo haces, puedes elegir nuevos objetivos para el hechizo. *(Si el hechizo se convierte en un permanente, tú controlas ese permanente.)*

* Puedes intercambiar el control de la Quimera desconcertante y el de cualquier hechizo que ha lanzado un oponente, no solo uno con objetivos.

* Decides si intercambias el control de la Quimera desconcertante y el del hechizo cuando la habilidad disparada se resuelve.

* Si la Quimera desconcertante deja el campo de batalla o el hechizo deja la pila antes de que la habilidad disparada se resuelva, no puedes hacer el intercambio.

* Ni la Quimera desconcertante ni el hechizo cambiarán de zona. Solo se intercambia el control de estos.

* Una vez que se ha resuelto la habilidad, eres tú quien controla el hechizo. Cualquier mención de “tú” en el texto de ese hechizo ahora hace referencia a ti, “un oponente” hace referencia a uno de tus oponentes, etcétera. El cambio de control sucede antes de que se elijan nuevos objetivos, por lo que cualquier restricción de tipo “opponente objetivo” o “criatura objetivo que controlas” ahora hacen referencia a ti, no al controlador original del hechizo. Puedes cambiar esos objetivos para que sean legales en referencia a ti, o, si son los únicos objetivos del hechizo, el hechizo será contrarrestado al resolverse por tener objetivos ilegales. Cuando se resuelve el hechizo, no afecta a ningún objetivo ilegal y eres tú quien toma las decisiones que requiera el hechizo.

* Puedes cambiar cualquiera de los objetivos del hechizo. Si cambias un objetivo, debes elegir un objetivo legal para el hechizo. Si no puedes, debes dejar el objetivo sin modificar (incluso si ese objetivo ahora es ilegal).

* Ganar el control de un hechizo y cambiar sus objetivos no causará que se dispare ninguna habilidad heroica de los nuevos objetivos.

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

* En algunos casos poco frecuentes, puede que no controles la Quimera desconcertante cuando se resuelva su habilidad disparada (tal vez porque la habilidad disparada se disparó de nuevo y se resolvió mientras la habilidad original estaba en la pila). En esos casos, puedes intercambiar el control de la Quimera desconcertante y el hechizo que causa que se dispare la habilidad, incluso si no controlas ninguno de ellos. Si lo haces, podrás cambiar los objetivos del hechizo, no el nuevo controlador del hechizo.

Reclutador akroniense

{4}{R}

Criatura — Chamán humano

3/2

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Reclutador akroniense, ganas el control de otra criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* La habilidad puede hacer objetivo a cualquier criatura excepto al Reclutador akroniense, incluso a una que está enderezada o una que ya controlas.

* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún aura o equipo anexo a ella. En particular, si esa criatura está encantada por un aura con la habilidad de concesión y muere mientras está bajo tu control, el controlador de ese aura seguirá controlando la criatura en la que se convierta ese aura.

* Si controlas una criatura legendaria y ganas el control de otra criatura legendaria con el mismo nombre, elegirás una para que permanezca en el campo de batalla y pondrás la otra en el cementerio de su propietario.

Recompensa del acólito

{1}{W}

Instantáneo

Prevén los siguientes X puntos de daño que se le fueran a hacer a la criatura objetivo este turno, donde X es tu devoción al blanco. Si se previene daño de esta manera, la Recompensa del acólito hace esa misma cantidad de daño a la criatura o jugador objetivo. *(Cada {W} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al blanco.)*

* La Recompensa del acólito tiene dos objetivos: la criatura a la que se le fuera a hacer daño y la criatura o jugador a quien hará daño la Recompensa del acólito. Estos objetivos se eligen al lanzar la Recompensa del acólito.

* La cantidad de daño que previene el escudo de prevención depende de tu devoción al blanco en el momento en que la Recompensa del acólito se resuelve. La cantidad no cambiará más adelante en el turno incluso si cambia tu devoción al blanco.

* Tú no eliges una fuente de daño. El escudo de prevención se aplica a los siguientes X puntos de daño que se le fueran a hacer al primer objetivo, sin importar de dónde procede ese daño. Tampoco importa si el daño se hace o no en el mismo momento. Por ejemplo, si el escudo previene los siguientes 5 puntos de daño al primer objetivo y a esa criatura se le fueran a hacer 3 puntos de daño mediante una Descarga de rayos, esos 3 puntos de daño son prevenidos y la Recompensa del acólito le hace 3 puntos de daño al segundo objetivo. El efecto de prevención seguirá aplicándose a los siguientes 2 puntos de daño que se le fueran a hacer al primer objetivo ese turno.

* El efecto de la Recompensa del acólito no es un efecto de redirección. Si previene daño, la Recompensa del acólito (y no la fuente de ese daño) hace daño al segundo objetivo como parte de ese efecto de prevención. La Recompensa del acólito es la fuente del nuevo daño, así que las características de la fuente original (como su color, o si tiene la habilidad de vínculo vital) no se aplican. El nuevo daño no es daño de combate, incluso si el daño prevenido lo era. Como tú controlas la fuente del nuevo daño, si el segundo objetivo es un oponente, puedes hacer que la Recompensa del acólito haga su daño a un planeswalker que controla ese oponente.

* Cuando la Recompensa del acólito intenta resolverse, si solo el primer objetivo es ilegal, la Recompensa del acólito no prevendrá ningún daño que se le fuera a hacer a esa criatura y, a causa de ello, la Recompensa del acólito no hará daño al segundo objetivo. Si solo el segundo objetivo es ilegal, el daño que se le fuera a hacer al primer objetivo será prevenido, pero la Recompensa del acólito no hará daño. Si ambos objetivos son ilegales, la Recompensa del acólito será contrarrestada.

* Después de resolverse la Recompensa del acólito, ya no importa si alguno de los objetivos aún es legal. Por ejemplo, si el segundo objetivo es una criatura que controla un oponente y gana la habilidad de antimaleficio después de resolverse la Recompensa del acólito, pero antes de prevenir el daño, la Recompensa del acólito hará daño a esa criatura igualmente. Si la Recompensa del acólito no puede hacer daño al segundo objetivo (tal vez porque es una criatura que ha dejado el campo de batalla), la Recompensa del acólito prevendrá el daño igualmente; el único cambio es que no hará daño de por sí.

* Si la Recompensa del acólito previene daño, hace su daño inmediatamente después de ello como parte del mismo efecto de prevención. Esto ocurre antes de que se lleven a cabo las acciones basadas en estado y antes de que cualquier jugador pueda lanzar hechizos o activar habilidades. Si la fuente del daño original era un hechizo o una habilidad, esto ocurre antes de que ese hechizo o habilidad continúe su resolución.

* Si la cantidad de daño que se le fuera a hacer al primer objetivo excede la cantidad de daño que fuera a prevenir la Recompensa del acólito, la fuente hace su exceso de daño al primer objetivo al mismo tiempo que se previene el resto de este. Luego, la Recompensa del acólito hace su daño.

* La Recompensa del acólito hará el daño tal como existía en la pila, no tal como existe cuando se hace el daño. Más concretamente, es un hechizo de instantáneo el que hace daño, en caso de que una habilidad se fije en ello (como por ejemplo el Sátiro bailarín ígneo, que incluye la frase “Siempre que un hechizo de instantáneo o de conjuro que controles haga daño a un oponente”).

* Si el primer objetivo fuese a recibir daño de combate de varias criaturas, eliges cuál de esos daños se previene. (Por ejemplo, si una de esas criaturas tiene la habilidad de toque mortal, podrías elegir prevenir el daño de esa criatura específica.) No tomas la decisión hasta el punto en que las criaturas fueran a hacer su daño.

Regreso nefasto

{4} {B} {B} {B}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Gana la habilidad de indestructible. Si es tu turno, adivina 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* El efecto que hace que la criatura gane la habilidad de indestructible no tiene duración. Dura hasta que la criatura deje el campo de batalla.

* La habilidad de indestructible que otorga el Regreso nefasto no es parte de los valores copiables de la criatura. Si se copia la criatura, la copia no tendrá la habilidad de indestructible (a menos que la criatura tenga la habilidad de indestructible por otros motivos).

Roble de Odunos

{2} {B}

Criatura — Pueblo-arbóreo zombie

0/5

Defensor.

{B}, girar otra criatura enderezada que controlas: El Roble de Odunos obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* Puedes girar una criatura que no ha estado bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente para activar la última habilidad.

Sangre flamígera

{R} {R}

Instantáneo

La Sangre flamígera hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Cuando esa criatura muera este turno, la Sangre flamígera hace 3 puntos de daño al controlador de la criatura.

* Si la criatura objetivo muere ese turno, la Sangre flamígera hará 3 puntos de daño a quien la controlaba cuando murió, que no es necesariamente el jugador que la controlaba cuando la Sangre flamígera se resolvió. No importa qué hizo que la criatura muriera.

Serpiente de pleamar

{4}{U}

Criatura — Serpiente

4/4

La Serpiente de pleamar no puede atacar a menos que regreses un encantamiento que controlas a la mano de su propietario. *(Este coste se paga cuando se declaran atacantes.)*

* Debes regresar un encantamiento que controlas a la mano de su propietario durante cada combate en que ataques con la Serpiente de pleamar.

Siervo de Tymaret

{2}{B}

Criatura — Zombie

1/3

Inspiración — Siempre que el Siervo de Tymaret se enderece, cada oponente pierde 1 vida. Ganas vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera.

{2}{B}: Regenera al Siervo de Tymaret.

* Una criatura se gira cuando su escudo de regeneración se utiliza, no cuando el escudo se crea. En particular, no podrás utilizar la última habilidad del Siervo de Tymaret para girarlo y que se dispare su habilidad de inspiración a menos que el Siervo de Tymaret fuese a ser destruido.

Tambor de hoja primaveral

{1}

Artefacto

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

* Puedes girar una criatura que no ha estado bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente para activar la habilidad.

Titán pantanonebla

{6}{B}

Criatura — Gigante

4/5

Te cuesta {X} menos lanzar el Titán pantanonebla, donde X es tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

* Tu devoción al negro se calcula cuando determinas el coste total del Titán pantanonebla, y ese coste queda fijado antes de que se pague ningún coste. Por ejemplo, si controlas una criatura con símbolos de maná negro en su coste de maná que puede sacrificarse para obtener maná, esos símbolos de maná contarán para tu devoción al negro. Entonces puedes sacrificar esa criatura para obtener maná para pagar el coste total reducido.

* Si tu devoción al negro es mayor que seis, lanzar el Titán pantanonebla te costará {B}. El requisito de maná de color no se reduce.

Tormenta repentina

{3}{U}

Instantáneo

Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores. Adivinar 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

* Si una criatura afectada por la Tormenta repentina cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su antiguo controlador, la Tormenta repentina impedirá que se enderece durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

* Este hechizo puede hacer objetivo a criaturas giradas. Si una criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve el hechizo, esa criatura permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* Si eliges dos objetivos y uno de ellos es un objetivo ilegal cuando la Tormenta repentina se resuelve, esa criatura no se girará y no se le impedirá enderezarse durante el próximo paso de enderezar de su controlador. La Tormenta repentina no le afectará en modo alguno.

* Si eliges cero objetivos, lo único que harás es adivinar 1 cuando la habilidad se resuelva. Sin embargo, si eliges al menos un objetivo y todos los objetivos de la Tormenta repentina son ilegales cuando intenta resolverse, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no adivinarás.

Tromokratis

{5}{U}{U}

Criatura legendaria — Kraken

8/8

Tromokratis tiene antimaleficio a menos que esté atacando o bloqueando.

Tromokratis no puede ser bloqueado a menos que todas las criaturas que el jugador defensor controla lo bloqueen. (*Si alguna criatura que el jugador controla no bloquea a esta criatura, no puede ser bloqueada.*)

* El jugador defensor puede bloquear a Tromokratis con cada criatura que controla. Si ese jugador no puede hacerlo, tal vez porque una de esas criaturas está girada, o si elige no hacerlo, Tromokratis no puede ser bloqueado.

* Tromokratis (al igual que todas las criaturas atacantes y bloqueadoras) sigue siendo una criatura atacante o bloqueadora hasta que termine el paso de final del combate. En particular, sigue siendo una criatura atacante o bloqueadora durante el paso de daño de combate, por lo que cualquier habilidad que controla un oponente que se dispara cuando una criatura muere como resultado del daño de combate puede hacer objetivo a Tromokratis.

Vidente del dolor

{1}{B}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Inspiración — Siempre que el Vidente del dolor se enderece, muestra la primera carta de tu biblioteca y pon esa carta en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa carta.

* Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X se considera 0.

* Si la carta mostrada no tiene coste de maná (por ejemplo, porque es una carta de tierra), su coste de maná convertido es 0.

* Las cartas partidas de tu biblioteca tienen dos costes convertidos, uno por cada mitad. Si muestras una carta partida de esta manera, perderás una cantidad de vidas igual a la suma de esos costes de maná convertidos.

Vínculo solar

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que ganes vida, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura”.

* En algunos casos infrecuentes, puedes ganar vidas aunque tu total de vidas disminuya. Por ejemplo, si te atacan dos criaturas 3/3 y bloqueas a una con una criatura 2/2 con la habilidad de vínculo vital, tu total de vidas disminuirá en 1, aunque hayas ganado 2 vidas. Pondrás dos contadores +1/+1 sobre la criatura encantada..

* 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.

Vislumbrar al dios del sol

{X}{W}

Instantáneo

Gira X criaturas objetivo. Adivinar 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Si eliges cero objetivos, lo único que harás es adivinar 1 cuando la habilidad se resuelva. Sin embargo, si eliges al menos un objetivo y todos los objetivos de Vislumbrar al dios del sol son ilegales cuando intenta resolverse, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no adivinarás.

Xenagos, dios del deleite

{3}{R}{G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al rojo y al verde sea menor que siete, Xenagos no es una criatura.

Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esa criatura.

* El valor de X se determina solo una vez, cuando la habilidad se resuelve.

Magic: The Gathering, Magic, Nacidos de los dioses, Theros, Regreso a Rávnica, Intrusión y Laberinto del Dragón son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2014 Wizards.