

Notas de lanzamiento de *Dragones de Tarkir*

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 25 de febrero 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 expansiones, 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 *Dragones de Tarkir* contiene 264 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 15 tierras básicas).

Eventos Presentación: 21 y 22 de marzo de 2015

Fin de semana de lanzamiento: del 27 al 29 de marzo de 2015

Game Day: 18 y 19 de abril de 2015

La colección *Dragones de Tarkir* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 27 de marzo de 2015. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Theros*, *Nacidos de los dioses*, *Travesía hacia Nyx*, ***Magic 2015***, *Kans de Tarkir*, *Destino reescrito* y *Dragones de Tarkir*.

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.

Tema: dragones y estirpes de dragones de dos colores

El viaje de Sarkhan al pasado para salvar al dragón espíritu Ugin ha cambiado Tarkir. Ahora los dragones están por todas partes, y *Dragones de Tarkir* tiene más cartas de tipo Dragón que ninguna otra colección anterior. La tierra sigue bajo el dominio de cinco clanes, pero son de dos colores, cada uno con el nombre del terrorífico dragón que lo lidera. Estos clanes del presente se parecen mucho a los del pasado de Tarkir... y a los del presente que no llegó a tener lugar. Cada clan tiene un ícono asociado a él y que aparece en las cartas fuertemente asociadas con cada uno de ellos, incluyendo cartas con la habilidad propia de cada cual. Estos íconos no tienen efecto alguno en el juego.

Acción de palabra clave de los Drómoka: fortalecer

El clan Drómoka es verde y blanco. Para sus seguidores, Drómoka es la encarnación del ideal dracónico de la resistencia.

Fortalecer es una acción de palabra clave que regresa y que pone contadores +1/+1 sobre tu criatura más pequeña para garantizar que no existen eslabones débiles en tu ejército. No ha cambiado desde su aparición en la colección *Destino reescrito*.

Estratega aven

{4} {W}

Criatura — Soldado ave

2/3

Vuela.

Cuando la Estratega aven entre al campo de batalla, fortalece 1. (*Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon un contador +1/+1 sobre ella.*)

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

701.30. Fortalecer

701.30a “Fortalece N” significa: “Elige una criatura que controlas con la menor resistencia o empatada por la menor resistencia entre las criaturas que controlas. Pon N contadores +1/+1 sobre esa criatura”.

* La habilidad de fortalecer no hace objetivo a ninguna criatura de por sí, aunque algunos hechizos y habilidades que fortalecen pueden tener otros efectos que hacen objetivo a criaturas. Por ejemplo, podrías poner contadores sobre una criatura con protección contra blanco con la habilidad de fortalecer de la Estratega aven.

* Determinas sobre qué criatura pones contadores cuando el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve. Puede ser la criatura con la habilidad de fortalecer, si sigue bajo tu control y tiene la menor resistencia.

Palabra clave de los Ójutai: rebote

El clan Ójutai es blanco y azul. Para sus seguidores, Ójutai es la encarnación del ideal dracónico de la astucia.

Rebote es una palabra clave que regresa y que se encuentra en algunos instantáneos y conjuros. Te permite lanzar esos hechizos una segunda vez sin coste al comienzo de tu próximo mantenimiento. No ha cambiado desde su aparición en la colección *Levantamiento de los Eldrazi*.

Golpe de Taigam

{3}{U}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

Rebote. (Si lanzas este hechizo de tu mano, exílialo en cuanto se resuelve. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)

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

702.87. Rebote

702.87a Rebote aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa una habilidad estática que funciona mientras el hechizo está en la pila y puede crear una habilidad disparada retrasada. “Rebote” significa: “Si este hechizo fue lanzado de tu mano, en vez de ponerlo en tu cementerio en cuanto se resuelve, exílialo y, al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná”.

702.87b Lanzar una carta sin pagar su coste de maná como resultado de la habilidad de rebote sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2e-g.

702.87c Varias copias de la habilidad de rebote en el mismo hechizo son redundantes.

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

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

* Al comienzo de tu mantenimiento, todas las habilidades disparadas retrasadas creadas por los efectos de rebote se disparan. Puedes ordenarlas de cualquier forma. Si quieres lanzar una carta de esta manera, lo haces como parte de

la resolución de la habilidad disparada retrasada. Las restricciones sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta (si es un conjuro) se ignoran. Otras restricciones, como “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Mientras lances un hechizo con la habilidad de rebote de tu mano, la habilidad de rebote funcionará sin importar si pagaste su coste de maná o un coste alternativo que se te permitió pagar.

* Si lanzas un hechizo con la habilidad de rebote desde cualquier zona que no sea tu mano (incluida la mano de tu oponente), la habilidad de rebote no tendrá efecto.

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

* La habilidad de rebote no tendrá efecto en las copias de hechizos porque no las lanzas de tu mano.

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

Palabra clave de los Sílumgar: aprovechar

El clan Sílumgar es azul y negro. Para sus seguidores, Sílumgar es la encarnación del ideal dracónico de la crueldad.

Aprovechar es una nueva habilidad de palabra clave que aparece en algunas criaturas. Cuando una criatura con la habilidad de aprovechar entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura. Las criaturas con la habilidad de aprovechar tienen otra habilidad que te da una ventaja por ello.

Jerarca de la aflicción

{2} {B}

Criatura — Chamán humano

Aprovechar. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*

Cuando la Jerarca de la aflicción aproveche una criatura, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

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

702.109. Aprovechar

702.109a Aprovechar es una habilidad disparada. “Aprovechar” significa: “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura”.

702.109b Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura cuando esa habilidad se resuelve.

* Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve.

* Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla. Esto hará que su otra habilidad se dispare.

* No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.

Palabra clave de los Kólagan: rapidez

El clan Kólagan es negro y rojo. Para sus seguidores, Kólagan es la encarnación del ideal dracónico de la velocidad.

Rapidez es una palabra clave que regresa y que te permite lanzar hechizos de criatura por un coste alternativo, otorgando a la criatura la habilidad de prisa y regresándola a la mano de su propietario al final del turno. No ha cambiado desde su aparición en la colección *Destino reescrito*.

Berserker del relámpago

{R}

Criatura — Berserker humano

1/1

{R}: La Berserker del relámpago obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Rapidez {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

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

702.108. Rapidez

702.108a Rapidez representa tres habilidades: dos habilidades estáticas que funcionan mientras la carta con la habilidad de rapidez está en la pila, una de las cuales puede crear una habilidad disparada retrasada, y una habilidad estática que funciona mientras el objeto con la habilidad de rapidez está en el campo de batalla. “Rapidez [coste]” significa: “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en vez de su coste de maná”, “Si elegiste pagar el coste de rapidez de este hechizo, regresa el permanente en el que este hechizo se convirtió a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final” y “Mientras se haya pagado el coste de rapidez de este permanente, tiene la habilidad de prisa”. Pagar el coste de rapidez de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2e-g.

* Si eliges pagar el coste de rapidez en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura por su coste de rapidez solo cuando pudieras lanzar ese hechizo de criatura de cualquier modo. En la mayoría de ocasiones, esto es en tu fase principal, cuando la pila está vacía.

* Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.

* No tienes por qué atacar con la criatura con la habilidad de rapidez a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.

* Si una criatura entra al campo de batalla como copia o se convierte en una copia de una criatura cuyo coste de rapidez se pagó, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no regresará a la mano de su propietario.

Palabra de habilidad de los Atarka: formidable

El clan Atarka es rojo y verde. Para sus seguidores, Atarka es la encarnación del ideal dracónico del salvajismo.

Formidable es una nueva palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de las habilidades que mejoran si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Quiebrabestias de Atarka

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Formidable — {4}{G}: El Quiebrabestias de Atarka obtiene +4/+4 hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más.

Batidor dientes de sable

{3}{R}

Criatura — Guerrero humano

4/2

Arrolla.

Formidable — Siempre que el Batidor dientes de sable ataque, si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más, el Batidor dientes de sable gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* Si controlas una criatura con fuerza menor que 0, utiliza su fuerza real cuando calcules la fuerza total de las criaturas que controlas. Por ejemplo, si controlas tres criaturas con fuerzas de 4, 5 y -2, la fuerza total de las criaturas que controlas es 7.

* Algunas habilidades de formidable son habilidades activadas que requieren que las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más. Una vez que actives esas habilidades, no importa lo que le ocurra a la fuerza total de las criaturas que controlas.

* Otras habilidades de formidable son habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente. Dichas habilidades verifican la fuerza total de las criaturas que controlas dos veces: una en el momento apropiado para ver si se disparará la habilidad, y una vez más cuando la habilidad intenta resolverse. Si, en ese momento, la fuerza total de las criaturas que controlas ya no es de 8 o más, la habilidad no tendrá efecto.

Nueva variante de palabra clave: megametamorfosis

La magia arraigada en el engaño y la ocultación se utiliza por todo Tarkir. Megametamorfosis es una nueva variante de metamorfosis que permite lanzar las criaturas boca abajo, ocultando su verdadera identidad.

Dragona pellejoescudo

{5}{W}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela, vínculo vital.

Megametamorfosis {5}{W}{W}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Cuando la Dragona pellejoescudo se ponga boca arriba, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura Dragón que controlas.

Las reglas oficiales por las que se rigen las habilidades de metamorfosis y megametamorfosis son las siguientes:

702.36. Metamorfosis

702.36a Metamorfosis es una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la que podrías jugar la carta. El efecto sucede en todo momento en que la carta esté boca abajo. “Metamorfosis [coste]” significa: “Puedes lanzar esta carta como una criatura boca abajo 2/2 sin texto, nombre, subtipos ni coste de maná pagando {3} en vez de pagar su coste de maná”. (Consulta la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”).

702.36b Para lanzar una carta usando su habilidad de metamorfosis, ponla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura boca abajo 2/2 sin texto, nombre, subtipos ni coste de maná. Todos los efectos o prohibiciones que se aplicarían al lanzar una carta de estas características (y no de las características de la carta boca arriba) se aplican al lanzar esta carta. Estos valores son los valores copiables de las características de ese objeto. (Consulta la regla 613, “Interacción de efectos continuos”, y la 706, “Copiar objetos”). Ponla en la pila (como hechizo boca abajo con las mismas características) y paga {3} en vez de su coste de maná. Esto sigue las reglas de pagar costes alternativos. Puedes usar una habilidad de metamorfosis para lanzar una carta de cualquier zona desde donde podrías lanzarla normalmente. Cuando el hechizo se resuelve, entra al campo de batalla con las mismas características que tenía el hechizo. El efecto de metamorfosis se aplica al objeto boca abajo, dondequiera que esté, y acaba cuando el permanente se pone boca arriba.

702.36c No puedes lanzar una carta boca abajo si no tiene la habilidad de metamorfosis.

702.36d Siempre que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente boca abajo que controlas. Esta es una acción especial y, por tanto, no usa la pila (consulta la regla 115). Para hacer esto, muestra a todos los jugadores cuál sería el coste de metamorfosis del permanente si estuviera boca arriba, paga ese coste y luego pon ese permanente boca arriba. (Si el permanente no tuviera coste de metamorfosis si estuviese boca arriba, no puede ponerse boca arriba de esta manera). El efecto de metamorfosis termina y la carta recupera sus características normales. Las habilidades relacionadas con el momento en que el permanente entra al campo de batalla no se disparan cuando se pone boca arriba y no tienen ningún efecto, porque el permanente ya está en el campo de batalla.

702.36e “Megametamorfosis [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta como una criatura boca abajo 2/2 sin texto, nombre, subtipos ni coste de maná pagando {3} en vez de pagar su coste de maná”.y “En cuanto este permanente se ponga boca arriba, pon un contador +1/+1 sobre él si se pagó su coste de megametamorfosis para ponerlo boca arriba”. Un coste de megametamorfosis es un coste de metamorfosis.

702.36f Consulta la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”, para obtener más información sobre cómo lanzar las cartas con habilidad de metamorfosis.

* Poner boca arriba una criatura boca abajo con la habilidad de megametamorfosis y poner un contador +1/+1 sobre ella es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.

* Si una criatura boca abajo con megametamorfosis se pone boca arriba de alguna otra forma (por ejemplo, si manifiestas una carta con megametamorfosis y luego pagas su coste de maná para ponerla boca arriba), no pondrás un contador +1/+1 sobre ella.

Con la excepción de poner un contador +1/+1 sobre la criatura cuando esta se pone boca arriba, la habilidad de megametamorfosis funciona de la misma manera que la habilidad de metamorfosis. Los puntos siguientes aparecieron originalmente en las notas de lanzamiento de *Kans de Tarkir* para la habilidad de metamorfosis y también se aplican a la habilidad de megametamorfosis.

* La habilidad de metamorfosis te permite lanzar una carta boca abajo pagando {3} y puedes poner boca arriba el permanente boca abajo siempre que tengas prioridad pagando su coste de metamorfosis.

* El hechizo boca abajo no tiene ningún coste de maná y tiene un coste de maná convertido de 0. Cuando lanzas un hechizo boca abajo, ponlo en la pila boca abajo para que ningún otro jugador sepa lo que es y paga {3}. Esto es un coste alternativo.

* Cuando el hechizo se resuelve, entra al campo de batalla como una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un coste de maná convertido de 0. Otros efectos que se apliquen a la criatura siguen pudiendo otorgarle estas características.

* Siempre que tengas prioridad, puedes poner boca arriba la criatura boca abajo mostrando y pagando su coste de metamorfosis. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella. Solo se puede poner boca arriba de esta manera un permanente boca abajo, no un hechizo boca abajo.

* Si una criatura boca abajo pierde todas sus habilidades, no puede ponerse boca arriba pagando su coste de metamorfosis, porque ya no tiene la habilidad ni el coste de metamorfosis.

* Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.

* Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura (ni siquiera que otra criatura boca abajo).

* Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las auras o equipos que estuvieran anexadas a él, no se ven afectados.

* Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.

* Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te diga que puedes hacerlo.

* Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a otra zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. Cada cementerio se coloca en un solo montón boca arriba.

* Si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.

* Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla con el objetivo de confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.

Ciclo: monumentos

Esta colección incluye un ciclo de artefactos que pueden girarse para obtener uno de dos posibles colores de maná y pueden convertirse en Dragones.

Monumento a Kólagan

{3}

Artefacto

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

{4}{B}{R}: El Monumento a Kólagan se convierte en una criatura artefacto Dragón negra y roja 4/4 con la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Un monumento no puede atacar el turno en el que entra al campo de batalla.

* Cada monumento es incoloro, aunque la última habilidad hará que cada uno de ellos sea de dos colores hasta el final del turno.

* Si un monumento tiene algún contador +1/+1 sobre él, esos contadores seguirán sobre el permanente cuando deje de ser una criatura. Esos contadores no tendrán efecto mientras el monumento no sea una criatura, pero volverán a aplicarse si el monumento se convierte en una criatura más adelante.

* Activar la última habilidad de un monumento cuando todavía es una criatura sobrescribirá cualquier efecto que fije su fuerza o resistencia en un valor específico. Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia sin fijarlas directamente en un valor específico seguirán aplicándose.

Ciclo: mandatos

Esta colección incluye un ciclo de mandatos, hechizos modales que te permiten elegir dos de sus cuatro modos.

Mandato de Ójutai

{2}{W}{U}

Instantáneo

Elige dos:

- Regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
- Ganas 4 vidas.
- Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.
- Roba una carta.

* Eliges los dos modos al lanzar el hechizo. Debes elegir dos modos distintos. Una vez que se han elegido los modos, no se puede cambiar de opinión.

* Solo puedes elegir un modo si puedes elegir objetivos legales para ese modo. Ignora los requisitos para hacer objetivo de los modos no elegidos. Por ejemplo, puedes lanzar el Mandato de Ójutai sin hacer objetivo a un hechizo de criatura siempre que no elijas el tercer modo.

* Cuando el hechizo se resuelve, sigue las instrucciones de los modos que elegiste en el orden en que están impresos en la carta. Por ejemplo, si elegiste el segundo y cuarto modos del Mandato de Ójutai, ganarías 4 vidas y luego robarías una carta. (El orden no importará en la mayoría de los casos).

* Si se copia un mandato, es habitual que el efecto que crea la copia te permita elegir nuevos objetivos para la copia, pero no puedes elegir nuevos modos.

* Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que el mandato se resuelva, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá efecto en ningún objetivo ilegal.

Cielo: cartas de “bonificación por Dragón”

Esta colección incluye varias cartas que mejoran si muestras una carta de Dragón de tu mano como coste adicional para lanzarlas o si controlabas un Dragón al lanzarlas.

Invocación en lenguainfame

{2} {B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Invocación en lenguainfame, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano.

El jugador objetivo sacrifica una criatura. Si mostraste una carta de Dragón o controlabas un Dragón al lanzar la Invocación en lenguainfame, ganas 4 vidas.

* Si se copia uno de estos hechizos, el controlador de la copia obtendrá la “bonificación por Dragón” solo si se mostró una carta de Dragón como coste adicional. La copia no fue lanzada, por lo que no importa si controlabas un Dragón o no.

* No puedes mostrar más de una carta de Dragón para multiplicar la bonificación. Además, no hay ventajas adicionales por mostrar una carta de Dragón como coste adicional y además controlar un Dragón al lanzar el hechizo.

* Si no muestras una carta de Dragón de tu mano, debes controlar un Dragón en cuanto terminas de lanzar el hechizo para obtener la bonificación. Por ejemplo, si pierdes el control de tu único Dragón mientras lanzas el hechizo (por ejemplo, porque lo has sacrificado para activar una habilidad de maná), no obtendrás la bonificación.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acechador del Gudul

{U}

Criatura — Salamandra

1/1

El Acechador del Gudul no puede ser bloqueado.

Megametamorfosis {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

* Si un Acechador del Gudul boca abajo ataca y es bloqueado, ponerlo boca arriba no hará que quede desbloqueado.

Adalid de la guerra

{3}{R}

Criatura — Berserker orco

3/3

Te cuestan {2} menos los costes de rapidez que pagues (mientras esta criatura esté en el campo de batalla).

Rapidez {2}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

* La primera habilidad del Adalid de la guerra no afecta al propio Adalid de la guerra.

* La primera habilidad del Adalid de la guerra no puede afectar al requisito de maná de color de un coste de rapidez. Si el coste de rapidez de una carta incluye un único maná genérico, ese coste se reducirá en {1}.

Aliento de Ójutai

{2}{U}

Instantáneo

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

Rebote. *(Si lanzas este hechizo de tu mano, exíllalo en cuanto se resuelve. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

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

* El Aliento de Ójutai 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.

Aplastapuertas

{3}

Artefacto — Equipo

El Aplastapuertas solo puede estar anexo a una criatura con resistencia de 4 o más.

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {3}.

* La habilidad de equipar del Aplastapuertas puede hacer objetivo a cualquier criatura. Sin embargo, si la resistencia de esa criatura es de 3 o menos cuando la habilidad de equipar se resuelve, el Aplastapuertas no se anexará a ella.

* Si el Aplastapuertas es anexado a una criatura cuya resistencia se reduce a menos de 4, el Aplastapuertas quedará desanexado como una acción basada en estado.

Aprender del pasado

{3} {U}

Instantáneo

El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca.

Roba una carta.

* Si el cementerio del jugador está vacío, el jugador baraja su biblioteca y luego tú robas una carta.

Aprovechar la ventaja

{2} {G} {G}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo obtienen +2/+2 cada una y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Si lanzas Aprovechar la ventaja con dos objetivos y solo uno de ellos sigue siendo un objetivo legal cuando se resuelve, ese objetivo obtendrá +2/+2 y ganará la habilidad de arrollar. Aprovechar la ventaja no tendrá efecto sobre el objetivo ilegal.

Árynx furtiva

{4}{G}

Criatura — Bestia felino

3/5

Formidable — {2}{G}: La criatura objetivo bloquea a la Árynx furtiva este turno si puede. Activa esta habilidad solo si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más.

* Puedes activar la segunda habilidad de la Árynx furtiva varias veces en un turno para obligar a que varias criaturas la bloqueen si pueden.

* Activar la habilidad de la Árynx furtiva no te obliga a atacar con ella ese turno. Si no ataca, las criaturas a las que afecta su habilidad pueden bloquear a otras criaturas atacantes o no bloquear en absoluto.

* Si una criatura a la que afecta la habilidad de la Árynx furtiva no puede bloquearla legalmente (tal vez porque la Árynx furtiva ha ganado la habilidad de volar), esa criatura puede bloquear a otras criaturas atacantes o no bloquear en absoluto.

* Si, durante el paso de declarar bloqueadoras, alguna criatura está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, no bloquea. Si hay un coste asociado con que una criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco.

Asesina de Sílumgar

{1}{B}

Criatura — Asesino humano

2/1

Las criaturas con fuerza mayor que la Asesina de Sílumgar no pueden bloquearla.

Megametamorfosis {2}{B}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)

Cuando la Asesina de Sílumgar se ponga boca arriba, destruye la criatura objetivo con fuerza de 3 o menos que controla un oponente.

* Las fuerzas de la Asesina de Sílumgar y la criatura que intenta bloquearla solo se verifican cuando se declaran bloqueadoras. Cambiar las fuerzas de cualquiera de las dos criaturas después de que la Asesina de Sílumgar sea legalmente bloqueada no cambiará ni anulará el bloqueo.

Aspirante de Kólagan

{1} {R}

Criatura — Guerrero humano

2/1

Siempre que la Aspirante de Kólagan sea bloqueada por una criatura, la Aspirante de Kólagan hace 1 punto de daño a esa criatura.

* Si la Aspirante de Kólagan es bloqueada por varias criaturas, su habilidad se disparará una vez por cada una de ellas.

* El daño que hace la Aspirante de Kólagan a causa de su habilidad disparada no es daño de combate. Si ese daño hace que cada criatura que la bloquea deje el combate, la Aspirante de Kólagan permanecerá bloqueada. No recibirá daño de combate en este caso.

Atarka, señora dragón

{5} {R} {G}

Criatura legendaria — Dragón anciano

8/8

Vuela, arrolla.

Cuando Atarka, señora dragón entre al campo de batalla, hace 5 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo que controlan tus oponentes.

* Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad y cómo se divide el daño cuando pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Si algunos de los objetivos son objetivos ilegales cuando la habilidad intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida, pero no se hace daño a los objetivos ilegales. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad es contrarrestada.

Atrapar en seda

{1}{W}

Encantamiento

Cuando Atrapar en seda entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos que controla un oponente hasta que Atrapar en seda deje el campo de batalla. *(Esa criatura regresa bajo el control de su propietario.)*

* Las criaturas boca abajo tienen un coste de maná convertido de 0. Si una es exiliada con Atrapar en seda, regresará al campo de batalla boca arriba.

* La habilidad de Atrapar en seda genera un cambio de zona con una duración, un estilo de habilidad que recuerda un poco a cartas antiguas como el Anillo del olvido. No obstante, a diferencia del Anillo del olvido, las cartas como Atrapar en seda tienen una única habilidad que provoca dos efectos que no se repiten: uno que exilia la criatura cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que Atrapar en seda deje el campo de batalla.

* Si Atrapar en seda 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 Atrapar en seda 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 Atrapar en seda 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.

Avatar de la decisión

{G}{G}

Criatura — Avatar

3/2

Alcance, arrolla.

El Avatar de la decisión entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada otra criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

* Cuando se determina con cuántos contadores +1/+1 entra al campo de batalla el Avatar de la decisión, no se cuenta ninguna criatura que entre al campo de batalla al mismo tiempo, incluso si esas criaturas entran al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ellas.

Behemot de Qal Sisma

{2}{R}

Criatura — Guerrero ogro

5/5

El Behemot de Qal Sisma no puede atacar ni bloquear a menos que pagues {2}.

* Si un efecto dice que el Behemot de Qal Sisma debe atacar o bloquear si puede, puedes elegir no pagar el coste asociado e ignorar ese requisito. Los jugadores nunca están obligados a pagar un coste para atacar o bloquear.

Berserker curtido

{2} {R}

Criatura — Berserker humano

3/2

Siempre que el Berserker curtido ataque, te cuesta {1} menos el próximo hechizo que lances este turno.

* El Berserker curtido no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo que lances.

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo, aplícalos antes de aplicar el Berserker curtido y cualquier otra reducción de coste.

* La habilidad puede aplicarse a los costes alternativos para lanzar un hechizo.

Bestia de guerra a la carrera

{4} {R}

Criatura — Berserker ogro

5/4

La Bestia de guerra a la carrera ataca cada turno si puede.

Rapidez {3} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

* Todavía puedes elegir a qué jugador o planeswalker ataca la Bestia de guerra a la carrera.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, la Bestia de guerra a la carrera está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, o no ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno (y no tiene la habilidad de prisa), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Bocahumareda salvaje

{4}{R}{G}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que la Bocahumareda salvaje ataque, agrega {R}{R}{R}{G}{G}{G} a tu reserva de maná. Hasta el final del turno, este maná no se vacía de tu reserva de maná al final de las fases y los pasos.

* Este maná no se vaciará de tu reserva de maná a medida que terminen los pasos y fases del resto del turno, incluso si la Bocahumareda salvaje deja el campo de batalla ese turno.

Burla del espejo

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada ataque, puedes poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura. Exilia esa ficha al final del combate.

* En particular, la ficha no estará atacando.

* Si la Burla del espejo encanta una criatura que no controlas y tú eres el jugador defensor, puedes bloquear con la ficha.

* La habilidad que exilia la ficha se disparará al final del combate, independientemente de lo que pase con la criatura original o la Burla del espejo.

* Si la Burla del espejo ya no está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve, su habilidad crea una copia de la criatura que estaba encantando cuando dejó el campo de batalla. Si dejó el campo de batalla porque ya no estaba encantando una criatura legal, crea una copia de la criatura a la que encantó más recientemente antes de dejar el campo de batalla.

* Si la habilidad de la Burla del espejo crea varias fichas (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), todas esas fichas serán exiliadas con la habilidad disparada retrasada.

* Una ficha que entra al campo de batalla como una copia de la criatura boca abajo es una criatura 2/2 incolora boca arriba sin nombre, habilidades o tipos de criatura.

* 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, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que copió esa criatura.

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Burla del espejo 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.

Chamán de la emboscada

{2} {B}

Criatura — Chamán orco

2/2

Siempre que el Chamán de la emboscada u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, esa criatura obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Rapidez {3}{B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

* Si el Chamán de la emboscada entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas que controlas, su habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.

Chamán de la ira

{1}{R}

Criatura — Chamán orco

2/1

La Chamán de la ira no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.

Megametamorfosis {R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Cuando la Chamán de la ira se ponga boca arriba, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

* Si una Chamán de la ira boca abajo ataca y es bloqueada por una criatura, ponerla boca arriba no hará que quede desbloqueada.

* La carta exiliada con la última habilidad de la Chamán de la ira se exilia boca arriba.

* Jugar la carta exiliada con la última habilidad de la Chamán de la ira sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* En circunstancias normales, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con la Chamán de la ira si aún no has jugado una tierra ese turno.

* Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Chamán de las tradiciones olvidadas

$\{2\}\{G\}$

Criatura — Chamán humano

2/3

$\{T\}$: Agrega dos manás de cualquier combinación de color a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura.

Formidable — $\{9\}\{G\}\{G\}$, $\{T\}$: El total de vidas de cada jugador se convierte en la cantidad de criaturas que controla. Activa esta habilidad solo si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más.

* La primera habilidad del Chamán de las tradiciones olvidadas es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

* El maná producido por el Chamán de las tradiciones olvidadas puede utilizarse para lanzar hechizos de criatura boca abajo con la habilidad de metamorfosis o megametamorfosis.

* Cuenta la cantidad de criaturas que cada controla jugador cuando se resuelve la última habilidad para determinar en qué número se convertirá el total de vidas de cada jugador.

* Para que el total de vidas de un jugador se convierta en un número específico, el jugador gana o pierde la cantidad de vidas que corresponda. Por ejemplo, si el total de vidas de un jugador es 12 y ese jugador controla tres criaturas cuando la habilidad se resuelve, ese jugador pierde 9 vidas. Otros efectos que interactúan con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Si un jugador no controla ninguna criatura cuando la habilidad se resuelve, su total de vidas se convierte en 0 y perderá el juego. Si los totales de vidas de todos los jugadores se convierten en 0 de esta manera, el juego terminará en empate.

Colmillomortal despiadada

$\{4\}\{U\}\{B\}$

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que sacrifiques una criatura, el oponente objetivo sacrifica una criatura.

* La habilidad disparada de la Colmillomortal despiadada se disparará siempre que sacrifiques cualquier criatura, incluyendo la propia Colmillomortal despiadada. Se disparará siempre que sacrifiques una criatura por cualquier motivo, incluyendo para pagar un coste o como resultado de un hechizo o habilidad (como, por ejemplo, la habilidad de una Colmillomortal despiadada oponente).

* En particular, la “regla de leyendas” no hace que ningún permanente sea sacrificado. Sencillamente, van al cementerio de su propietario.

Confrontación épica

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+2 hasta el final del turno. Esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando la Confrontación épica intente resolverse, la criatura que controlas no obtendrá +1/+2. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, tu criatura obtendrá +1/+2 igualmente. En ambos casos, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Danza sabioceleste

{1}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas se convierte en una Ilusión Dragón azul con fuerza y resistencia base de 4/4, pierde todas sus habilidades y gana la habilidad de volar.

* La criatura objetivo perderá todos los demás colores y tipos de criatura y será solo azul, un Dragón y una Ilusión. Mantendrá cualquier otro tipo que tuviera, como por ejemplo artefacto.

* La criatura objetivo perderá todas las habilidades que hubiera ganado antes de que la Danza sabioceleste se resolviera. En particular, si la criatura es una criatura boca abajo con la habilidad de metamorfosis o megametamorfosis, no puedes ponerla boca arriba, ya que no tendría un coste de metamorfosis o megametamorfosis cuando estuviera boca arriba (porque habría perdido todas las habilidades excepto la habilidad de volar).

* Después de que la Danza sabioceleste se resuelva, la criatura puede ganar habilidades normalmente.

* La Danza sabioceleste sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza o la resistencia de una criatura en valores específicos. Sin embargo, los efectos que fijen su fuerza y resistencia en valores específicos que comienzan a aplicarse después de que la Danza sabioceleste se resuelva sobrescribirán este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura, como los efectos del Crecimiento gigante o de la Sala del triunfo, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian la fuerza y resistencia de la criatura (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y resistencia.

Descenso de dragones

{4} {R} {R}

Conjuro

Destruye cualquier cantidad de criaturas objetivo. Por cada criatura destruida de esta manera, su controlador pone en el campo de batalla una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

* Si una criatura es hecha objetivo pero no destruida (por ejemplo, si se regenera o tiene la habilidad de indestructible), no contará para la cantidad de fichas de Dragón que se ponen en el campo de batalla.

Dragona nigromaestra

{3} {U} {B}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que la Dragona nigromaestra haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {2}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2 y cada oponente pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

* La última habilidad de la Dragona nigromaestra se disparará una vez por cada jugador al que haga daño de combate. Por cada una de esas habilidades, puedes pagar {2} una sola vez.

Égida cegadora

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Égida cegadora entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

La criatura encantada obtiene +1/+3.

* Si lanzas la Égida cegadora y la criatura a la que ha hecho objetivo su habilidad de encantar criatura se convierte en un objetivo ilegal antes de que la Égida cegadora se resuelva, la Égida cegadora será contrarrestada. No entrará al campo de batalla y su habilidad disparada no se disparará.

* Si ningún oponente controla una criatura cuando la Égida cegadora entre al campo de batalla, la habilidad disparada será removida de la pila y no tendrá efecto.

Elegidos de Ójutai

{2}{W}{W}

Criatura — Monje humano

4/4

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, elige uno:

- Gira la criatura objetivo.
- Los Elegidos de Ójutai ganan las habilidades de dañar primero y vínculo vital hasta el final del turno.
- Exilia a los Elegidos de Ójutai, luego regrésalos al campo de batalla girados bajo el control de su propietario.

* Si los Elegidos de Ójutai dejan el campo de batalla en respuesta a su habilidad con el tercer modo elegido, esa habilidad no regresará los Elegidos de Ójutai al campo de batalla. Permanecerán donde estén.

* Una vez que la habilidad regrese a los Elegidos de Ójutai al campo de batalla, serán un objeto nuevo sin conexión con los Elegidos de Ójutai que dejaron el campo de batalla. No estarán en combate ni tendrán ninguna habilidad adicional que pudieran haber tenido cuando dejaron el campo de batalla. Cualquier contador +1/+1 sobre ellos o cualquier aura anexada a ellos se remueve.

Elemental de la cresta de ola

{U}{U}{U}

Criatura — Elemental

3/3

{U}: Exilia el Elemental de la cresta de ola, luego regrésalo al campo de batalla boca abajo bajo el control de su propietario.

{1}: El Elemental de la cresta de ola obtiene +1/-1 o -1/+1 hasta el final del turno.

Megametamorfosis {4}{U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

* Una vez que la primera habilidad del Elemental de la cresta de ola lo regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con el Elemental de la cresta de ola que dejó el campo de batalla. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando dejó el campo de batalla. Cualquier contador +1/+1 sobre él o cualquier aura anexada a él se remueve.

* Eliges si el Elemental de la cresta de ola obtiene +1/-1 o -1/+1 cuando la última habilidad activada se resuelve.

Elemental del cráter

{2}{R}

Criatura — Elemental

0/6

{R}, {T}, sacrificar el Elemental del cráter: El Elemental del cráter hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

Formidable — {2}{R}: El Elemental del cráter tiene una fuerza base de 8 hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más.

* La última habilidad del Elemental del cráter sobrescribe todos los efectos previos que fijaron su fuerza en un valor específico. Otros efectos que fijan su fuerza en valores específicos que comienzan a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza del Elemental del cráter, como los efectos del Crecimiento gigante o de la Sala del triunfo, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia.

Emboscadores del sendero de sal

{3}{G}

Criatura — Guerrero perro

3/3

Siempre que otro permanente que controlas se ponga boca arriba, si es una criatura, pon dos contadores +1/+1 sobre él.

Megametamorfosis {3}{G}{G}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)

* El permanente boca abajo debe ser una criatura antes de ponerse boca arriba y cuando la habilidad disparada se resuelve para poner contadores +1/+1 sobre él.

Empequeñecer

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 0/2.

* Empequeñecer sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza o la resistencia de una criatura en valores específicos. Sin embargo, los efectos que fijen su fuerza y resistencia en valores específicos que comiencen a aplicarse después de que Empequeñecer sea anexado a la criatura sobrescribirán este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura, como los efectos del Crecimiento gigante o de El honor de los puros, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian la fuerza y resistencia de la criatura (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y resistencia.

Encerrar en hielo

{1} {U}

Encantamiento — Aura

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

Encantar criatura roja o verde.

Cuando Encerrar en hielo entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

* Si la criatura encantada deja de ser roja o verde, o si deja de ser una criatura, Encerrar en hielo irá al cementerio de su propietario.

* La criatura todavía puede enderezarse mediante otros hechizos y habilidades.

En comunión con la lava

{X} {R} {R}

Instantáneo

Exilia las primeras X cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

* Las cartas se exilian boca arriba.

* Jugar una carta de esta manera sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* En circunstancias normales, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con En comunión con la lava si aún no has jugado una tierra ese turno.

* Cualquier carta que no juegues permanecerá exiliada.

Engendro de guerra veloz

{4} {B} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Cuando el Engendro de guerra veloz entre al campo de batalla, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con coste de maná convertido de 3 o menos de tu mano o de tu cementerio. Esa criatura gana la habilidad de prisa. Regrésala a tu mano al comienzo del próximo paso final.

* No puedes poner criaturas en el campo de batalla boca abajo de esta manera.

* La criatura que pones en el campo de batalla regresará a tu mano solo si todavía está en el campo de batalla cuando la habilidad disparada retrasada se resuelva durante el próximo paso final. Si deja el campo de batalla antes de ese punto, permanecerá donde esté.

* La habilidad disparada retrasada que regresa la criatura a tu mano se disparará incluso si el Engendro de guerra veloz deja el campo de batalla antes del próximo paso final.

Enseñanzas sabiocelestes

{3} {U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, puedes pagar {1} {U}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Monje Djinn azul 2/2 con la habilidad de volar.

* La habilidad se disparará solo una vez por cada hechizo que no sea de criatura que lances. Puedes pagar {1} {U} solo una vez y crear un único Monje Djinn.

* La carta en español tiene una errata. La versión impresa crea una ficha de criatura encantamiento Monje Djinn. El texto correcto es el que figura aquí. La ficha es solamente una criatura.

Estatua ancestral

{4}

Criatura artefacto — Gólem

3/4

Cuando la Estatua ancestral entre al campo de batalla, regresa un permanente que controlas y que no sea tierra a la mano de su propietario.

* La habilidad de la Estatua ancestral es obligatoria. Si la Estatua ancestral es el único permanente que no sea tierra que controlas cuando se resuelve su habilidad, debes regresarla a la mano de su propietario.

* La habilidad disparada no hace objetivo a ningún permanente. Eliges qué permanente regresar cuando la habilidad se resuelve. Ningún jugador puede responder a esta elección una vez que la habilidad comienza a resolverse.

Éter lúgubre

{G}

Encantamiento

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura boca abajo.

{1}{G}: Pon el Éter lúgubre boca abajo. *(Se convierte en una criatura 2/2.)*

* El Éter lúgubre no tiene efecto en hechizos que te indican que manifiestes cartas.

* Ten en cuenta que el Éter lúgubre no tiene un coste de metamorfosis. Una vez que se ha puesto boca abajo, no cuenta con una manera de ponerse boca arriba.

Fanática quijadasangrienta

{1}{B}{B}

Criatura — Guerrero orco

3/3

{1}{B}, sacrificar otra criatura Guerrero: El jugador objetivo pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

* Utiliza la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, incluyendo cualquier contador +1/+1 que tuviera, para determinar el valor de X.

Festín inmovilizado

{4}{G}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con la habilidad de volar. Fortalece 2. (*Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

* Debes elegir una criatura con la habilidad de volar para lanzar el Festín inmovilizado. No puedes lanzarlo sin un objetivo legal solo para fortalecer.

Formación de asalto

{1}{G}

Encantamiento

Cada criatura que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

{G}: La criatura objetivo con la habilidad de defensor puede atacar este turno como si no tuviera la habilidad de defensor.

{2}{G}: Las criaturas que controlas obtienen +0/+1 hasta el final del turno.

* Por ejemplo, una criatura 2/3 asignará 3 puntos de daño de combate en vez de 2.

* La primera habilidad no cambia la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia el valor del daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales.

Furia de Sarkhan

{4}{R}

Instantáneo

La Furia de Sarkhan hace 5 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Si no controlas ningún Dragón, la Furia de Sarkhan te hace 2 puntos de daño.

* La Furia de Sarkhan verifica si controlas un Dragón cuando se resuelve.

Guardián de la lente

{1}

Criatura artefacto — Gólem

1/2

Puedes mirar las criaturas boca abajo que no controlas. *(Puedes hacer esto en cualquier momento.)*

* El Guardián de la lente te permite mirar criaturas boca abajo que no controlas siempre que quieras, incluso si no tienes prioridad. Esta acción no usa la pila.

* El Guardián de la lente no impide que tus oponentes miren las criaturas boca abajo que controlan.

* El Guardián de la lente no te permite mirar hechizos boca abajo de otros jugadores mientras están en la pila.

Heraldo de Drómoka

{1}{W}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Vigilancia.

Las otras criaturas Guerrero que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

* Si una criatura atacante pierde la habilidad de vigilancia, permanece enderezada y atacando.

Heraldo de la caza

{3}{R}{G}

Criatura — Dragón

5/3

Vuela.

{2}{R}: El Heraldo de la caza hace 1 punto de daño a cada criatura que no tenga la habilidad de volar.

{2}{G}: El Heraldo de la caza hace 1 punto de daño a cada otra criatura que tenga la habilidad de volar.

* Si el Heraldo de la caza pierde la habilidad de volar, su primera habilidad activada hará que se haga daño a sí mismo.

Impostora de Qarsi

{1}{U}

Criatura —Hechicero naga

0/4

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura boca abajo, pagar un coste de maná para poner una criatura manifestada boca arriba o pagar un coste de metamorfosis. (*Un coste de megametamorfosis es un coste de metamorfosis.*)

* El maná producido por la Impostora de Qarsi no puede utilizarse para lanzar un hechizo que te indica que manifiestes cartas.

Impugnar

{3}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo.

Roba una carta.

* Si el hechizo se convierte en un objetivo ilegal (por ejemplo, porque dejó la pila) cuando Impugnar intente resolverse, Impugnar será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

* Un hechizo que no puede ser contrarrestado por hechizos y habilidades es un objetivo legal para Impugnar. El hechizo no será contrarrestado cuando Impugnar se resuelva, pero robarás una carta.

Invocación en lenguainfame

{2} {B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Invocación en lenguainfame, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano.

El jugador objetivo sacrifica una criatura. Si mostraste una carta de Dragón o controlabas un Dragón al lanzar la Invocación en lenguainfame, ganas 4 vidas.

* Puedes lanzar la Invocación en lenguainfame haciendo objetivo a un jugador que no controla ninguna criatura. Si cumples los requisitos para obtener la “bonificación por Dragón”, solo ganarás 4 vidas.

Kólagan, señora dragón

{4} {B} {R}

Criatura legendaria — Dragón anciano

6/5

Vuela, prisa.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que un oponente lance un hechizo de criatura o de planeswalker con el mismo nombre que una carta en su cementerio, ese jugador pierde 10 vidas.

* Lanzar un hechizo boca abajo no hará que la última habilidad de Kólagan, señora dragón se dispare. Un hechizo sin nombre no puede tener el mismo nombre que ninguna otra carta.

* Si un oponente lanza un hechizo de criatura con la habilidad de excavar y exilia todas las cartas de su cementerio con el mismo nombre para ayudar a pagar su coste, la habilidad de Kólagan, señora dragón no se disparará.

Legión de clones

{7} {U} {U}

Conjuro

Por cada criatura que el jugador objetivo controla, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura.

* Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.

* Una ficha que entra al campo de batalla como una copia de la criatura boca abajo es una criatura 2/2 incolora boca arriba sin nombre, habilidades o tipos de criatura.

* Cada 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, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que copió esa criatura.

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Legión de clones 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] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

* Recuerda que si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre, elegirás uno para que permanezca en el campo de batalla y pondrás el resto en los cementerios de sus propietarios.

Llamada inspiradora

{2} {G}

Instantáneo

Roba una carta por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella. Esas criaturas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruye” no las destruyen.)*

* Una vez que una criatura gana la habilidad de indestructible, la tendrá durante el resto del turno, incluso si pierde todos sus contadores +1/+1.

* Las criaturas que controlas sobre las que se pongan contadores +1/+1 después de que la Llamada inspiradora se resuelva no ganarán la habilidad de indestructible.

Mandato de Atarka

{R} {G}

Instantáneo

Elige dos:

- Tus oponentes no pueden ganar vidas este turno.
- El Mandato de Atarka hace 3 puntos de daño a cada oponente.
- Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.
- Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de alcance hasta el final del turno.

* El primer modo no afecta a las vidas que se ganaron anteriormente ese turno.

* Si eliges el tercer modo y pones una carta de tierra en el campo de batalla, no cuenta como jugar una tierra. Por ejemplo, puedes jugar una tierra y además poner una tierra en el campo de batalla de esta manera durante tu turno.

Mandato de Drómoka

{G}{W}

Instantáneo

Elige dos:

- Prevé todo el daño que fuera a hacer el hechizo de instantáneo o de conjuro este turno.
- El jugador objetivo sacrifica un encantamiento.
- Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
- La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

* Aunque la mayoría de instantáneos y conjuros que causan que se haga daño son las fuentes de ese daño, algunos causan que otros objetos hagan daño (por ejemplo, los hechizos que hacen que las criaturas luchen). La primera habilidad del Mandato de Drómoka no prevendrá el daño causado por esas otras fuentes.

* Puedes hacer objetivo a cualquier jugador con la segunda habilidad, incluso a uno que no controla un encantamiento.

Meditación mística

{3}{U}

Conjuro

Roba tres cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de criatura.

* Puedes elegir descartar una carta de criatura y otra carta si lo deseas.

Merodeador relampagueante

{3}{B}{R}

Criatura — Dragón

5/4

Vuela.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

* Cualquier criatura en el campo de batalla puede ser objetivo de la habilidad disparada del Merodeador relampagueante, incluyendo la que entró al campo de batalla e hizo que la habilidad se disparara.

Mito encarnado

{W}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de sabiduría sobre el Mito encarnado.

{2}{W}: Pon un contador de sabiduría sobre el Mito encarnado.

{W}: Hasta el final del turno, el Mito encarnado se convierte en una criatura Avatar Monje, además de sus otros tipos, y gana “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de contadores de sabiduría sobre ella”.

* El Mito encarnado no puede atacar el turno en el que entra al campo de batalla.

* Activar la habilidad que convierte al Mito encarnado en una criatura cuando ya es una criatura sobrescribirá cualquier efecto que fije su fuerza o resistencia en un valor específico. Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia sin fijarlas directamente en un valor específico seguirán aplicándose.

Montura del surcatormentas

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexasle la Montura del surcatormentas.

Equipar {2}.

* Si la criatura que entró al campo de batalla ya no está allí cuando la segunda habilidad de la Montura del surcatormentas se resuelve, la Montura del surcatormentas no se mueve. Esto también es válido si esa criatura no puede ser equipada legalmente con la Montura del surcatormentas.

Muestra de supremacía

{1} {G}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye el permanente objetivo azul o negro que no sea de criatura.
- Los permanentes que controlas no pueden ser objetivo de hechizos azules o negros que controlen tus oponentes este turno.

* Si eliges el segundo modo y un permanente que controlas es objetivo de un hechizo cuando la Muestra de supremacía se resuelve, no sucede nada de inmediato. Cuando ese hechizo fuera a resolverse, se verifica su color. Si es azul o negro, ese permanente será un objetivo ilegal para ese hechizo y este no le afectará. Si todos los objetivos de ese hechizo son ilegales cuando fuera a resolverse, es contrarrestado.

* Si eliges el segundo modo, después de que la Muestra de supremacía se resuelva, ese turno ningún oponente podrá lanzar ningún hechizo azul o negro nuevo que haga objetivo a un permanente que controlas.

* Si eliges el segundo modo, la Muestra de supremacía afectará a cualquier permanente que controles en cualquier momento durante el resto del turno, no solo a los permanentes que controlas cuando se resuelve. Eso es porque no les otorga una habilidad a esos permanentes, sino que afecta las reglas de juego y afirma algo que es cierto sobre esos permanentes.

* Recuerda que los hechizos de aura hacen objetivo al permanente que encantarán (pero un aura en el campo de batalla no hace objetivo al permanente al que está anexo).

* Los permanentes que controlas pueden ser objetivo de habilidades de fuentes azules o negras que controlan tus oponentes.

Narset trascendente

{2}{W}{U}

Planeswalker — Narset

6

+1: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta que no sea de criatura ni de tierra, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

-2: Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro de tu mano este turno, gana la habilidad de rebote.

-9: Obtienes un emblema con “Tus oponentes no pueden lanzar hechizos que no sean de criatura”.

* Cuando se resuelve la primera habilidad de Narset, si la primera carta de tu biblioteca es una carta de criatura o de tierra, o si no quieres ponerla en tu mano, no la muestras.

* Si un hechizo que se exilia a sí mismo como parte de su propia resolución, como la Visión volcánica, gana la habilidad de rebote, no se creará la habilidad que te permite lanzar el hechizo de nuevo. El hechizo será exiliado sin más.

Némesis de Dirgur

{5}{U}

Criatura — Serpiente

6/5

Defensor.

Megametamorfosis {6}{U}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)

* Si una Némesis de Dirgur atacante que esté boca abajo se pone boca arriba, seguirá atacando aunque tenga la habilidad de defensor.

Oleada de justicia

{1}{W}

Instantáneo

Destruye la criatura negra o roja objetivo que esté atacando o bloqueando. Ganas 2 vidas.

* Si la Oleada de justicia se resuelve pero la criatura no es destruida (tal vez porque se ha regenerado o tiene la habilidad de indestructible), ganarás 2 vidas igualmente.

* Sin embargo, si la criatura se convierte en un objetivo ilegal antes de que la Oleada de justicia se resuelva, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Perder la calma

{3}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana prisa hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno excepto por dos o más criaturas.

* Perder la calma 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 anexo a ella.

Plaga virulenta

{2} {B}

Encantamiento

Las fichas de criatura obtienen -2/-2.

* Si un efecto crea una ficha de criatura que normalmente tendría una resistencia de 2 o menos, entrará al campo de batalla con una resistencia de 0 o menos, será puesta en el cementerio de su propietario y luego dejará de existir. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura entra al campo de batalla o muere se disparará.

Precio final

{1} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura monocolor objetivo.

* Una criatura monocolor tiene exactamente un color.

* Las criaturas boca abajo y la mayoría de criaturas artefacto no son monocolor.

Profanadora de los muertos

{3} {U}

Criatura — Hechicero naga

3/3

Aprovechar. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*

Cuando la Profanadora de los muertos aproveche una criatura, regresa a las manos de sus propietarios todas las criaturas que tus oponentes controlen con resistencia menor a la resistencia de la criatura aprovechada.

* Utiliza la resistencia de la criatura aprovechada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar qué criaturas regresar a las manos de sus propietarios.

Protectora de la guarida

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

2/1

Las criaturas con fuerza menor que la Protectora de la guarida no pueden bloquearla.

Megametamorfosis {1}{G}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Cuando la Protectora de la guarida se ponga boca arriba, regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Compara la fuerza de la Protectora de la guarida con la fuerza de cualquier criatura que intente bloquearla solo cuando se asignan bloqueadoras. Una vez que la Protectora de la guarida ha sido bloqueada legalmente por una criatura, modificar la fuerza de cualquiera de las dos criaturas no cambiará ni anulará el bloqueo.

Puñomágico escurridizo

{1}{U}

Criatura — Monje humano

1/3

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, el Puñomágico escurridizo obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueado este turno.

* Una vez que el Puñomágico escurridizo ha sido bloqueado, hacer que se dispare su habilidad no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Purgar las tumbas

{2} {B}

Instantáneo

Pon cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Roba una carta.

* Eliges el orden de las cartas que se ponen en la parte superior de tu biblioteca.

* Puedes lanzar Purgar las tumbas sin objetivos. Si lo haces, solo robarás una carta. * Sin embargo, si la lanzas con al menos un objetivo y todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo será contrarrestado y no robarás una carta.

Ráptor niebla mortal

{1} {G} {G}

Criatura — Bestia lagarto

3/3

Toque mortal.

Siempre que un permanente que controlas se ponga boca arriba, puedes regresar el Ráptor niebla mortal de tu cementerio al campo de batalla boca abajo o boca arriba.

Megametamorfosis {4} {G}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

* La segunda habilidad del Ráptor niebla mortal solo se dispara si el Ráptor niebla mortal está en el cementerio cuando un permanente que controlas se pone boca arriba.

* Eliges si el Ráptor niebla mortal entra al campo de batalla boca arriba o boca abajo cuando la habilidad se resuelve. También puedes elegir dejarlo en el cementerio.

Rayos gemelos

{1} {R}

Instantáneo

Los Rayos gemelos hacen 2 puntos de daño divididos como elijas entre una o dos criaturas y/o jugadores objetivo.

* Eliges si los Rayos gemelos tienen un objetivo que recibirá 2 puntos de daño o dos objetivos que recibirán cada uno 1 punto de daño cuando lanzas los Rayos gemelos.

* Si lanzas los Rayos gemelos con dos objetivos y uno de esos objetivos se convierte en ilegal antes de que los Rayos gemelos se resuelvan, el objetivo legal restante recibirá 1 punto de daño. No puedes cambiar la división original del daño.

Reencarnación bendita

{3} {U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controla un oponente. Ese jugador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. El jugador pone esa carta en el campo de batalla, luego baraja el resto en su biblioteca.

Rebote. (Si lanzas este hechizo de tu mano, exíllalo en cuanto se resuelve. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)

* Si no hay cartas de criatura en la biblioteca, esta será mostrada y barajada. La criatura objetivo permanecerá exiliada.

Refugio del dragón espíritu

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 criatura Dragón.

{2}, {T}, sacrificar el Refugio del dragón espíritu: Regresa la carta de criatura Dragón objetivo o la carta de planeswalker de Ugin de tu cementerio a tu mano.

* El maná producido por la segunda habilidad del Refugio del dragón espíritu puede utilizarse para pagar cualquier coste adicional o alternativo (como los costes de rapidez) relacionado con lanzar un hechizo de Dragón.

Regente arrasadora

{5} {G} {G}

Criatura — Dragón

4/5

Vuela.

Cuando la Regente arrasadora entre al campo de batalla, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no controlas.

Siempre que una criatura que controlas luche, pon dos contadores +1/+1 sobre ella al comienzo del próximo paso final.

* Eliges el objetivo de la primera habilidad disparada en cuanto esta va a la pila, pero eliges si luchas o no en cuanto esa habilidad se resuelve.

* Si la criatura objetivo que no controlas se convierte en un objetivo ilegal de la primera habilidad disparada antes de que se resuelva, la Regente arrasadora no luchará y su última habilidad no se disparará.

* Si una criatura que controlas lucha durante un paso final, la habilidad disparada retrasada que pone contadores +1/+1 sobre esa criatura no se disparará hasta el comienzo del paso final del próximo turno.

Regente catarata helada

{3} {U} {U}

Criatura — Dragón

4/3

Vuela.

Cuando la Regente catarata helada entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles a la Regente catarata helada.

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que hagan objetivo a la Regente catarata helada.

* La habilidad disparada de la Regente catarata helada puede hacer objetivo a cualquier criatura que controla un oponente, incluida una que ya esté girada. En ese caso, la criatura permanece girada y no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

* Si otro jugador gana el control de la Regente catarata helada, la criatura ya no será afectada por la habilidad que evita que se enderece, incluso si vuelves a ganar el control de la Regente catarata helada.

* La habilidad que evita que la criatura se enderece seguirá aplicándose incluso si la criatura cambia de controlador.

* La última habilidad de la Regente catarata helada afecta a todos los hechizos que lancen tus oponentes y que la hagan objetivo, incluyendo hechizos de aura y hechizos con varios objetivos. No afecta a las habilidades.

Regente rugido mortal

{5} {B} {B}

Criatura — Dragón

5/6

Vuela.

Cuando la Regente rugido mortal entre al campo de batalla, si la lanzaste desde tu mano y hay otras cinco o más criaturas en el campo de batalla, destruye todas las otras criaturas.

* Si lanzas un hechizo de criatura que entra al campo de batalla como una copia de la Regente rugido mortal, la habilidad de entra al campo de batalla se disparará (suponiendo que también se cumpla el requisito de “cinco o más criaturas”).

* La última habilidad de la Regente rugido mortal destruye todas las criaturas excepto la Regente rugido mortal, incluidas las otras cinco criaturas requeridas para que la habilidad tenga efecto.

Regente tempestad desatada

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que un Dragón que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, la Regente tempestad desatada hace 3 puntos de daño a ese jugador.

* La habilidad de la Regente tempestad desatada se resolverá antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparase.

Renovación hedionda

{3} {B}

Instantáneo

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la resistencia de la carta regresada de esta manera.

* Debes hacer objetivo a una carta de criatura de tu cementerio y a una criatura del campo de batalla para lanzar la Renovación hedionda. Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal antes de que la Renovación hedionda se resuelva, regresarás la carta de criatura a tu mano igualmente. Si la carta de criatura de tu cementerio se convierte en un objetivo ilegal, la criatura del campo de batalla no se verá afectada, ya que no hay ninguna “carta regresada de esta manera”.

Riquezas ilusorias

{3}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Tú controlas la criatura encantada.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, anexa las Riquezas ilusorias a esa criatura.

* La última habilidad de las Riquezas ilusorias es obligatoria. No puedes elegir no mover las Riquezas ilusorias.

* Si las Riquezas ilusorias no pueden encantar legalmente a la criatura que entra al campo de batalla (tal vez porque tiene la habilidad de protección contra azul), estas permanecen donde están. Mantienes el control de la criatura a la que están encantando actualmente.

* La última habilidad de las Riquezas ilusorias no hace objetivo a la criatura nueva. Se anexarán a esa criatura incluso si esa criatura tiene las habilidades de antimaleficio o velo.

* Si varias criaturas entran al campo de batalla bajo el control de un oponente al mismo tiempo, las Riquezas ilusorias se dispararán una vez para cada una de ellas. Puedes poner esas habilidades en la pila en cualquier orden. A medida que cada una se resuelva, ganarás brevemente el control de la criatura asociada. La última que se resuelve determina cuál controlarás en última instancia.

Rompepuertas de Atarka

{4}{R}

Criatura — Guerrero ogro

4/5

Formidable — {3}{R}{R}: Cada criatura que controlas no puede ser bloqueada este turno excepto por dos o más criaturas. Activa esta habilidad solo si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más.

* Activar la habilidad del Rompepuertas de Atarka más de una vez no confiere ventajas adicionales a las criaturas que controlas.

Rugido dracónico

{1}{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar el Rugido dracónico, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano.

El Rugido dracónico hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Si mostraste una carta de Dragón o controlabas un Dragón al lanzar el Rugido dracónico, el Rugido dracónico hace 3 puntos de daño al controlador de esa criatura.

* El Rugido dracónico solo hace objetivo a la criatura, no a su controlador. Si esa criatura se convierte en un objetivo ilegal antes de que el Rugido dracónico se resuelva, el hechizo es contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se hace ningún daño.

Sabiduría viva

{3}{U}

Criatura — Avatar

/

En cuanto la Sabiduría viva entra al campo de batalla, exilia una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio.

La fuerza y la resistencia de la Sabiduría viva son iguales al coste de maná convertido de la carta exiliada.

Siempre que la Sabiduría viva haga daño de combate, puedes sacrificarla. Si lo haces, puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

* Si no hay cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio cuando la Sabiduría viva entre al campo de batalla, entrará como una criatura 0/0 e irá al cementerio de su propietario por tener una resistencia de 0.

* Si la Sabiduría viva deja el campo de batalla, la habilidad que define su fuerza y su resistencia perderá el seguimiento de la carta exiliada. Su fuerza y su resistencia serán de 0 en otras zonas.

* De manera similar, si la carta exiliada deja el exilio de alguna manera mientras la Sabiduría viva está en el campo de batalla, se convertirá en una criatura 0/0 e irá al cementerio de su propietario (a menos que haya otra cosa aumentando su resistencia).

* Al lanzar una carta con la última habilidad de la Sabiduría viva, ignora las restricciones de cuándo jugarla según el tipo de carta. Otras restricciones, como “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

Sacudida de cola

{2} {R}

Instantáneo

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

* Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando la Sacudida de cola intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Señora de escamas resistente

{4} {G} {W}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que se pongan uno o más contadores +1/+1 sobre otra criatura que controlas, puedes poner un contador +1/+1 sobre la Señora de escamas resistente.

* Una criatura que entra al campo de batalla con uno o más contadores +1/+1 sobre ella hará que la habilidad de la Señora de escamas resistente se dispare.

* Si se ponen contadores +1/+1 sobre varias criaturas que controlas (distintas a la Señora de escamas resistente) al mismo tiempo, la habilidad de la Señora de escamas resistente se disparará una vez por cada una de esas criaturas.

* Si controlas dos Señoras de escamas resistentes, poner un contador +1/+1 sobre una de ellas hará que la habilidad de la otra se dispare. Cuando esta habilidad se resuelva, pondrás un contador +1/+1 sobre la otra Señora de escamas. Esto hará que la habilidad de la primera se dispare. Este bucle se repetirá hasta que elijas no poner un contador +1/+1 sobre una de las Señoras de escamas resistentes.

Separar el magma

{1}{R}

Conjuro

Las criaturas sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

* Ninguna criatura sin la habilidad de volar podrá bloquear ese turno, incluidas las criaturas que pierdan la habilidad de volar después de que Separar el magma se resuelva y las criaturas sin la habilidad de volar que entren al campo de batalla después de que Separar el magma se resuelva.

Sílumgar, señor dragón

{4}{U}{B}

Criatura legendaria — Dragón anciano

3/5

Vuela, toque mortal.

Cuando Sílumgar, señor dragón entre al campo de batalla, gana el control de la criatura o planeswalker objetivo mientras controles a Sílumgar, señor dragón.

* Si Sílumgar, señor dragón deja el campo de batalla, ya no lo controlas y su efecto de cambio de control termina.

* Si Sílumgar, señor dragón deja de estar bajo tu control antes de que su habilidad se resuelva, no ganarás el control de la criatura o planeswalker en ningún momento.

* Si otro jugador gana el control de Sílumgar, señor dragón, su efecto de cambio de control termina. Recuperar el control de Sílumgar, señor dragón no hará que recuperes el control de la criatura o planeswalker.

Sirviente de la señora dragón

{1}{R}

Criatura — Chamán trasgo

1/3

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

* La última habilidad del Sirviente de la señora dragón no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de Dragón que lanzas.

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de Dragón, aplícalos antes de aplicar la reducción de coste del Sirviente de la señora dragón y cualquier otra.

* La habilidad puede aplicarse a costes alternativos para lanzar un hechizo de Dragón.

Soberano de Arashin

{5}{G}{W}

Criatura — Dragón

6/6

Vuela.

Cuando el Soberano de Arashin muera, puedes ponerlo en la parte superior o inferior de la biblioteca de su propietario.

* El jugador que controlaba el Soberano de Arashin cuando murió es quien elige si lo pone en la parte superior o inferior de la biblioteca de su propietario. El jugador también puede elegir dejar el Soberano de Arashin en el cementerio. Esta elección se lleva a cabo cuando la habilidad se resuelve.

* El Soberano de Arashin irá a la parte superior o al fondo de esa biblioteca solo si todavía está en el cementerio cuando su habilidad se resuelva. Si deja el cementerio antes de ese momento, permanecerá en la zona en la que se encuentre, incluso si regresa al cementerio antes de que la habilidad se resuelva.

Tejecadáveres

{2}{B}

Encantamiento

{1}{B}, exiliar una o más cartas de criatura de tu cementerio: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Zombie negra X/X girada, donde X es el doble de la cantidad de cartas exiliadas de esta manera.

* Ya que exiliar las cartas de criatura de tu cementerio es parte del coste de activación, ningún jugador puede responder para impedir que actives la habilidad retirando cartas de criatura de tu cementerio.

* “Exiliadas de esta manera” hace referencia a esa activación de la habilidad, no a cualquier carta de criatura que haya sido exiliada anteriormente.

Temblores del impacto

{1}{R}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, los Temblores del impacto hacen 1 punto de daño a cada oponente.

* Si varias criaturas entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, los Temblores del impacto se dispararán esa misma cantidad de veces. Cada una de esas habilidades independientes hará 1 punto de daño a cada oponente.

Tempestad de dragones

{1}{R}

Encantamiento

Siempre que una criatura con la habilidad de volar entre al campo de batalla bajo tu control, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Siempre que un Dragón entre al campo de batalla bajo tu control, hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo, donde X es la cantidad de Dragones que controlas.

* Utiliza la cantidad de Dragones que controlas cuando la última habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

* Las dos habilidades no son mutuamente excluyentes. Si un Dragón con la habilidad de volar (que son la mayoría de ellos) entra al campo de batalla bajo tu control, ambas habilidades se dispararán.

Tesoro del hedonista

{5}{B}{B}

Encantamiento

Cuando el Tesoro del hedonista entre al campo de batalla, exilia todas las cartas del cementerio del oponente objetivo.

Puedes jugar las cartas de tierra exiliadas con el Tesoro del hedonista.

Puedes lanzar las cartas que no sean de tierra exiliadas con el Tesoro del hedonista. No puedes lanzar más de un hechizo de esta manera cada turno.

* Las cartas se exilian boca arriba.

* La restricción de una vez por turno de la última habilidad solo se aplica a cartas que no sean de tierra. Puedes jugar una carta de tierra exiliada con el Tesoro del hedonista el mismo turno que lanzas una carta que no sea tierra exiliada de esa manera.

* Jugar una carta de esta manera sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* En circunstancias normales, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con el Tesoro del hedonista si aún no has jugado una tierra ese turno.

* Si el Tesoro del hedonista deja el campo de batalla, cualquier carta que haya exiliado permanece exiliada. Esas cartas ya no pueden jugarse. Cualquier copia del Tesoro del hedonista (incluso una que represente la misma carta) será un objeto nuevo y no te permitirá jugar esas cartas.

Toque del invocador solar

{2} {G} {G}

Conjuro

Fortalece X, donde X es la cantidad de cartas en tu mano. Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Para fortalecer X, elige la criatura con menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon X contadores +1/+1 sobre ella.)*

* Cuenta la cantidad de cartas en tu mano cuando el Toque del invocador solar se resuelve para determinar el valor de X.

Torrente volcánico

{4} {R}

Instantáneo

Las criaturas atacantes obtienen +2/+0 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

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

* Aunque el Torrente volcánico afecta solo a las criaturas atacantes, la bonificación permanecerá durante el resto del turno.

* Solo las criaturas que estén atacando cuando el Torrente volcánico se resuelve recibirán la bonificación. En otras palabras: lanzarlo antes de declarar atacantes no suele causar ningún efecto.

Vanguardia de Kólagan

{2} {R}

Criatura — Berserker humano

*/3

Arrolla.

La fuerza de la Vanguardia de Kólagan es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

Rapidez {2} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

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

Vástago de Ugin

{6}

Criatura — Espíritu dragón

4/4

Vuela.

* El Vástago de Ugin es incoloro. No es monocolor ni es un artefacto.

Verdugo resucitado

{2} {B} {B}

Criatura — Guerrero zombie

4/3

El Verdugo resucitado no puede bloquear.

Las otras criaturas Zombie que controlas obtienen +1/+1.

Puedes lanzar el Verdugo resucitado desde tu cementerio si pagas {1} más para lanzarlo por cada otra carta de criatura en tu cementerio.

* La última habilidad del Verdugo resucitado no cambia cuándo puedes lanzarlo.

* Una vez que comiences a lanzar el Verdugo resucitado desde tu cementerio, terminarás de lanzarlo, incluido el pago de su coste, antes de que cualquier jugador reciba la prioridad. Nadie puede responder a tiempo para afectar el coste que pagarás (tal vez destruyendo una de tus otras criaturas).

Viento revelador

{2} {G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno. Puedes mirar cada criatura boca abajo que esté atacando o bloqueando.

* Puedes lanzar el Viento revelador incluso si no hay criaturas boca abajo atacando o bloqueando. El efecto de prevención de daño se seguirá aplicando.

Visión volcánica

{5} {R} {R}

Conjuro

Regresa la carta de instantáneo o conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano. La Visión volcánica hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de esa carta a cada criatura que tus oponentes controlan. Exilia la Visión volcánica.

* Si la carta de instantáneo o conjuro objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que la Visión volcánica se resuelva, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño y la Visión volcánica no será exiliada.

* Si el objetivo tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si el objetivo es una carta partida, el daño se hará solo una vez a cada criatura que tus oponentes controlan. El daño será igual a la suma de los dos costes de maná convertidos de la carta.

Voz del tormento

{1} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Voz del tormento, descarta una carta.

Roba dos cartas.

* Puesto que descartar una carta es un coste adicional, no puedes lanzar la Voz del tormento si no tienes otras cartas en la mano.

Zurgo, el campanero

{R}

Criatura legendaria — Guerrero orco

2/2

Zurgo, el campanero no puede bloquear a criaturas con fuerza de 2 o más.

Rapidez {1}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

* Una vez que Zurgo, el campanero haya bloqueado legalmente a una criatura, aumentar la fuerza de esa criatura a 2 o más no anulará el bloqueo.

Magic: The Gathering, Magic, Dragones de Tarkir, Destino reescrito, Kans de Tarkir, Theros, Nacidos de los dioses y Travesía hacia Nyx son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2015 Wizards.