

Notas de lanzamiento de la colección *Destino reescrito*

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 18 de noviembre de 2014

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 *Destino reescrito* contiene 185 cartas (70 comunes, 60 poco comunes, 35 raras, 10 raras míticas y 10 tierras básicas).

Eventos Presentación: 17 y 18 de enero de 2015

Fin de semana de lanzamiento: Del 23 al 25 de enero de 2015

Game Day: 14 y 15 de febrero de 2015

La colección *Destino reescrito* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 23 de enero 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* y *Destino reescrito*.

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 que regresa: cinco clanes tricolores (en “cuña”)

Los cinco clanes tricolores presentados en la colección *Kans de Tarkir* regresan en esta colección. Sin embargo, los eventos de la colección *Destino reescrito* tienen lugar más de mil años antes. En esta era, los clanes no solo luchan entre ellos, sino también contra los terroríficos dragones que amenazan su supervivencia. Los antiguos clanes de Tarkir se asemejan en gran medida a los respectivos clanes de la actualidad, y emplean temas y estrategias familiares. Regresa el ícono de clan, 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.

Tema: cinco estirpes de dragones y sus líderes

La colección *Destino reescrito* presenta un ciclo de cinco dragones legendarios de dos colores. Estas cartas representan a los líderes de las cinco estirpes distintivas de dragones que inspiraron las culturas de los cinco clanes de este mundo. Los dragones y los clanes tienen algunas mecánicas que se solapan. Todas las cartas de Dragón de esta colección tienen un ícono en sus recuadros de texto que es similar a uno de los cinco íconos de clan. Estos íconos no tienen efecto alguno en el juego.

Acción de palabra clave abzana: fortalecer

Los Abzan son el clan blanco-negro-verde. Su ícono es una escama de dragón. Drómoka es la dragona que encarna el ideal abzano de la resistencia.

Fortalecer es una nueva acción de palabra clave que pone contadores +1/+1 sobre tu criatura más pequeña para garantizar que no existen eslabones débiles en tu ejército.

Capitán celeste abzano

{3}{W}

Criatura — Soldado ave

2/2

Vuela.

Cuando el Capitán celeste abzano muera, fortalece 2. *(Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon dos contadores +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 del Capitán celeste abzano.

* Determinas sobre qué criatura pones contadores cuando el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve.

Palabra clave de los Jeskai: destreza

Los Jeskai son el clan azul-rojo-blanco. Su ícono es un ojo de dragón. Ójutai es el dragón que encarna el ideal jeskai de la astucia.

Destreza es una palabra clave que regresa que da a una criatura una bonificación de tamaño siempre que lances un hechizo que no sea de criatura. No ha cambiado desde su aparición en la colección *Kans de Tarkir*.

Sabio jeskai

{1}{U}

Criatura — Monje humano

1/1

Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Cuando el Sabio jeskai muera, roba una carta.

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

702.107. Destreza

702.107a Destreza es una habilidad disparada. “Destreza” significa: “Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno”.

702.107b Si una criatura tiene varias copias de destreza, cada una se dispara por separado.

* Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que se dispare la habilidad de destreza. Si un hechizo tiene varios tipos y uno de ellos es criatura (como una criatura artefacto), lanzar este hechizo no disparará la habilidad de destreza. Jugar una tierra tampoco hace que se dispare esta habilidad.

* La habilidad de destreza solo se dispara una vez por cada hechizo, incluso si ese hechizo tiene varios tipos.

* Destreza va a la pila encima del hechizo que lo disparó. Se resolverá antes que ese hechizo.

* Una vez se dispara, la habilidad de destreza no está conectada al hechizo que la disparó. Si el hechizo es contrarrestado, la habilidad de destreza se resolverá igualmente.

Palabra clave de los Sultai: excavar

Los Sultai son el clan negro-verde-azul. Su ícono es un colmillo de dragón. Sílumgar es el dragón que encarna el ideal sultai de la crueldad.

Excavar es una palabra clave que regresa y que te permite exiliar cartas de tu cementerio para contribuir al pago de hechizos. No ha cambiado desde su aparición en la colección *Kans de Tarkir*.

Crueldad de Tasigur

{5}{B}

Conjuro

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

Cada oponente descarta dos cartas.

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

702.65. Excavar

702.65a Excavar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de excavar está en la pila. “Excavar” significa: “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes exiliar una criatura de tu cementerio en vez de pagar ese maná”. La habilidad de excavar no es un coste adicional o alternativo, y se aplica solo después de haber determinado el coste total del hechizo con la habilidad de excavar.

702.65b Varias copias de la habilidad de excavar en el mismo hechizo son redundantes.

* Exilias cartas de tu cementerio al mismo tiempo que pagas el coste del hechizo. Exiliar una carta de esta manera es, sencillamente, otra manera de pagar ese coste.

* La habilidad de excavar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido. Por ejemplo, el coste de maná convertido de la Crueldad de Tasigur es de 6 incluso si has exiliado tres cartas para lanzarla.

* No puedes exiliar cartas para pagar por los requisitos de maná de color de un hechizo con excavar.

* No puedes exiliar más cartas que los requisitos de maná genérico de un hechizo con excavar. Por ejemplo, no puedes exiliar más de cinco cartas de tu cementerio para lanzar la Crueldad de Tasigur.

* Ya que la habilidad de excavar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.

Palabra clave de los Mardu: rapidez

Los Mardu son el clan rojo-blanco-negro. Su ícono está compuesto por un par de alas de dragón. Kólagan es la dragona que encarna el ideal mardu de la velocidad.

Rapidez es una palabra clave 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.

Trasgo cortapiés

{3}{R}

Criatura — Berserker trasgo

3/2

Siempre que el Trasgo cortapiés ataque, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

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.)*

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 Temur: ferocidad

Los Temur son el clan verde-azul-rojo. Su ícono son unas garras de dragón. Atarka es la dragona que encarna el ideal temur del salvajismo.

Ferocidad es una palabra de habilidad que regresa y que aparece en cursiva al comienzo de las habilidades que mejoran si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas). No ha cambiado desde su aparición en la colección *Kans de Tarkir*.

Vientos de Qal Sisma

{1}{G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, en vez de eso, prevén todo el daño de combate que fueran a hacer este turno las criaturas que controlan tus oponentes.

Revelación chamánica

{3}{G}{G}

Conjuro

Roba una carta por cada criatura que controlas.

Ferocidad — Ganas 4 vidas por cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más.

* Algunas habilidades de ferocidad que aparecen en instantáneos y conjuros usan el texto “en vez de”. Estos hechizos tienen un efecto mejorado si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando se resuelven. Para ellos, solo obtienes el efecto mejorado, no ambos efectos.

* Las habilidades de ferocidad de instantáneos y conjuros que no usan el texto “en vez de eso” te darán un efecto adicional si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando se resuelven.

Consulta la sección “Notas de cartas específicas” para ver cartas con habilidades estáticas o disparadas de ferocidad y más información acerca de su funcionamiento.

Nueva acción de palabra clave: manifestar

El dragón espíritu Ugin y su magia están muy vivos en el pasado de Tarkir. Manifestar es una nueva acción de palabra clave que pone cartas en el campo de batalla boca abajo como criaturas 2/2, ocultando sus verdaderas identidades. Si se pone en el campo de batalla una carta de criatura de esta manera, puedes ponerla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de maná.

Pábulo informe

{3}{G}

Conjuro

Manifiesta la primera carta de tu biblioteca, luego pon un contador +1/+1 sobre ella. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

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

701.31. Manifestar

701.31a “Manifiesta [una carta]” significa: “Pon [esa carta] en el campo de batalla boca abajo”. Ese permanente es una criatura 2/2 sin texto, nombre, subtipos ni coste de maná. Ese permanente es un permanente manifestado mientras esté boca abajo. El efecto que define sus características funciona en cualquier momento en que la carta esté boca abajo y termina cuando se pone boca arriba.

701.31b Siempre que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente manifestado que controlas. Esta es una acción especial que no usa la pila (consulta la regla 115.2b). Para hacerlo, muestra a todos los jugadores que la carta que representa ese permanente es una carta de criatura y cuál es su coste de maná, paga ese coste y luego pon el permanente boca arriba. El efecto que define sus características mientras estaba boca abajo termina y la carta recupera sus características normales. Si la carta que representa ese permanente no es una carta de criatura o no tiene un coste de maná, no puede ponerse boca arriba de esta manera.

701.31c Si una carta con la habilidad de metamorfosis se manifiesta, su controlador puede poner boca arriba un permanente con la habilidad de metamorfosis que está boca abajo utilizando el procedimiento descrito en la regla 702.36d en lugar de utilizar el procedimiento descrito anteriormente para poner boca arriba un permanente manifestado.

701.31d Si un efecto indica a un jugador que manifieste varias cartas de su biblioteca, esas cartas se manifiestan de una en una.

701.31e Un permanente boca abajo representado por una carta de instantáneo o conjuro no puede ponerse boca arriba. Si un efecto indica a un jugador que ponga una boca arriba, su controlador la muestra y la deja boca abajo. Las habilidades que se disparan siempre que un permanente es puesto boca arriba no se dispararán.

701.31f Consulta la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”, para obtener más información.

* El permanente boca abajo es 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 al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.

* En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.

* Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis.

* A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.

* 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 permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te diga que puedes hacerlo.

* Si un permanente boca abajo que controlas 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. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).

* No hay cartas en la colección *Destino reescrito* que puedan poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro que está boca abajo en el campo de batalla, pero algunas cartas más antiguas pueden intentar hacerlo. Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba

* Algunas colecciones anteriores de **Magic** cuentan con cartas de dos caras. Estas cartas tienen una cara de **Magic** en cada lado, en lugar de una cara de carta de **Magic** en un lado y un dorso de carta de **Magic** en el otro. Las reglas para cartas de dos caras cambian ligeramente para hacer frente a la posibilidad de que se manifiesten. Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba. Una carta de dos caras en el campo de batalla sigue sin poder ponerse boca abajo.

Las tres “formas”

Hay tres cartas de encantamiento en la colección *Destino reescrito* que tienen habilidades de entra al campo de batalla que las convierten en auras, manifiestan una criatura y la anexan a la criatura manifestada.

Forma de nube

{1}{U}{U}

Encantamiento

Cuando la Forma de nube entre al campo de batalla, se convierte en un aura con encantar criatura. Manifiesta la primera carta de tu biblioteca y anexa la Forma de nube a ella. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

La criatura encantada tiene las habilidades de volar y antimaleficio.

* Manifestarás igualmente la primera carta de tu biblioteca incluso si la “forma” no está en el campo de batalla cuando su habilidad de entra al campo de batalla se resuelve.

* Si no tienes cartas en tu biblioteca cuando la habilidad se resuelve, la “forma” irá al cementerio de su propietario como acción basada en estado.

* Si la criatura encantada se pone boca arriba, la “forma” seguirá encantándola.

Ciclo: asedios

Los asedios son un ciclo de encantamientos que te indican que declares tu lealtad en cuanto entran al campo de batalla.

Asedio al palacio

{3} {B} {B}

Encantamiento

En cuanto el Asedio al palacio entre al campo de batalla, elige kans o dragones.

- Kans — Al comienzo de tu mantenimiento, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Dragones — Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* Cada asedio tendrá una de las dos habilidades enumeradas en función de tu elección cuando entre al campo de batalla.

* Las palabras “kans” y “dragones” son palabras de anclaje que conectan tu elección con la habilidad correspondiente. Las palabras de anclaje son un nuevo concepto de reglas. “[Palabra de anclaje] — [Habilidad]” significa: “Mientras hayas elegido [palabra de anclaje] cuando este permanente entró al campo de batalla, este permanente tiene [habilidad]”. En particular, la palabra de anclaje “dragones” no tiene relación con el tipo de criatura Dragón.

* Cada una de las dos últimas habilidades está conectada con la primera habilidad. Ambas se refieren solo a la elección que se toma como resultado de la primera habilidad. Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de uno de los asedios, su controlador hará una nueva elección para ese asedio. La habilidad que tendrá la copia no dependerá de la elección que se hizo para el permanente original.

Ciclo: criaturas con habilidades modales de entra al campo de batalla

Esta colección incluye un ciclo de criaturas con habilidades modales de entra al campo de batalla. Para cada una de ellas, puedes elegir o bien poner un contador +1/+1 sobre la criatura o bien que tenga lugar otro efecto.

Ogro desafiante

{5}{R}

Criatura — Guerrero ogro

3/5

Cuando el Ogro desafiante entre al campo de batalla, elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre el Ogro desafiante.
- Destruye el artefacto objetivo.

* Eliges el modo que utilizas cuando pones la habilidad en la pila, una vez que la criatura ha entrado al campo de batalla. Una vez que has elegido un modo, no puedes cambiar ese modo incluso si la criatura deja el campo de batalla en respuesta a esa habilidad.

* Si un modo requiere un objetivo y no hay objetivos legales disponibles, debes elegir el modo que agrega un contador +1/+1.

Mecánica que regresa: maná híbrido

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores de maná. Por ejemplo, {B/G} puede pagarse tanto con {B} como con {G}. Es a la vez un símbolo de maná negro y de maná verde.

Dagatar, el Inflexible

{3}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/0

Vigilancia.

Dagatar, el Inflexible entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

{1}{B/G}{B/G}: Mueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo a una segunda criatura objetivo.

* Los símbolos de maná híbrido solo aparecen en costes. En la colección *Destino reescrito*, estos símbolos aparecen en los costes de habilidades activadas o como costes que se pagan cuando las habilidades disparadas se resuelven.

* Cuando activas una habilidad activada con símbolos de maná híbrido en su coste, eliges qué color de maná gastarás para cada símbolo de maná híbrido. Esto se hace en el mismo momento en que elegirías modos o el valor de una X en un coste de maná. Por ejemplo, eliges si activarás la habilidad de Dagatar, el Inflexible pagando {1}{B}{B}, {1}{B}{G} o {1}{G}{G}.

* Una carta con símbolos de maná híbrido en su coste de maná es de cada color que aparece en su coste de maná, sin importar qué maná se ha gastado para lanzarla. No hay cartas de *Destino reescrito* con símbolos de maná híbrido en el coste de maná.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acero del héroe

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+2.

Siempre que una criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexarle el Acero del héroe.

Equipar {4}.

* La habilidad disparada se disparará cuando una de las Deidades del bloque *Theros* entre al campo de batalla, pero solo si tu devoción es lo bastante alta como para que sea una criatura cuando entre.

* Si el Acero del héroe está anexado a una Deidad que deja de ser una criatura (o a cualquier criatura que deja de ser una criatura), será desanexado.

Alesha, la que sonríe a la muerte

{2}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/2

Daña primero.

Siempre que Alesha, la que sonríe a la muerte ataque, puedes pagar {W/B}{W/B}. Si lo haces, regresa la carta de criatura objetivo con fuerza de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada y atacando.

* Eliges a qué oponente o planeswalker oponente está atacando la criatura cuando la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca Alesha.

* Aunque la criatura que regresas está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Archidemonio de la depravación

{3}{B}{B}

Criatura — Demonio

5/4

Vuela.

Al comienzo del paso final de cada oponente, ese jugador elige hasta dos criaturas que controla y luego sacrifica el resto.

* El oponente elige a qué criaturas salvar, si las hay, cuando la habilidad se resuelve. La elección no hace objetivo a las criaturas.

* El oponente puede elegir salvar a una criatura o no salvar a ninguna criatura. Si el jugador no elige ninguna criatura, sacrificará todas las criaturas que controla.

Armero insigne

{1}{U}

Criatura — Artífice humano

1/3

{T}: Agrega {2} a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos.

{U}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta llamada Arco perforacorazones o Frasco de fuegodragón, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* Puedes utilizar el maná que genera la primera habilidad para pagar un coste alternativo o un coste adicional para lanzar un hechizo de artefacto. No está limitado a pagar solo el coste de maná de ese hechizo.

* Una habilidad activada está escrita como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave, incluida equipar, son habilidades activadas.

* En particular, poner boca arriba una carta de criatura que está boca abajo no es una habilidad activada. Si manifiestas una carta de criatura artefacto o lanzas una carta de artefacto boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, no puedes utilizar el maná que genera la primera habilidad para ponerla boca arriba.

* El maná que genera la primera habilidad no puede gastarse para activar habilidades de fuentes artefacto que no estén en el campo de batalla.

* El Arco perforacorazones es una carta de la colección *Kans de Tarkir*. El Frasco de fuegodragón no parece haber sido inventado todavía. Curioso.

Asedio a la frontera

{3}{G}

Encantamiento

En cuanto el Asedio a la frontera entre al campo de batalla, elige kans o dragones.

- Kans — Al comienzo de cada una de tus fases principales, agrega {G}{G} a tu reserva de maná.
- Dragones — Siempre que una criatura con la habilidad de volar entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no controlas.

* La habilidad de “kans” se dispara al comienzo tanto de tu fase principal precombate como de tu fase principal poscombate. El maná no utilizado se vacía de las reservas de maná de los jugadores al final de cada paso y fase.

* Para la habilidad de “dragones”, decides si la criatura con la habilidad de volar luchará contra la criatura objetivo que no controlas cuando la habilidad se resuelva.

Asedio al destacamento

{3}{R}

Encantamiento

En cuanto el Asedio al destacamento entre al campo de batalla, elige kans o dragones.

- Kans — Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.
- Dragones — Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, el Asedio al destacamento hace 1 punto de daño a la criatura o el jugador objetivo.

* La carta exiliada por la habilidad de “kans” se exilia boca arriba. Jugar una carta exiliada por la habilidad de “kans” sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si es una carta de criatura, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* Si exilias una carta de tierra usando la habilidad de “kans”, puedes jugar esa tierra solo si te quedan jugadas de tierras disponibles. Por lo general, esto significa que solo puedes jugar esa tierra si aún no has jugado una tierra ese turno.

* Si una carta que no sea de criatura se manifiesta y luego deja el campo de batalla, la habilidad de “dragones” se disparará.

Asedio al monasterio

{2} {U}

Encantamiento

En cuanto el Asedio al monasterio entre al campo de batalla, elige kans o dragones.

- Kans — Al comienzo de tu paso de robar, roba una carta adicional, luego descarta una carta.
- Dragones — Cuesta {2} más lanzar los hechizos que lancen tus oponentes que te hagan objetivo a ti o a un permanente que controlas.

* La habilidad de “kans” sucede después de que hayas robado la carta que robarías normalmente durante tu paso de robar. La carta y la carta adicional estarán en tu mano cuando tengas que descartar una carta.

* La habilidad de “dragones” agrega {2} por hechizo, no por objetivo. No hará que cueste más de {2} adicionales lanzar un hechizo, incluso si ese hechizo te hace objetivo a ti y a un permanente que controlas o a más de un permanente que controlas.

Asesina encapuchada

{2} {B}

Criatura — Asesino humano

1/2

Cuando la Asesina encapuchada entre al campo de batalla, elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre la Asesina encapuchada.
- Destruye la criatura objetivo que haya recibido daño este turno.

* Si una criatura recibió daño, pero se regeneró (lo cual remueve todo el daño de ella), seguirá siendo un objetivo legal para el segundo modo de la habilidad disparada.

Ataque astuto

{3}{U}{R}

Instantáneo

El Ataque astuto hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y 2 puntos de daño al jugador objetivo.

Roba una carta.

* No puedes lanzar el Ataque astuto a menos que hagas objetivo tanto a una criatura como a un jugador. Si un objetivo (pero no ambos) es ilegal cuando el Ataque astuto se resuelve, este hace daño al objetivo legal restante y robas una carta. Si ambos objetivos son ilegales, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no robarás una carta.

Atravesar las filas

{1}{R}

Encantamiento

{R}: La criatura objetivo con fuerza de 2 o menos gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

* Si la fuerza de la criatura es superior a 2 cuando la habilidad activada intenta resolverse, la habilidad será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. Sin embargo, si la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá teniendo la habilidad de prisa y no podrá ser bloqueada ese turno.

Bestia de guerra de Arashin

{5}{G}{G}

Criatura — Bestia

6/6

Siempre que la Bestia de guerra de Arashin haga daño de combate a una o más criaturas bloqueadoras, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* La habilidad de la Bestia de guerra de Arashin se disparará solo una vez por paso de daño de combate, sin importar cuántas criaturas la estén bloqueando.

Caminante de escarcha

{1}{U}

Criatura — Elemental

4/1

Cuando el Caminante de escarcha sea objetivo de un hechizo o una habilidad, sacrifícalo.

* Si el Caminante de escarcha es objetivo de un hechizo o habilidad, su habilidad se dispara y va a la pila encima de ese hechizo o habilidad. La habilidad del Caminante de escarcha se resolverá primero (haciendo que se sacrifique). A menos que el hechizo o habilidad tenga otro objetivo, será contrarrestado cuando intente resolverse por no tener objetivos legales.

Cazar a los débiles

{3}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Después, esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* No puedes lanzar Cazar a los débiles a menos que elijas a la vez una criatura que controles y una criatura que no controles como objetivos.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal cuando Cazar a los débiles intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando Cazar a los débiles intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas.

Conscripción espantosa

{5} {B} {B}

Conjuro

Exilia todas las cartas de criatura del cementerio del jugador objetivo en una pila boca abajo, baraja esa pila y luego manifiesta esas cartas. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* La pila se baraja para ocultar a tus oponentes qué criatura manifestada es cada una. Una vez que manifiestes las cartas, puedes mirarlas.

* Si manifiestas una carta de la que es propietario un oponente y dejas el juego, esa carta es exiliada.

Constructo de Ugin

{4}

Criatura artefacto — Constructo

Cuando el Constructo de Ugin entre al campo de batalla, sacrifica un permanente que sea de uno o más colores.

* Si solo controlas permanentes incoloros cuando la habilidad se resuelve (por ejemplo, tierras básicas y permanentes boca abajo), no sacrificarás nada.

Crisol del dragón espíritu

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{1}, {T}: Pon un contador de almacenaje sobre el Crisol del dragón espíritu.

{T}, remover X contadores de almacenaje del Crisol del dragón espíritu: Agrega X manás de cualquier combinación de colores a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Dragón o activar habilidades de Dragones.

* Puedes utilizar el maná que genera la última habilidad para pagar un coste alternativo (por ejemplo, un coste de rapidez) o un coste adicional para lanzar un hechizo de Dragón. No está limitado a pagar solo el coste de maná de ese hechizo.

* Una habilidad activada está escrita como “Coste: Efecto”.

* En particular, poner boca arriba una carta de criatura que está boca abajo no es una habilidad activada. Si manifiestas una carta de criatura Dragón o lanzas una carta de criatura Dragón boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, no puedes utilizar el maná que genera la última habilidad para poner esa carta boca arriba.

* El maná que genera la última habilidad no puede gastarse para activar habilidades de fuentes Dragón que no estén en el campo de batalla.

Dagatar, el Inflexible

{3}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/0

Vigilancia.

Dagatar, el Inflexible entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

{1} {B/G} {B/G}: Mueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo a una segunda criatura objetivo.

* Los dos objetivos de la última habilidad deben ser criaturas distintas. Cualquiera de ellas puede ser Dagatar, el Inflexible.

* El contador +1/+1 se mueve solo si ambos objetivos todavía son legales cuando la habilidad se resuelve.

* Para mover un contador de una criatura a otra, el contador es removido de la primera criatura y colocado sobre la segunda. Toda habilidad que se fija en que un contador sea puesto sobre la segunda criatura se aplicará.

Daño colateral

{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar el Daño colateral, sacrifica una criatura.

El Daño colateral hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Si sacrificas una criatura atacante o bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadoras, no hará daño de combate. Si esperas hasta el paso de daño de combate, pero esa criatura recibe daño letal, será destruida antes de que tengas oportunidad de sacrificarla.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

* Los jugadores solo pueden responder al Daño colateral una vez que ha sido lanzado y todos sus costes se han pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para impedir que lances este hechizo.

Desdén ráksasa

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1} por cada carta que haya en tu cementerio.

* Cuenta la cantidad de cartas que hay en tu cementerio cuando el Desdén ráksasa se resuelva para determinar cuánto maná debe pagar el controlador del hechizo objetivo para evitar que el hechizo sea contrarrestado. El Desdén ráksasa sigue en la pila en este momento y no contará para esta cantidad.

Desertora humilde

{1} {R}

Criatura — Bribón humano

2/1

{T}: Roba dos cartas. El oponente objetivo gana el control de la Desertora humilde. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

* La habilidad de la Desertora humilde puede activarse en cualquier momento durante tu turno, incluido en respuesta a un hechizo o habilidad.

* Si la Desertora humilde no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, pero el jugador objetivo sigue siendo un objetivo legal, la habilidad se resolverá. Robarás dos cartas aunque el jugador no vaya a ganar el control de la Desertora humilde.

* Si la Desertora humilde es controlada por un jugador distinto a su propietario y su controlador deja el juego, el efecto que le da a ese jugador el control de la Desertora humilde termina. La Desertora humilde regresará bajo el control del jugador que siga en el juego que la controló más recientemente.

Desollador de almas

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

4/4

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

Si una carta de criatura con la habilidad de volar fue exiliada con la habilidad de excavar del Desollador de almas, el Desollador de almas tiene la habilidad de volar. Lo mismo vale para las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, alcance, arrollar y vigilancia.

* Las cartas de criatura que tienen habilidades que se otorgan a ellas mismas las habilidades de palabra clave enumeradas no contarán. Por ejemplo, exiliar un Pendenciero de batalla (una criatura con “Mientras controles un permanente rojo o blanco, el Pendenciero de batalla obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de dañar primero”) con la habilidad de excavar del Desollador de almas no hará que el Desollador de almas tenga la habilidad de dañar primero, incluso si controlas un permanente rojo o blanco.

* No puedes exiliar más cartas de tu cementerio de las que necesitarías para pagar el requisito de maná genérico del Desollador de almas. En la mayoría de situaciones, esto significa que no puedes exiliar más de cuatro cartas, incluso si quieres exiliar más para darle habilidades adicionales.

Despertar aterrador

{4} {B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Si es un Dragón, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.

* Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre la acción de regresar la carta de criatura al campo de batalla y la de verificar si es un Dragón.

Dientes de sable temur

{2} {G} {G}

Criatura — Felino

4/3

{1} {G}: Puedes regresar otra criatura que controlas a la mano de su propietario. Si lo haces, el Dientes de sable temur gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* Eliges si regresas una criatura o no y qué criatura regresas cuando la habilidad activada se resuelve. Esto no hace objetivo a ninguna criatura.

Domador abzano

{2} {G}

Criatura — Chamán perro

2/1

Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta si controlas a la criatura con mayor resistencia o que empata por la mayor resistencia.

* La habilidad verifica las criaturas en el campo de batalla en cuanto se resuelve para determinar si robarás una carta.

* Robarás un máximo de una carta, incluso si controlas varias criaturas que empatan por la mayor resistencia.

Dominio de la turba

{4} {R} {R}

Conjuro

Elige uno:

- Gana el control de todas las criaturas con fuerza de 4 o más hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.
- Gana el control de todas las criaturas con fuerza de 3 o menos hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Eliges el modo que utilizas cuando lanzas el Dominio de la turba. Una vez que se ha lanzado, no puedes cambiar su modo, incluso si la fuerza de alguna criatura cambia en respuesta.

* Una vez que ganas el control de una criatura, no importa lo que le suceda a su fuerza.

* El Dominio de la turba puede afectar a criaturas que ya controlas o que ya están enderezadas. Las enderezará si procede y les dará la habilidad de prisa.

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

Dragona tóxica

{4}{B}{B}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Cuando la Dragona tóxica muera, puedes destruir la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos.

* Una criatura boca abajo tiene un coste de maná convertido de 0. Sin embargo, su coste de maná convertido cambia cuando se pone boca arriba. Por lo tanto, si una criatura se pone boca arriba en respuesta a que la habilidad de la Dragona tóxica la haga objetivo, puede convertirse en un objetivo ilegal.

Dragón escamasólida

{4}{W}{W}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Mientras el Dragón escamasólida esté atacando, el jugador defensor no puede lanzar hechizos.

* El “jugador defensor” se refiere al jugador al que ataca el Dragón escamasólida o al controlador del planeswalker al que ataca el Dragón escamasólida. En formatos de varios jugadores que permiten atacar a varios jugadores, tus otros oponentes siguen pudiendo lanzar hechizos, incluso si controlas otras criaturas que atacan a esos jugadores o a planeswalkers que controlan esos jugadores.

* El jugador defensor sigue pudiendo activar habilidades o llevar a cabo acciones especiales, como poner boca arriba una criatura que está boca abajo.

Drómoka, la Eterna

{3}{G}{W}

Criatura legendaria — Dragón

5/5

Vuela.

Siempre que un Dragón que controlas ataque, fortalece 2. *(Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon dos contadores +1/+1 sobre ella.)*

* Cada Dragón con que ataques hará que se dispare la habilidad disparada de Drómoka. Por cada copia de la habilidad, determinarás sobre qué criatura pondrás contadores +1/+1 cuando se resuelva. En concreto, la criatura que controlas con la menor resistencia cuando la primera de estas habilidades se resuelve puede no ser la criatura con menor resistencia cuando la segunda de dichas habilidades se resuelve.

Electrizarco

{2}{R}

Instantáneo

Elige una criatura objetivo. Siempre que esa criatura reciba daño este turno, hace esa misma cantidad de daño a cada otra criatura y a cada jugador.

* La criatura es la fuente del nuevo daño. Si controlas esa criatura cuando hace daño, puedes elegir redirigir ese daño de un oponente hacia un planeswalker que controla ese oponente.

* La habilidad disparada retrasada que crea el Electrizarco se disparará incluso si la criatura objetivo recibe daño letal. Por ejemplo, si una criatura 3/3 es hecha objetivo por el Electrizarco y más adelante en el turno bloquea a una criatura 7/7, la criatura 3/3 hará 7 puntos de daño a cada otra criatura y a cada jugador.

* El daño que hace la criatura debido a la habilidad que crea el Electrizarco no es daño de combate, aunque fuese el daño de combate lo que causó que la habilidad se disparara.

* Si dos Electrizarcos se han resuelto haciendo objetivo a dos criaturas distintas y se hace daño a una de ellas, la habilidad disparada retrasada hará que esa criatura haga daño a cada otra criatura y a cada jugador. Esto hará que la habilidad disparada retrasada del otro Electrizarco se dispare. La segunda criatura hará daño a su vez a cada otra criatura y a cada jugador. Esto continuará hasta que una o ambas criaturas mueran o el juego termine. Si esto no ocurre (quizá porque ambas criaturas tienen la habilidad de indestructible y el daño que se hace a los jugadores es prevenido) y ningún jugador rompe el bucle, el juego terminará en empate.

Elemental del torrente

{4} {U}

Criatura — Elemental

3/5

Vuela.

Siempre que el Elemental del torrente ataque, gira todas las criaturas que controla el jugador defensor.

{3} {B/G} {B/G}: Pon el Elemental del torrente del exilio en el campo de batalla girado. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* El “jugador defensor” se refiere al jugador al que ataca el Elemental del torrente o al controlador del planeswalker al que ataca el Elemental del torrente. En los formatos de varios jugadores que permiten atacar a más de un jugador, las criaturas que controlan otros jugadores no se girarán, incluso si controlas otras criaturas que atacan a esos jugadores o a los planeswalkers que controlan esos jugadores. En un juego de Gigante de dos cabezas, elige a un miembro del equipo oponente cuando la habilidad disparada se resuelve.

Elemental susurramadera

{3}{G}{G}

Criatura — Elemental

4/4

Al comienzo de tu paso final, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

Sacrificar el Elemental susurramadera: Hasta el final del turno, las criaturas que no sean ficha boca arriba que controlas ganan “Cuando esta criatura muera, manifiesta la primera carta de tu biblioteca”.

* La última habilidad otorga esa habilidad a las criaturas boca arriba que no sean fichas que controlas cuando esa habilidad se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no tendrán esa habilidad.

Emboscada etérea

{3}{G}{U}

Instantáneo

Manifiesta las dos primeras cartas de tu biblioteca. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* Las cartas se manifiestan de una en una. Debe quedar bien claro qué criatura boca abajo era la primera carta de tu biblioteca y cuál era la segunda carta de tu biblioteca.

* Si juegas mostrando la primera carta de tu biblioteca cuando la Emboscada etérea se resuelve (quizá porque controlas una carta como la Cazadora de Krufix), manifestarás la primera carta, mostrarás la siguiente carta (que ahora es la primera) y luego manifestarás esa otra carta.

Encauzar los estragos

{5}{W}

Instantáneo

Prevén todo el daño que fueran a hacer fuentes que no controlas a ti y a los permanentes que controlas este turno. Si se previene daño de esta manera, puedes hacer que Encauzar los estragos haga esa misma cantidad de daño a la criatura objetivo.

* El único objetivo de Encauzar los estragos es la criatura a la que podría hacer daño. Eliges ese objetivo cuando lanzas Encauzar los estragos, no cuando previene el daño.

Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando Encauzar los estragos intenta resolverse, el hechizo es contrarrestado en su totalidad. No se prevendrá daño.

* El que la criatura objetivo siga siendo un objetivo legal no se verifica después de haber resuelto Encauzar los estragos. El daño será prevenido igualmente, incluso si Encauzar los estragos no puede hacer daño a esa criatura.

* El efecto de Encauzar los estragos no es un efecto de redirección. Si previene el daño, puedes hacer que Encauzar los estragos (no la fuente original) haga daño a la criatura como parte de ese efecto de prevención. Encauzar los estragos es la fuente del nuevo daño, así que las características de la fuente original (como su color, o si tiene vínculo vital o toque mortal) no afectan al nuevo daño. El nuevo daño no es daño de combate, incluso si el daño prevenido lo era.

* Puedes elegir una criatura que controlas como objetivo. Si lo haces, el daño que Encauzar los estragos hace a esa criatura no será prevenido.

* Si dos jugadores han lanzado cada uno Encauzar los estragos haciendo objetivo a una criatura que controla el otro, y una fuente que controla uno de ellos fuera a hacer daño al segundo jugador o a un permanente que este controla, un Encauzar los estragos prevendrá ese daño e intentará hacer daño a la criatura que controla el primer jugador. A continuación, el Encauzar los estragos de ese jugador prevendrá ese daño e intentará hacer daño a la criatura que controla el segundo jugador. Esto forma un bucle que puede romper cualquier jugador al elegir que Encauzar los estragos no intente hacer daño. No tiene importancia qué jugador rompa el bucle, ya que no se hará daño en ninguno de los casos.

Ensueño de la sabia

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Ensueño de la sabia entre al campo de batalla, roba una carta por cada aura que controlas que esté anexada a una criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada aura que controlas que esté anexada a una criatura.

* Un aura no necesita necesariamente la habilidad de encantar criatura para que las habilidades del Ensueño de la sabia la cuenten. Por ejemplo, un aura con la habilidad de encantar permanente que está anexada a una criatura contará.

* Cuenta la cantidad de auras que controlas que están anexadas a criaturas cuando la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve para determinar cuántas cartas robas. Esto incluye el Ensueño de la sabia mientras siga en el campo de batalla en ese momento.

Escribir el ser

{2}{U}

Conjuro

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Manifiesta una de esas cartas, luego pon la otra en la parte superior o en el fondo de tu biblioteca. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* Los demás jugadores no sabrán si la carta que manifiestas es la primera o la segunda carta de tu biblioteca.

* Si juegas mostrando la primera carta de tu biblioteca, manifestarás una de las cartas, luego la otra será mostrada y luego puedes elegir poner esa carta en el fondo de tu biblioteca o dejarla en la parte superior.

Espía jeskai

{2}{U}

Criatura — Monje humano

2/3

La Espía jeskai no puede ser bloqueada mientras no controles ninguna otra criatura.

Cuando la Espía jeskai haga daño de combate a un jugador, exíliala junto con la primera carta de tu biblioteca en una pila boca abajo, baraja esa pila y luego manifiesta esas cartas. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* La pila se baraja para ocultar a tus oponentes qué criatura manifestada es cada una. Una vez que manifiestes las cartas, puedes mirarlas.

* Si la Espía jeskai no está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve, solo manifestarás la primera carta de tu biblioteca.

* Puede saberse quién es el propietario de una carta en todo momento. Si las dos cartas que exilias son propiedad de distintos jugadores (quizá porque ganaste el control de una Espía jeskai de la que tu oponente es el propietario), ya no se oculta a tu oponente qué carta es cada una. Ese jugador sabrá de qué criatura boca abajo es propietario.

* Si manifiestas una carta de la que es propietario un oponente y dejas el juego, esa carta es exiliada.

Fénix alzallama

{1} {R} {R}

Criatura — Fénix

2/2

Vuela, prisa.

El Fénix alzallama ataca cada turno si puede.

Ferocidad — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes pagar {R}. Si lo haces, regresa el Fénix alzallama de tu cementerio al campo de batalla.

* La habilidad de ferocidad del Fénix alzallama se dispara solo si el Fénix alzallama está en tu cementerio y controlas una criatura con fuerza de 4 o más al comienzo del combate en tu turno. Además, la habilidad verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más de nuevo cuando se resuelve. Si no es así, la habilidad no tendrá efecto.

* Todavía puedes elegir a qué jugador o planeswalker ataca el Fénix alzallama.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, el Fénix alzallama está girado o afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que el Fénix alzallama ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

* Si el Fénix alzallama entra al campo de batalla antes de la fase de combate, atacará ese turno si puede. Si entra al campo de batalla después del combate, no atacará ese turno y, por lo general, podrá bloquear el próximo turno.

Fruto del Primer Árbol

{3}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la criatura encantada muera, tú ganas X vidas y robas X cartas, donde X es su resistencia.

* Utiliza la resistencia de la criatura cuando dejó el campo de batalla para determinar el valor de X. Si ese número es 0 o menos, no ganarás vidas ni robarás cartas. (Tampoco perderás vidas ni descartarás cartas).

* El Fruto del Primer Árbol puede encantar cualquier criatura, pero el controlador del Fruto del Primer Árbol ganará vidas y robará cartas.

Fuego amigo

{3}{R}

Instantáneo

El controlador de la criatura objetivo muestra una carta al azar de su mano. El Fuego amigo hace una cantidad de daño a esa criatura y a ese jugador igual al coste de maná convertido de la carta mostrada.

* Las cartas que no tienen coste de maná, como las cartas de tierra, tienen un coste de maná convertido de 0.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Furia de batalla temur

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. (*Daña primero y también hace daño de combate normal.*)

Ferocidad — Esa criatura también gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

* Si todas las criaturas que bloquean a una criatura con las habilidades de dañar dos veces y arrollar son destruidas durante el primer paso de daño de combate, la criatura con las habilidades de dañar dos veces y arrollar le hará todo su daño de combate al jugador o planeswalker defensor durante el segundo paso de daño de combate.

Furiadragón

{2}{R}

Instantáneo

Agrega {R} a tu reserva de maná por cada criatura atacante que controlas. Hasta el final del turno, las criaturas atacantes que controlas ganan “{R}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

* Aunque puede generar maná, la Furiadragón no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

* Solo las criaturas que están atacando cuando la Furiadragón se resuelve contarán para la cantidad de maná que se genera, y solo esas criaturas ganarán la habilidad activada “hálito de fuego”. En otras palabras: lanzar la Furiadragón antes de declarar atacantes no suele causar ningún efecto.

* Recuerda que el maná no utilizado se vacía de las reservas de maná de los jugadores al final de cada paso y fase. Por ejemplo, si lanzas la Furiadragón durante tu paso de declarar atacantes, excepto en casos muy infrecuentes, el maná que genera la Furiadragón no durará hasta el paso de declarar bloqueadoras o la fase principal poscombate.

General escamadragón

{3}{W}

Criatura — Guerrero humano

2/3

Al comienzo de tu paso final, fortalece X, donde X es la cantidad de criaturas giradas que controlas. *(Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon X contadores +1/+1 sobre ella.)*

* Cuenta la cantidad de criaturas giradas que controlas cuando la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

* La criatura sobre la cual pones los contadores no tiene por qué ser una de las criaturas giradas.

Gran maestra almardiente

{1}{W}

Criatura — Monje humano

2/2

Vínculo vital.

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

{2}{U/R}{U/R}: La próxima vez que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro de tu mano este turno, pon esa carta en tu mano en vez de en tu cementerio cuando se resuelva.

* Un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de vínculo vital hace que su controlador gane vidas solo si el hechizo es la fuente de cualquier daño que se haga. Un hechizo de instantáneo o de conjuro con la habilidad de vínculo vital que hace que otra fuente haga daño no hará que su controlador gane vidas.

* Una vez que has activado la última habilidad de la Gran maestra almardiente, si el siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro que lanzas de tu mano es contrarrestado, no irá a tu mano y el efecto no se aplicará al próximo hechizo que lances.

* Un hechizo que te indica que lo exilies (por ejemplo, la Transgresión temporal) no irá a tu mano porque no va a tu cementerio cuando se resuelve.

Gritarrayos

{4}{R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela, arrolla, prisa.

Al comienzo del paso final, el propietario del Gritarrayos lo baraja en su biblioteca.

* El propietario del Gritarrayos lo baraja en su biblioteca solo si está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve.

Instintos implacables

{2}{G}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura no atacante objetivo gana las habilidades de alcance y toque mortal hasta el final del turno. Enderézala.
- La criatura atacante objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Si eliges el primer modo, la criatura objetivo no puede estar atacando. Sin embargo, puede atacar más adelante en el turno.

Jefe de hordas brutal

{3} {B}

Criatura — Guerrero orco

3/3

Siempre que una criatura que controlas ataque, el jugador defensor pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{3} {R/W} {R/W}: Las criaturas que controlan tus oponentes bloquean este turno si pueden. Tú eliges cómo bloquean.

* Todas las declaraciones de bloqueo deben ser legales igualmente.

* Si hay un coste asociado a hacer que una criatura bloquee y eliges que esa criatura bloquee, su controlador puede elegir pagar o no ese coste. Si ese jugador decide no pagar ese coste, debes proponer un nuevo conjunto de criaturas bloqueadoras.

* Elegirás cómo bloquea cada criatura que controla un oponente incluso si esa criatura no estaba en el campo de batalla o no la controlaba un oponente cuando la habilidad activada se resolvió.

* En un juego de varios jugadores, si más de un jugador activa la habilidad activada del Jefe de hordas brutal en el mismo turno, el controlador de la última habilidad que se resuelve elegirá cómo bloquea cualquier criatura que controlan los jugadores que no resolvieron esta habilidad.

* El jugador defensor al que afecta la habilidad disparada del Jefe de hordas brutal se determina en relación a la criatura que atacó. Por ejemplo, si el Jefe de hordas brutal atacó a un oponente y otras dos criaturas que controlas atacaron a otro oponente, el primer oponente perdería 1 vida y el segundo oponente perdería 2 vidas. Ganarías un total de 3 vidas.

Jinete llamarrauda

{4} {R}

Siempre que el Jinete llamarrauda ataque, pon una ficha en el campo de batalla girada y atacando que es una copia de otra criatura atacante objetivo. Exilia la ficha al final del combate.

Rapidez {2} {R} {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.)*

* Eliges a qué oponente o planeswalker oponente está atacando la ficha cuando la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca el Jinete llamarrauda.

* Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

* 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 tiene contadores sobre ella o si hay auras y/o equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copia ningún efecto que pueda haber convertido a un permanente que no sea criatura en una criatura. Si la ficha no es una criatura cuando entra al campo de batalla, no estará atacando.

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

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

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por el Jinete llamarrauda 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

* Si otra criatura se convierte en o entra al campo de batalla como una copia de la ficha, no exiliarás esa criatura al final del combate. Sin embargo, si el Jinete llamarrauda crea múltiples fichas debido a un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), exiliarás cada una de esas fichas.

Krotiq emboscador

{5}{G}

Criatura — Insecto

5/5

Arrolla.

Cuando el Krotiq emboscador entre al campo de batalla, regresa otra criatura que controlas a la mano de su propietario.

* Si no controlas otras criaturas cuando la habilidad disparada del Krotiq emboscador se resuelve, no ocurre nada. El Krotiq emboscador permanece en el campo de batalla.

* 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.

Krushok del frente de batalla

{4}{G}

Criatura — Bestia

3/4

El Krushok del frente de batalla no puede ser bloqueado por más de una criatura.

Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella no puede ser bloqueada por más de una criatura.

* La segunda habilidad se aplica solo cuando se declaran bloqueadoras. Si una criatura que controlas sin contadores +1/+1 sobre ella es bloqueada por más de una criatura, poner un contador +1/+1 sobre ella no cambiará ni anulará el bloqueo.

La diplomacia de los yermos

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Si controlas un Guerrero, ese jugador pierde 2 vidas.

* Si controlas un Guerrero cuando La diplomacia de los yermos se resuelve, el oponente objetivo perderá 2 vidas incluso si ese jugador no descartó una carta (quizá porque no tenía cartas en la mano).

La voluntad de la naga

{4} {U} {U}

Instantáneo

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La voluntad de la naga puede hacer objetivo a criaturas que ya están giradas. Esas criaturas no se enderezarán durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La voluntad de la naga lleva el seguimiento de las criaturas, pero no de sus controladores. Si cualquiera de esas criaturas cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

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

Lealtades cambiantes

{5}{U}

Conjuro

Intercambia el control de dos permanentes objetivo que compartan un tipo de carta. (*Artefacto, criatura, encantamiento, tierra y planeswalker son tipos de carta.*)

* Si uno de los permanentes objetivo es un objetivo ilegal cuando las Lealtades cambiantes se resuelven, el intercambio no tiene lugar. Si ambos permanentes son objetivos ilegales (quizá porque ya no comparten un tipo de carta), las Lealtades cambiantes serán contrarrestadas.

* Cualquiera de ambos objetivos puede tener tipos de carta que el otro no tiene, siempre que compartan al menos un tipo de carta. Por ejemplo, puedes hacer objetivo a una criatura y a una criatura artefacto.

* No tienes por qué controlar ninguno de ambos permanentes objetivo.

* Si el mismo jugador controla ambos permanentes cuando las Lealtades cambiantes se resuelven, no ocurrirá nada.

* Ganar el control de un aura o de un equipo no hace que se muevan, aunque ganar el control de un equipo te permite activar su habilidad de equipar más adelante para anexarla a una criatura que controlas.

* Si otro hechizo o habilidad te permite cambiar los objetivos de las Lealtades cambiantes (o tal vez copiarlas y elegir nuevos objetivos para la copia), solo puedes cambiar los objetivos de manera que el conjunto de objetivos definitivo siga siendo legal. Por ejemplo, si Lealtades cambiantes hace objetivo a una criatura que controlas y a una criatura que controla un oponente, no puedes cambiar sin más el segundo objetivo a un permanente que no sea criatura que controla ese jugador. No obstante, podrías cambiar el segundo objetivo a una criatura que controla un oponente distinto. Los dos objetivos nuevos pueden compartir un tipo de carta distinto al que compartían los dos objetivos originales.

Llamada salvaje

{X}{G}{G}

Conjuro

Manifiesta la primera carta de tu biblioteca, luego pon X contadores +1/+1 sobre ella. *(Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

* Si eliges 0 como valor de X, solo manifestarás la primera carta de tu biblioteca.

Lucha siniestra

{1} {B} {G}

Instantáneo

Elige la criatura objetivo que controlas y la criatura objetivo que controla un oponente. Cada una de esas criaturas hace una cantidad de daño igual a su resistencia a la otra.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal cuando la Lucha siniestra intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Existe una errata en esta carta en español. La versión impresa dice “Cada una de esas criaturas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra”, pero debería decir “Cada una de esas criaturas hace una cantidad de daño igual a su resistencia a la otra”.

Marca rúnica jeskai

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2.

La criatura encantada tiene la habilidad de volar mientras controles un permanente rojo o blanco.

* Se verifica si una criatura tiene la habilidad de volar cuando se declaran las criaturas bloqueadoras. Una vez que la criatura encantada bloquea o es bloqueada, perder la habilidad de volar no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Marca rúnica mardu

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2.

La criatura encantada tiene la habilidad de dañar primero mientras controles un permanente blanco o negro.

* Si la criatura encantada asigna daño de combate durante el primer paso de daño de combate, y luego pierde la habilidad de dañar primero antes del segundo paso de daño de combate, no asignará daño de combate de nuevo en el segundo paso de daño de combate.

Mastodonte fronterizo

{2} {G}

Criatura — Elefante

3/2

Ferocidad — El Mastodonte fronterizo entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

* La habilidad de ferocidad del Mastodonte fronterizo verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando el Mastodonte fronterizo entra al campo de batalla. Ya que el Mastodonte fronterizo no está en el campo de batalla en este momento, no se cuenta a sí mismo.

Mentor del monasterio

{2} {W}

Criatura — Monje humano

2/2

Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Monje blanca 1/1 con la habilidad de destreza.

* Lanzar un hechizo que no sea de criatura hará que tanto la habilidad de destreza como la otra habilidad del Mentor del monasterio se disparen. Puedes poner esas habilidades en la pila en cualquier orden. La habilidad que vaya a la pila en último lugar será la primera en resolverse.

* El hechizo que hace que la segunda habilidad del Mentor del monasterio se dispare no hará que la habilidad de destreza de la ficha de Monje que ha creado se dispare.

Ójutai, el Alma del Invierno

{5} {W} {U}

Criatura legendaria — Dragón

5/6

Vuela, vigilancia.

Siempre que un Dragón que controlas ataque, gira el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente. Ese permanente no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad disparada puede hacer objetivo a un permanente que no sea tierra que ya esté girado, pero no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

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

* La habilidad solo se aplica durante el próximo paso de enderezar del controlador, incluso si el permanente ha sido objetivo de la habilidad disparada de Ójutai más de una vez. El permanente no permanecerá girado durante varios pasos de enderezar.

Orco tirocertero

{3} {B}

Criatura — Arquero orco

4/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

* Si el Orco tirocertero entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que otra criatura, su habilidad se disparará por esa criatura.

Pacto oscuro

{2} {B}

Conjuro

Cada jugador descarta todas las cartas de su mano, luego roba esa misma cantidad de cartas menos una.

* Si un jugador tenía una única carta o no tenía ninguna carta en su mano, ese jugador no roba ninguna carta.

Pendenciero de batalla

{1} {B}

Criatura — Guerrero orco

2/2

Mientras controles un permanente rojo o blanco, el Pendenciero de batalla obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de dañar primero.

* Si el Pendenciero de batalla asigna daño de combate durante el primer paso de daño de combate y luego pierde la habilidad de dañar primero antes del segundo paso de daño de combate (quizá porque ya no controlas un permanente rojo o blanco), no asignará daño de combate de nuevo en el segundo paso de daño de combate.

Pergamino de los maestros

{2}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de sabiduría sobre el Pergamino de los maestros.

{3}, {T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada contador de sabiduría sobre el Pergamino de los maestros.

* Cuenta la cantidad de contadores de sabiduría que hay sobre el Pergamino de los maestros cuando la habilidad activada se resuelve para determinar la magnitud de la bonificación que obtiene la criatura objetivo. Si el Pergamino de los maestros no está en el campo de batalla en ese momento, utiliza la cantidad de contadores de sabiduría que tenía cuando dejó el campo de batalla.

* Una vez que la habilidad activada se ha resuelto, cambiar la cantidad de contadores de sabiduría sobre el Pergamino de los maestros no afectará a la bonificación que otorgó esa activación.

Pirotecnia

{4} {R}

Conjuro

La Pirotecnia hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o jugadores objetivo.

* La cantidad de objetivos elegidos para la Pirotecnia debe ser al menos uno y como máximo cuatro. Eliges cómo se divide el daño cuando lanzas el hechizo, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo.

* Si alguno pero no todos los objetivos de la Pirotecnia se convierte en ilegal, no puedes cambiar la división de daño. El daño que se le habría hecho a los objetivos ilegales sencillamente no se hace.

* No puedes hacer daño a un jugador y a un planeswalker que controla ese jugador a la vez con la Pirotecnia. Tampoco puedes hacer daño a más de un planeswalker que controla el mismo jugador. Si eliges redirigir el daño que se está haciendo a un jugador hacia un planeswalker, debes redirigir todo el daño a un único planeswalker.

* Si un efecto crea una copia de la Pirotecnia, la cantidad de objetivos y la división del daño no pueden cambiarse. Sin embargo, es posible que el efecto que crea la copia te permita cambiar los objetivos.

Protector del Primer Árbol

{G}

Criatura — Humano

1/1

{1} {W/B}: El Protector del Primer Árbol se convierte en un Guerrero Humano con fuerza y resistencia base de 3/3.

{2} {W/B} {W/B}: Si el Protector del Primer Árbol es un Guerrero, se convierte en un Guerrero Espíritu Humano con las habilidades de arrollar y vínculo vital.

{3} {W/B} {W/B} {W/B}: Si el Protector del Primer Árbol es un Espíritu, pon cinco contadores +1/+1 sobre él.

* Ni la primera ni la segunda habilidad tienen duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el Protector del Primer Árbol deje el campo de batalla o algún efecto posterior cambie sus características.

* La primera y la segunda habilidad activada hacen que el Protector del Primer Árbol pierda cualquier otro tipo de criatura que tenga. Mantiene cualquier tipo o supertipo de carta que pueda tener.

* La primera habilidad sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la primera habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia del Protector del Primer Árbol, como el que crea el Crecimiento titánico, se aplicarán al Protector del Primer Árbol sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo

mismo ocurre con cualquier contador +1/+1 que haya sobre el Protector del Primer Árbol y con los efectos que intercambian su fuerza y su resistencia.

Recuperación súbita

{3}{G}

Instantáneo

Pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, luego regresa una carta de criatura y una carta de tierra de tu cementerio a tu mano.

* Eliges qué carta de criatura y qué carta de tierra regresas a tu mano cuando la Recuperación súbita se resuelve. Esto no hace objetivo a ninguna de esas cartas.

* Si no hay cartas de tierra en tu cementerio, eliges una carta de criatura igualmente y viceversa.

Rondador del río Marang

{2}{U}

Criatura — Bribón humano

2/1

El Rondador del río Marang no puede bloquear y no puede ser bloqueado.

Puedes lanzar el Rondador del río Marang desde tu cementerio mientras controles un permanente negro o verde.

* La habilidad del Rondador del río Marang no cambia cuándo puedes lanzarlo. Todavía debes pagar los costes del hechizo.

* El Rondador del río Marang verifica si controlas un permanente negro o verde solo cuando comienzas a lanzarlo. Una vez que has comenzado a lanzar el Rondador del río Marang desde tu cementerio, no importa lo que les suceda a los permanentes negros o verdes que controlas.

Servidores de piedra tallada

{3}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Lanza los Servidores de piedra tallada solo si lanzaste otro hechizo este turno.

* No importa si se resolvió el otro hechizo. Puede haber sido contrarrestado o, si de alguna manera lanzaste los Servidores de piedra tallada como si tuvieran la habilidad de destello, puede estar todavía en la pila.

Sílumgar, la Muerte Errante

{4} {U} {B}

Criatura legendaria — Dragón

3/7

Vuela, antimaleficio.

Siempre que un Dragón que controlas ataque, las criaturas que el jugador defensor controla obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

* Las criaturas a las que afecta la habilidad disparada de Sílumgar se determinan en relación al Dragón que atacó. Por ejemplo, si Sílumgar atacó a un oponente y otros dos Dragones atacaron a otro oponente, las criaturas que controla el primer oponente obtendrían -1/-1 hasta el final del turno y las criaturas que controla el segundo oponente obtendrían -2/-2 hasta el final del turno. En un juego de Gigante de dos cabezas, elige a un miembro del equipo oponente cuando cada habilidad se resuelva.

Suplantación de forma

{4} {U} {U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura.

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

* Si regresas una criatura boca abajo a la mano de su propietario, la ficha será una criatura 2/2 incolora boca arriba sin nombre, sin habilidades y sin tipos de criatura. (La carta de criatura boca abajo será mostrada a todos los jugadores cuando deje el campo de batalla).

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

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

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Suplantación de forma 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

Tasigur, el Colmillo Dorado

{5} {B}

Criatura legendaria — Chamán humano

4/5

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

{2} {G/U} {G/U}: Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, luego regresa de tu cementerio a tu mano una carta que no sea tierra que elija un oponente.

* La última habilidad no hace objetivo a ninguna carta o jugador. Eliges un oponente cuando la habilidad se resuelve y ese jugador elige una carta que no sea tierra.

* El oponente elegido puede elegir cualquier carta que no sea tierra de tu cementerio, no solo una de las cartas que acaba de ir allí. El jugador debe elegir una carta que no sea de tierra si hay una en tu cementerio.

Ugin, el dragón espíritu

{8}

Planeswalker — Ugin

7

+2: Ugin, el dragón espíritu hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

−X: Exilia cada permanente con coste de maná convertido de X o menos que sea de uno o más colores.

−10: Gana 7 vidas, roba siete cartas y pon en el campo de batalla hasta siete cartas de permanentes de tu mano.

* Si eliges poner cartas de permanente con la habilidad de metamorfosis en el campo de batalla con la tercera habilidad, debes ponerlas en el campo de batalla boca arriba.

* Ugin, el dragón espíritu no es una carta de Dragón; es decir, no tiene el tipo de criatura Dragón. Los hechizos y habilidades que hacen referencia a cartas de Dragón o a Dragones no se aplican con Ugin.

Venganza ancestral

{B} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Venganza ancestral entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

La criatura encantada obtiene -1/-1.

* Si la criatura a la que hace objetivo la habilidad de encantar criatura de la Venganza ancestral es un objetivo ilegal cuando la Venganza ancestral intenta resolverse, la Venganza ancestral será contrarrestada. No entrará al campo de batalla y su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

* Si la Venganza ancestral hace que la criatura encantada tenga una resistencia de 0, esa criatura y la Venganza ancestral irán a los cementerios de sus propietarios. La habilidad de entra al campo de batalla se seguirá aplicando.

Ventaja abzana

{1}{W}

Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica un encantamiento. Fortalece 1. *(Elige la criatura con menos resistencia entre las criaturas que controlas y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

* Puedes hacer objetivo a cualquier jugador con la Ventaja abzana, incluso si ese jugador no controla un encantamiento.

* El encantamiento ya habrá dejado el campo de batalla cuando fortalezcas 1.

Verdugo despiadado

{2}{B}

Criatura — Guerrero orco

3/1

Cuando el Verdugo despiadado entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura.

* Si no controlas otras criaturas cuando la habilidad del Verdugo despiadado se resuelve, tendrás que sacrificar el Verdugo despiadado.

Vientos de Qal Sisma

{1}{G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, en vez de eso, prevén todo el daño de combate que fueran a hacer este turno las criaturas que controlan tus oponentes.

* Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando los Vientos de Qal Sisma se resuelven, la habilidad de ferocidad se aplicará. El daño de combate que hagan las criaturas que controlan tus oponentes será prevenido, incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando ese daño fuera a hacerse.

Yasova Garradragón

{2}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/2

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {1}{U/R}{U/R}. Si lo haces, gana el control de la criatura objetivo con fuerza menor a la de Yasova Garradragón que controla un oponente hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Las fuerzas de la criatura objetivo y de Yasova Garradragón se verifican cuando pones la habilidad en la pila y de nuevo cuando la habilidad se resuelve. Una vez que la habilidad se resuelve, no importa lo que pase con la fuerza de ninguna de esas criaturas.

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

Yeti hambriento

{4} {R}

Criatura — Yeti

4/4

Mientras controles un permanente verde o azul, puedes lanzar el Yeti hambriento como si tuviera la habilidad de destello. *(Puedes lanzarlo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

* El Yeti hambriento verifica si controlas un permanente verde o azul solo cuando comienzas a lanzarlo. Una vez que has comenzado a lanzar el Yeti hambriento como si tuviera la habilidad de destello, no importa lo que les suceda a los permanentes verdes o azules que controlas.

Zarpazo salvaje

{R}

Instantáneo

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, el daño no puede ser prevenido este turno.

El Zarpazo salvaje hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La habilidad de ferocidad del Zarpazo salvaje se aplica a todo el daño que fuera a hacerse ese turno, incluido el daño que haga el Zarpazo salvaje.

* Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando el Zarpazo salvaje se resuelve, la habilidad de ferocidad se aplicará. El daño hecho ese turno no puede ser prevenido, incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando ese daño fuera a hacerse.

Magic: The Gathering, Magic, 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.