

Notas de la colección *Travesía hacia Nyx*

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 10 de febrero 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 la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no puedes encontrar lo que estás buscando, por favor contáctanos en Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Travesía hacia Nyx* contiene 165 cartas (60 comunes, 60 poco comunes, 35 raras y 10 raras míticas).

Eventos Presentación: 26 y 27 de abril de 2014

Fin de semana de lanzamiento: 2 al 4 de mayo de 2014

Game Day: 24 y 25 de mayo de 2014

La colección *Travesía hacia Nyx* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 2 de mayo de 2014. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Regreso a Rávnica*, *Intrusión*, *Laberinto del Dragón*, **Magic 2014**, *Theros*, *Nacidos de los dioses* y *Travesía hacia Nyx*.

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

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

Nueva palabra de habilidad: *Constelación*

El reino estrellado de Nyx atrae a todos los pueblos de Theros con sus grupos de estrellas que representan a los dioses que habitan los cielos. *Constelación* es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de las habilidades que se disparan siempre que un encantamiento entra al campo de batalla bajo tu control. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Avasallador de mortales

{4} {G} {G}

Criatura encantamiento — Elemental

5/5

Constelación — Siempre que el Avasallador de mortales u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Una habilidad de constelación se dispara siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control por cualquier motivo. Los encantamientos con otros tipos de carta, como las criaturas encantamiento, también harán que se disparen las habilidades de constelación.

* Un hechizo de aura sin la habilidad de concesión que tiene un objetivo ilegal cuando intenta resolverse será contrarrestada e irá al cementerio de su propietario. No entrará al campo de batalla y las habilidades de constelación no se dispararán. Un hechizo de aura con la habilidad de concesión no puede contrarrestarse de esta manera. Pasará a ser de nuevo una criatura encantamiento y se resolverá, por lo que entrará al campo de batalla y disparará las habilidades de constelación.

* Cuando un encantamiento entra al campo de batalla bajo tu control, se disparará cada habilidad de constelación de los permanentes que controlas. Puedes poner esas habilidades en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse.

Nueva palabra de habilidad: Esfuerzo

A menudo, superar los desafíos de *Theros* requiere esfuerzos extraordinarios. Algunos instantáneos y conjuros de esta colección pueden hacer objetivo a cualquier cantidad de criaturas. Esfuerzo es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de habilidades que poseen estos instantáneos y conjuros y que agrega un coste adicional para cada objetivo después del primero. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Resistencia desesperada

{R} {W}

Conjuro

Esfuerzo — Lanzar la Resistencia desesperada cuesta {R} {W} más por cada objetivo después del primero.

Cualquier cantidad de criaturas objetivo obtienen +2/+0 cada una y ganan las habilidades de dañar primero y vigilancia hasta el final del turno.

* Eliges cuántos objetivos tiene un hechizo con la habilidad de esfuerzo y cuáles son esos objetivos en el momento de lanzarlo. Es legal lanzar esta clase de hechizos sin objetivo, aunque rara vez es buena idea hacerlo. No puedes elegir el mismo objetivo más de una vez para un único hechizo con la habilidad de esfuerzo.

* El coste de maná y el coste de maná convertido de los hechizos con la habilidad de esfuerzo no cambian, sin importar cuántos objetivos tengan. Las habilidades de esfuerzo solo afectan a lo que pagues. Por ejemplo, el coste de maná convertido de la Resistencia desesperada siempre es 2.

* Si todos los objetivos del hechizo son ilegales cuando intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. Si uno o más de sus objetivos son legales cuando intenta resolverse, el hechizo se resolverá y afectará solo a esos objetivos legales. No tendrá efecto sobre ningún objetivo ilegal.

* Si un hechizo de esta clase se copia, y el efecto que copia el hechizo permite a un jugador elegir nuevos objetivos para la copia, la cantidad de objetivos no puede cambiarse. El jugador puede cambiar cualquier cantidad de esos objetivos, incluyendo todos y ninguno. Si para uno de los objetivos el jugador no puede elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

* Si un hechizo o habilidad te permite lanzar un hechizo con la habilidad de esfuerzo sin pagar su coste de maná, debes pagar los costes adicionales para todo objetivo después del primero.

Mecánica que regresa con un toque de crueldad: concesión y criaturas del oponente

La habilidad de concesión, presentada en *Theros*, te permite lanzar una carta bien como una criatura encantamiento o bien como un encantamiento de aura. Cuando se lanzan como auras, las cartas con la habilidad de concesión de *Theros* y de *Nacidos de los dioses* proporcionaban ventajas a las criaturas encantadas. Pese a que siempre era posible encantar una criatura que controlaba un oponente de esta manera, rara vez era aconsejable. Algunas cartas con la

habilidad de concesión de esta colección transmiten desventajas a la criatura encantada y se utilizarán más frecuentemente para encantar criaturas controladas por un oponente.

Pielmarcada retorcido

{B}

Criatura encantamiento — Minotauro

2/1

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

El Pielmarcada retorcido no puede bloquear.

La criatura encantada obtiene +2/+1 y no puede bloquear.

* Sigues siendo tú quien controla el aura incluso si está encantando una criatura controlada por otro jugador.

* Si la criatura encantada deja el campo de batalla, el aura deja de ser un aura y permanece en el campo de batalla. El control de ese permanente no cambia; serás tú quien controle la criatura encantamiento resultante.

* De forma similar, si lanzas un hechizo de aura con la habilidad de concesión haciendo objetivo a una criatura que controla otro jugador y esa criatura es un objetivo ilegal cuando el hechizo intenta resolverse, terminará de resolverse como un hechizo de criatura encantamiento. Entrará al campo de batalla bajo tu control.

Mecánica que regresa: deidades y devoción a dos colores

Cada una de las cinco Deidades que aparecen en la colección *Travesía hacia Nyx* tiene una habilidad que hace referencia a tu devoción a dos colores.

Farika, diosa de la aflicción

{1} {B} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/5

Indestructible.

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

{B} {G}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Su propietario pone en el campo de batalla una ficha de criatura encantamiento Víbora negra y verde 1/1 con la habilidad de toque mortal.

* Tu devoción a dos colores es igual a la cantidad de símbolos de maná del primer color, del segundo color o de ambos colores entre los costes de maná de los permanentes que controlas. En particular, un símbolo de maná híbrido cuenta una sola vez para tu devoción a sus dos colores. Por ejemplo, si los únicos permanentes que controlas que no son tierras son Farika, diosa de la aflicción y el Mago del Gremio Golgari (cuyo coste de maná es {B/G} {B/G}), tu devoción al rojo y al verde es cuatro.

Otros temas y mecánicas de *Theros* y *Nacidos de los dioses* que regresan

La colección *Travesía hacia Nyx* cuenta con muchas mecánicas, palabras clave y reglas que presentó la colección *Theros*. Para leer más acerca de las criaturas encantamiento, del elemento del marco con el cielo estrellado “Nyx”, de las habilidades de concesión, heroísmo, monstruosidad y criaturas monstruosas, devoción, adivinar y de las Deidades, consulta las notas de la colección *Theros*. Para leer más acerca de la habilidad de inspiración, consulta las notas de la colección *Nacidos de los dioses*. Las notas de cada colección pueden consultarse en www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

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

Hay dos cambios de reglas que se introdujeron con la colección básica *Magic 2014* que afectan al funcionamiento de ciertas cartas de la colección *Travesía hacia Nyx*.

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

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

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Égida de los dioses

{1}{W}

Criatura encantamiento — Soldado humano

2/1

Tienes la habilidad de antimaleficio. (*No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.*)

* Tu oponente no puede hacerte objetivo a ti con hechizos que hagan daño o habilidades que causen que sus fuentes hagan daño, incluso si su intención es redirigir el daño a un planeswalker que controlas.

Agente de Erebos

{3}{B}

Criatura encantamiento — Zombie

2/2

Constelación — Siempre que el Agente de Erebos u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, exilia todas las cartas del cementerio del jugador objetivo.

* La habilidad de constelación es obligatoria. Si tú eres el único objetivo legal (tal vez porque tu oponente tiene la habilidad de antimaleficio), debes hacerte objetivo a ti mismo y exiliar todas las cartas de tu cementerio.

Ajani, mentor de héroes

{3}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo que controlas.

+1: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de aura, criatura o planeswalker que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

-8: Ganas 100 vidas.

* Declaras cuántos contadores van a colocarse sobre cada criatura objetivo en cuanto activas la primera habilidad de Ajani. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.

* Si uno o más pero no todos los objetivos de la primera habilidad son ilegales cuando esa habilidad intenta resolverse, no se colocarán contadores sobre los objetivos ilegales. No puedes cambiar la distribución que anunciaste cuando activaste la habilidad; el exceso de contadores sencillamente se perderá.

Armamento de Nyx

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene la habilidad de dañar dos veces mientras sea un encantamiento. De lo contrario, prevén todo el daño que fuera a hacer la criatura encantada. *(Una criatura con la habilidad de dañar dos veces daña primero y también hace daño de combate normal.)*

* El Armamento de Nyx verifica continuamente si la criatura a la que está encantando es o no un encantamiento. Si la criatura no es un encantamiento y se convierte en uno, o si es un encantamiento y deja de serlo, el efecto cambiará.

Armería de Iroas

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.

Equipar {2}.

* El contador +1/+1 se pone sobre la criatura equipada antes de que se haga el daño de combate.

* Si mueves la Armería de Iroas de una criatura a otra, cualquier contador +1/+1 que haya sobre la primera criatura permanece donde está.

Atreos, dios del paso

{1}{W}{B}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/4

Indestructible.

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

Siempre que otra criatura de la cual seas propietario muera, regresa a tu mano a menos que el oponente objetivo pague 3 vidas.

* Eres el propietario de la criatura si la carta que la representa comenzó el juego en tu mazo o si es una ficha que entró al campo de batalla bajo tu control.

* La última habilidad de Atreos se disparará si muere una ficha de criatura de la que eres propietario. El oponente objetivo tiene la opción de pagar 3 vidas, aunque la ficha no puede regresar a tu mano.

* No importa quién controlaba la criatura cuando murió. La última habilidad de Atreos se disparará si tú eras el propietario de esa criatura.

* El oponente objetivo elige si paga o no 3 vidas cuando se resuelve la última habilidad de Atreos. No regresarás la carta a tu mano si ese jugador paga 3 vidas o si la carta deja el cementerio antes de que la habilidad se resuelva.

* Si no hay objetivos legales para la última habilidad de Atreos (tal vez porque cada uno de tus oponentes tiene la habilidad de antimaleficio), se removerá la habilidad de la pila sin efectos. Nadie podrá pagar 3 vidas y no regresarás la carta de criatura a tu mano.

Luz de destierro

{2}{W}

Encantamiento

Cuando la Luz de destierro entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Luz de destierro deje el campo de batalla. *(Ese permanente regresa bajo el control de su propietario.)*

* La habilidad de la Luz de destierro genera un cambio de zona con una duración, un nuevo 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 la Luz de destierro tienen una única habilidad que provoca dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que la Luz de destierro deje el campo de batalla.

* Si la Luz de destierro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo que no sea tierra no será exiliado.

* Las auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

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

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Luz de destierro deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado. La Luz de destierro y la carta regresada no están en el campo de batalla al mismo tiempo.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Luz de destierro 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 va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Taumaturgo del campo de batalla

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Lanzar cada hechizo de instantáneo o de conjuro te cuesta {1} menos por cada criatura a la que haga objetivo.

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Taumaturgo del campo de batalla, el Taumaturgo del campo de batalla gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.

* La primera habilidad del Taumaturgo del campo de batalla no cambia el coste de maná ni el coste de maná convertido de ese hechizo. Solo cambia la cantidad que pagas en realidad (el “coste total” del hechizo).

* Para calcular el coste total de un hechizo de instantáneo o de conjuro que lanzas, comienza por el coste de maná (o el coste alternativo, si procede), agrega todos los aumentos de coste (incluyendo costes adicionales como los que imponen las habilidades de esfuerzo), y luego resta todas las reducciones de coste (como la que crea la primera habilidad del Taumaturgo del campo de batalla).

* La reducción de coste que crea la primera habilidad del Taumaturgo del campo de batalla solo puede reducir la parte genérica del coste total del hechizo. No afecta a los requisitos de maná de color.

* La reducción de coste es de {1} por criatura objetivo, incluso si el hechizo hace objetivo a una criatura más de una vez.

Portador de los cielos

{7}{R}

Criatura — Gigante

10/10

Cuando el Portador de los cielos muera, destruye todos los permanentes al comienzo del próximo paso final.

* El efecto de la habilidad destruirá todos los permanentes del campo de batalla en cuanto se resuelva. No importa si esos permanentes estaban en el campo de batalla cuando el Portador de los cielos murió.

* Si el Portador de los cielos muere durante un paso final, la habilidad disparada retrasada se disparará al comienzo del paso final del próximo turno.

Fulgor cegador

{R}

Conjuro

Esfuerzo — Lanzar el Fulgor cegador cuesta {R} más por cada objetivo después del primero.

Cualquier cantidad de criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.

* EL Fulgor cegador puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluidas aquellas que controlas.

Hoplita sanguinario

{1}{B}

Criatura — Soldado humano

2/1

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Hoplita sanguinario, pon un contador +1/+1 sobre el Hoplita sanguinario.

Siempre que se ponga un contador +1/+1 sobre el Hoplita sanguinario, remueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo que controla un oponente.

* La última habilidad del Hoplita sanguinario se disparará siempre que se ponga cualquier contador +1/+1 sobre él, no solo aquellos que se deban a su habilidad de heroísmo.

* Si se ponen varios contadores +1/+1 sobre el Hoplita sanguinario al mismo tiempo, su última habilidad se disparará una vez por cada uno de esos contadores.

* Si el Hoplita sanguinario entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre él, su última habilidad se disparará una vez por cada uno de esos contadores.

Larva cerebral

{1}{B}

Criatura encantamiento — Insecto

1/1

Cuando la Larva cerebral entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano y tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta hasta que la Larva cerebral deje el campo de batalla.

* La habilidad de la Larva cerebral genera un cambio de zona con una duración, un nuevo estilo de habilidad que recuerda un poco a cartas antiguas como el Barquero de Marea Hueca. No obstante, a diferencia del Barquero de Marea Hueca, las cartas como la Larva cerebral tienen una única habilidad que provoca dos efectos que no se repiten: uno que exilia la carta que no sea tierra cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada a la mano de su propietario inmediatamente después de que la Larva cerebral deje el campo de batalla.

* Si la Larva cerebral deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el oponente mostrará su mano pero ninguna carta será exiliada.

* La carta exiliada regresa a la mano de su propietario inmediatamente después de que la Larva cerebral deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Larva cerebral deja el juego, la carta exiliada regresa a la mano de su propietario. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Heroicos colosales

{2} {G}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar los Heroicos colosales cuesta {1} {G} más por cada objetivo después del primero.

Cualquier cantidad de criaturas objetivo obtienen +2/+2 cada una hasta el final del turno. Endereza esas criaturas.

* Los Heroicos colosales pueden hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a las que están giradas.

Contraorden

{2} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Su controlador pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

* Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal cuando la Contraorden intenta resolverse, la Contraorden será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador del objetivo no pondrá cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

* Puedes hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado con la Contraorden. Si lo haces, cuando la Contraorden se resuelva, el hechizo objetivo no será contrarrestado, pero su controlador pondrá igualmente las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Nautilo cristalino

{2} {U}

Criatura encantamiento — Nautilo

4/4

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

Cuando el Nautilo cristalino sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrificalo.

La criatura encantada obtiene +4/+4 y tiene “Cuando esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrificala”.

* La segunda habilidad del Nautilo cristalino funciona mientras el Nautilo cristalino esté en el campo de batalla, ya sea una criatura o un aura.

Cíclope de la furia eterna

{4} {R} {R}

Criatura encantamiento — Cíclope

5/3

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

* La habilidad del Cíclope de la furia eterna le da al propio Cíclope la habilidad de prisa.

Mística de Dakra

{U}

Criatura — Hechicero tritón

1/1

{U}, {T}: Cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Puedes poner las cartas mostradas en los cementerios de sus propietarios. Si no lo haces, cada jugador roba una carta.

* Tomas la decisión después de que se hayan mostrado todas las cartas. Si decides no poner las cartas en los cementerios de sus propietarios, la carta que robe cada jugador será la carta mostrada.

Ladrona temeraria

{2} {U}

Criatura — Bribón humano

2/3

Inspiración — Siempre que la Ladrona temeraria se enderece, puedes intercambiar el control del permanente objetivo que no sea tierra que controlas y el permanente objetivo que controla un oponente que comparte un tipo de carta con él.

* El intercambio de control dura indefinidamente. No caduca cuando la Ladrona temeraria deja el campo de batalla.

* 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 para anexarla a una criatura que controlas más adelante.

* Los tipos de carta relevantes (es decir, los que puede tener un permanente) son artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y tribal.

* Si el intercambio total no puede suceder, tal vez porque uno de los objetivos es ilegal cuando la habilidad de inspiración intenta resolverse, no sucederá nada. Ningún permanente cambiará de controlador.

* Si otro hechizo o habilidad te permite cambiar los objetivos de la habilidad (o tal vez copiarla 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 la habilidad 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.

* Aunque el permanente que controlas no puede ser una tierra, el otro objetivo sí puede serlo siempre que comparta un tipo de carta con el primer objetivo. Por ejemplo, podrías hacer objetivo a un artefacto que controlas y a una tierra artefacto que controla un oponente.

Deicidio

{1} {W}

Instantáneo

Exilia el encantamiento objetivo. Si la carta exiliada es una Deidad, busca en el cementerio, la mano y la biblioteca de su controlador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que esa carta y exilialas, luego ese jugador baraja su biblioteca.

* El Deicidio se fija en la carta en el exilio, y no en el permanente que fue exiliado, para determinar si es una Deidad. Para cualquiera de las Deidades del bloqueo *Theros*, no importará cuál haya sido tu devoción a su(s) color(es). La carta es una Deidad cuando no está en el campo de batalla.

* Cuando buscas en el cementerio, la mano y la biblioteca del controlador del objetivo, puedes dejar cualquier carta con ese nombre en la zona en la que esté. No estás obligado a exilialas.

Cuarto del desertor

{2}

Artefacto

Puedes elegir no enderezar el Cuarto del desertor durante tu paso de enderezar.

{6}, {T}: Gira la criatura objetivo. No se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras el Cuarto del desertor permanezca girado.

* La habilidad activada puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a una que esté enderezada.

* Mientras el Cuarto del desertor permanezca girado, el efecto que impide que la criatura se enderece durante el paso de enderezar de su controlador sigue vigente incluso si esa criatura se endereza de alguna otra manera (por ejemplo, con los Heroicos colosales).

Mandato de Erebos

{3} {B} {B}

Encantamiento

Destello.

Siempre que una criatura que controles muera, cada oponente sacrifica una criatura.

* Cuando la habilidad disparada se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando (si ese jugador es un oponente) elige qué criatura sacrificará, luego cada otro oponente en orden de turno hace lo mismo, luego todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.

* No se hace objetivo a ninguno de los oponentes. Un oponente con la habilidad de antimaleficio sacrificaría una criatura igualmente.

* Si varias criaturas que controlas mueren al mismo tiempo, la habilidad disparada del Mandato de Erebos se disparará esa misma cantidad de veces.

* Si controlas más de un Mandato de Erebos y una criatura que controlas muere, se disparará cada una de las habilidades disparadas. Cada oponente sacrificará una criatura cada vez que una de esas habilidades se resuelva.

* Si dos jugadores oponentes controlan cada uno un Mandato de Erebos y una criatura muere, hay una reacción en cadena. Primero se disparará la habilidad de uno de los Mandatos de Erebos, haciendo que cada oponente sacrifique una criatura. Ese sacrificio hará que se dispare la habilidad del Mandato de Erebos del otro jugador, y así sucesivamente.

Mandato de los dioses gemelos

{3} {R} {R}

Encantamiento

Destello.

Si una fuente fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese permanente o jugador.

* El Mandato de los dioses gemelos se aplica a cualquier daño, no solo al daño de combate. Tampoco importa quién controla la fuente del daño que se está haciendo.

* La fuente de daño no cambia. Un hechizo que hace daño especificará la fuente de daño, normalmente el mismo hechizo. Una habilidad que hace daño también especificará la fuente de daño, aunque la habilidad misma nunca será esa fuente. Normalmente la fuente de la habilidad será la fuente de daño.

* Si hay más de un Mandato de los dioses gemelos en el campo de batalla, el daño hecho se duplicará por cada uno (dos de ellos acabarán multiplicando el daño por cuatro, tres por ocho y cuatro por dieciséis).

* Si hay varios efectos que modifican la forma en que se hará el daño, es el jugador al que se le hace el daño o el controlador del permanente al que se le hace el daño quien elige el orden en que se aplicarán los efectos. Por ejemplo, la habilidad del Grifo engalanado dice “Prevén el siguiente punto de daño de combate que se te fuera a

hacer este turno”. Supongamos que fueran a hacerte 3 puntos de daño de combate y activas la habilidad del Grifo engalanado. Puedes (a) prevenir 1 punto de daño primero y luego dejar que el efecto del Mandato de los dioses gemelos duplique el resto, recibiendo como resultado 4 puntos de daño, o (b) duplicar el daño a 6 y luego prevenir 1 punto de daño, recibiendo como resultado 5 puntos de daño.

Discípula del engaño

{U} {B}

Criatura — Bribón humano

1/3

Inspiración — Siempre que la Discípula del engaño se enderece, puedes descartar una carta que no sea tierra. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esa carta, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* Si hay una {X} en el coste de maná de la carta que has descartado o en la carta que deseas buscar, X es 0.

* Si descartas una carta partida de esta manera, puedes buscar una carta con el mismo coste de maná convertido que cualquiera de sus mitades (pero no la suma de ambas). Puedes buscar una carta partida si cualquiera de sus dos mitades tiene el mismo coste de maná convertido que la carta que has descartado.

Eidolón de la retórica

{2} {W}

Criatura encantamiento — Espíritu

1/4

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo cada turno.

* El Eidolón de la retórica buscará en el turno entero para ver si el jugador encantado ya lanzó un hechizo ese turno, incluso si el Eidolón de la retórica no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no puedes lanzar el Eidolón de la retórica y luego lanzar otro hechizo ese turno.

Eidolón del gran festín

{R} {R}

Criatura encantamiento — Espíritu

2/2

Siempre que un jugador lance un hechizo con coste de maná convertido de 3 o menos, el Eidolón del gran festín hace 2 puntos de daño a ese jugador.

* Lanzar el Eidolón del gran festín no hace que se dispare su propia habilidad. Debe estar en el campo de batalla cuando se lance el hechizo para que su habilidad se dispare.

* Lanzar un hechizo pagando un coste alternativo, como un coste de concesión, no modifica su coste de maná convertido. De igual manera, lanzar un hechizo con un coste adicional, como un hechizo con la habilidad de esfuerzo, no modifica su coste de maná convertido. Por ejemplo, lanzar el Pielmarcada retorcido (una carta con coste de maná {B} y coste de concesión {3} {B} por su coste de concesión hará que la habilidad del Eidolón del gran festín se dispare.

Voluntad del portavoz ígneo

{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura encantada haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar la Voluntad del portavoz ígneo. Si lo haces, destruye el artefacto objetivo.

* Decides si sacrificas o no la Voluntad del portavoz ígneo cuando su habilidad disparada se resuelve. Si no está en el campo de batalla en ese momento, no puedes sacrificarla y destruir el artefacto objetivo.

* Si otro jugador gana el control de la criatura encantada, la Voluntad del portavoz ígneo irá al cementerio de su propietario.

Pulpo cazadioses

{5}{U}

Criatura — Pulpo

5/5

El Pulpo cazadioses no puede atacar a menos que el jugador defensor controle un encantamiento o un permanente encantado.

* Solo se verifica si el jugador defensor controla un encantamiento o un permanente encantado en cuanto se declaran bloqueadores. Una vez que el Pulpo cazadioses ha sido declarado como atacante, seguirá atacando incluso si el jugador defensor pierde el control de cada encantamiento o permanente encantado que controlaba.

Filo divino

{1}{W}{W}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3.

Siempre que la criatura equipada bloquee o sea bloqueada por una o más criaturas, puedes exiliar una de esas criaturas.

Los oponentes no pueden lanzar cartas con el mismo nombre que las cartas exiliadas con el Filo divino.

Equipar {3}.

* La habilidad disparada del Filo divino se disparará solo una vez, sin importar la cantidad de criaturas a las que bloquea la criatura equipada o que bloquean a la criatura equipada.

* La habilidad disparada del Filo divino no hace objetivo a ninguna criatura. Podrías exiliar una criatura con protección contra blanco, por ejemplo. * Eliges qué criatura exiliar cuando la habilidad se resuelve.

* Si el Filo divino deja el campo de batalla y luego otro Filo divino entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambos estaban representados por la misma carta). El nuevo Filo divino no impedirá que los oponentes lancen cartas con el mismo nombre que las cartas que se exiliaron con el primero.

* Si el Filo divino exilia una carta de tierra (quizá porque fue convertida en una criatura y luego bloqueó o fue bloqueada por la criatura equipada), los oponentes siguen pudiendo jugar cartas de tierra con el mismo nombre que la carta exiliada. El Filo divino solo impide lanzamientos de hechizos.

Buey lomo dorado

{5}{G}

Criatura encantamiento — Buey

5/4

Constelación — Siempre que el Buey lomo dorado u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo debe ser bloqueada este turno si se puede.

* El jugador defensor debe asignarle al menos un bloqueador a la criatura objetivo durante el paso de declarar bloqueadores si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.

* La habilidad de constelación no obliga a ninguna criatura específica a bloquear a la criatura objetivo.

* Si hay varias criaturas que deben ser bloqueadas si se puede, el jugador defensor debe asignar al menos un bloqueador a cada una de ellas si es posible. Por ejemplo, si dos criaturas de esa clase atacaran y hubiera dos bloqueadores potenciales, no podrían designarse ambas como bloqueadoras del mismo atacante.

Dominar por la fuerza

{1} {R} {R}

Conjuro

Esfuerzo — Lanzar Dominar por la fuerza cuesta {2} {R} más por cada objetivo después del primero.

Gana el control de cualquier cantidad de criaturas objetivo hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Dominar por la fuerza puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que está enderezada o una que ya controlas.

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

Ruina de héroes

{3} {G} {G}

Criatura — Hydra

0/0

La Ruina de héroes entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

{2} {G} {G}: Pon X contadores +1/+1 sobre la Ruina de héroes, donde X es su fuerza.

* El valor de X se determina usando la fuerza de la Ruina de héroes cuando se resuelve la habilidad.

* Si la fuerza de la Ruina de héroes es menor que 0 cuando su segunda habilidad se resuelve, X se considera 0.

Momento de necesidad

{2} {U}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar el Momento de necesidad cuesta {1} {U} más por cada objetivo después del primero.

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador pone en el campo de batalla una ficha de criatura Esfinge azul 4/4 con la habilidad de volar.

* En un juego de Commander, si un comandante va a la zona de mando en vez de ser exiliado con el Momento de necesidad, su controlador obtiene una ficha de Esfinge igualmente.

Hydra ama de la proge

{4} {G} {G}

Criatura — Hydra

7/7

{X} {X} {G}: Monstruosidad X. (Si esta criatura no es monstruosa, pon X contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)

Cuando la Hydra ama de la proge se convierta en monstruosa, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Hydra verdes X/X.

* El valor de cada X de la última habilidad de la Hydra ama de la proge es igual al valor elegido para X cuando su habilidad de monstruosidad se activó.

Sirena hipnótica

{U}

Criatura encantamiento — Sirena

1/1

Concesión {5} {U} {U}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

Vuela.

Tú controlas la criatura encantada.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

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

Interpretar las señales

{5} {U}

Conjuro

Adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Roba una cantidad de cartas igual al coste de maná convertido de esa carta. *(Para adivinar 3, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* Si muestras una carta con coste de maná convertido de 0, como una carta de tierra, no robarás ninguna carta. De lo contrario, la carta que hayas mostrado será la primera que robes.

Iroas, dios de la victoria

{2} {R} {W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

7/4

Indestructible.

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

Las criaturas que controlas no pueden ser bloqueadas excepto por dos o más criaturas.

Prevén todo el daño que se les fuera a hacer a las criaturas atacantes que controlas.

* La última habilidad de Iroas previene todo el daño hecho a las criaturas atacantes que controlas, no solo el daño de combate.

Rey Macar, el maldecido áureo

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Humano

2/3

Inspiración — Siempre que el Rey Macar, el maldecido áureo se enderece, puedes exiliar la criatura objetivo. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de artefacto incolora llamada Oro. Tiene “Sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* El jugador que controlaba al Rey Macar cuando su habilidad se disparó será quien controle la ficha de artefacto y no el jugador que controlaba la criatura que se exilió.

Conocimiento y poder

{4} {R}

Encantamiento

Siempre que adivines, puedes pagar {2}. Si lo haces, Conocimiento y poder hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La habilidad de Conocimiento y poder solo se dispara una vez por cada vez que adivines, sin importar cuántas cartas mires.

* Eliges el objetivo de la habilidad cuando la pones en la pila. Eliges si pagar o no {2} cuando se resuelve. Puedes pagar {2} solo una vez por cada vez que adivines.

Kruxif, dios de los horizontes

{3}{G}{U}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/7

Indestructible.

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

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Si fuera a vaciarse maná no utilizado de tu reserva de maná, en vez de eso, ese maná se convierte en incoloro.

* Mientras Kruxif esté en el campo de batalla, el maná no usado permanecerá en tu reserva de maná al final de las fases y los pasos (aunque se convertirá en incoloro). Esto significa que puedes agregar maná a tu reserva de maná y gastarlo durante un paso, fase o turno futuro. Una vez que Kruxif deje el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para utilizar el maná antes de que desaparezca.

* Si el maná no usado de tu reserva de maná tiene cualquier restricción o condición asociada a él, (por ejemplo, si lo produjo la Caverna de ánimas), esas restricciones o condiciones seguirán asociadas a ese maná cuando se convierta en incoloro.

Flota a la carga

{W}

Conjuro

Esfuerzo — Lanzar Flota a la carga cuesta {1} más por cada objetivo después del primero.

Hasta el final del turno, cualquier cantidad de criaturas objetivo ganan cada una “Siempre que esta criatura ataque, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 girada y atacando”.

* Declaras a qué jugador o planeswalker está atacando cada ficha cuando la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca la criatura original.

* Aunque las fichas están atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Diadema de relámpago

{5}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Diadema de relámpago entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. La criatura encantada obtiene +2/+2.

Si el objetivo de la Diadema de relámpago es un objetivo ilegal cuando intenta resolverse, será contrarrestada y no entrará al campo de batalla. Su habilidad disparada no se disparará.

Rocío de magma

{R}

Instantáneo

El Rocío de magma hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* La segunda frase exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Se aplica a la criatura objetivo incluso si el Rocío de magma no le hace daño (debido a un efecto de prevención) o si el Rocío de magma hace daño a una criatura distinta (debido a un efecto de redirección).

Sabueso de guerra de Mogis

{1}{R}

Criatura encantamiento — Perro

2/2

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

El Sabueso de guerra de Mogis ataca cada turno si puede.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y ataca cada turno si puede.

* El controlador del Sabueso de guerra de Mogis o de la criatura a la que está encantando es quien elige a qué jugador o planeswalker atacar.

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

Obstinación de mortal

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura encantada haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar la Obstinación de mortal. Si lo haces, destruye el encantamiento objetivo.

* Decides si sacrificas o no la Obstinación de mortal cuando su habilidad disparada se resuelve. Si no está en el campo de batalla en ese momento, no puedes sacrificarla y destruir el encantamiento objetivo.

* Si otro jugador gana el control de la criatura encantada, la Obstinación de mortal irá al cementerio de su propietario.

Protectora de presas nessiana

{3}{G}{G}

Criatura — Bestia

4/5

Cuando la Protectora de presas nessiana entre al campo de batalla, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de bosques que controlas. Puedes mostrar una carta de criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

* El valor de X se calcula cuando la habilidad se resuelve.

Final de pesadilla

{2}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

* El valor de X se calcula cuando la habilidad se resuelve. El efecto no cambiará más adelante en el turno aunque lo haga la cantidad de cartas en tu mano.

Tisana de Nyx

{2}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 mientras sea un encantamiento. En caso contrario, obtiene -2/-2.

* La Tisana de Nyx verifica continuamente si la criatura a la que está encantando es o no un encantamiento. Si la criatura no es un encantamiento y se convierte en uno, o si es un encantamiento y deja de serlo, el efecto cambiará.

Rayos opresivos

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar o bloquear a menos que su controlador pague {3}.

Cuesta {3} más activar las habilidades activadas de la criatura encantada.

* El controlador de la criatura encantada puede elegir no atacar (o bloquear) con ella incluso si tiene que atacar (o bloquear) si puede. No se puede obligar a los jugadores a pagar un coste por atacar.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Las habilidades que no tienen un coste y un efecto separados por dos puntos no están afectadas.

Embestida polimórfica

{2}{U}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar la Embestida polimórfica cuesta {1}{U} más por cada objetivo después del primero.

Elige una criatura en el campo de batalla. Cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas se convierten cada una en una copia de esa criatura hasta el final del turno.

* La criatura que se copia no es hecha objetivo por la Embestida polimórfica. Eliges esa criatura cuando se resuelve el hechizo. Puede ser una de las criaturas que se han hecho objetivo. Una criatura puede convertirse en copia de sí misma de esta manera, aunque normalmente esto no tendrá efectos apreciables.

* Las criaturas objetivo copian los valores impresos de la criatura elegida además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiarán los contadores que haya sobre esa criatura o efectos que hayan modificado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera de la criatura.

* Si las criaturas copian una criatura que está copiando una criatura, se convertirán en aquello que esté copiando la criatura elegida.

* Este efecto puede hacer que los objetivos dejen de ser criaturas. Por ejemplo, si cada uno de ellos se convierte en una copia de una tierra que se ha convertido en una criatura, el efecto que convirtió esa tierra en una criatura no se copiará. Los objetivos se convertirán en tierras que no son criatura.

* Los efectos que ya se han aplicado a las criaturas objetivo se les seguirán aplicando. Por ejemplo, si el Crecimiento gigante le había dado a una de esas criaturas +3/+3 anteriormente en el turno y luego la Embestida polimórfica lo convierte en copia del Minotauro pensativo (una criatura 2/3), será un Minotauro pensativo 5/6.

Portavoz ígneo profético

{1} {R} {R}

Criatura — Chamán humano

1/3

Daña dos veces, arrolla.

Siempre que el Portavoz ígneo profético haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

* Si el Portavoz ígneo profético hace daño de combate a un jugador varias veces en un turno (si no fue bloqueado, por ejemplo), su habilidad disparada se disparará cada vez.

* La carta se exilia boca arriba. Jugarla 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, 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.

Coloso de la cantera

{5} {W} {W}

Criatura — Gigante

5/6

Cuando el Coloso de la cantera entre al campo de batalla, pon la criatura objetivo en la biblioteca de su propietario justo debajo de las X primeras cartas de la biblioteca, donde X es la cantidad de llanuras que controlas.

* La habilidad del Coloso de la cantera es obligatoria. Si controlas las únicas criaturas cuando esa habilidad se dispara, debes elegir una criatura que controlas (que podría ser el propio Coloso de la cantera) como objetivo.

* El valor de X se determina cuando la habilidad se resuelve. Si no controlas ninguna llanura en ese momento, pon la criatura en la parte superior de esa biblioteca.

* Si hay menos de X cartas en la biblioteca de ese jugador, pon la criatura en el fondo de esa biblioteca.

Tejedora insigne

{G}

Criatura — Chamán humano

1/1

{1} {G}, sacrificar la Tejedora insigne: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura encantamiento Araña verde 1/3 con la habilidad de alcance. *(Puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.)*

* Si la Tejedora insigne está atacando o bloqueando y activas su habilidad antes de que se haya asignado y hecho el daño de combate, no hará daño de combate. Si estaba bloqueando a una criatura, esa criatura permanecerá bloqueada. Si no activas la habilidad antes del paso de daño de combate, debe sobrevivir al combate para que su habilidad se active más tarde.

Melodía reanimadora

{2} {G}

Conjuro

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

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

* Si eliges ambos modos, y solo una de las cartas es todavía un objetivo legal cuando la Melodía reanimadora intenta resolverse, solo esa carta es regresada a tu mano.

Quimera de resaca

{2} {U}

Criatura encantamiento — Quimera

3/4

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, regresa un encantamiento que controlas a la mano de su propietario.

Si la Quimera de resaca es el único encantamiento que controlas cuando se resuelve su habilidad, debes regresarlo a la mano de su propietario.

* Si no controlas ningún encantamiento cuando la habilidad de la Quimera de resaca se resuelva (tal vez porque la Quimera de resaca deja de ser un encantamiento por algún motivo), no ocurrirá nada.

Ritual de los Resurgidos

{3} {B}

Instantáneo

Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra. Su fuerza es igual a la fuerza de esa carta y su resistencia es igual a la resistencia de esa carta.

* Si la carta de criatura deja el cementerio en respuesta al Ritual de los Resurgidos, el Ritual de los Resurgidos será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No obtendrás una ficha de Zombie.

* Utiliza la fuerza y la resistencia de la carta de criatura tal y como existió por última vez en el cementerio para determinar la fuerza y la resistencia de la ficha de Zombie.

Sabio de las horas

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

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

Remover todos los contadores +1/+1 del Sabio de las horas: Por cada 5 contadores removidos de esta manera, juega un turno adicional después de este.

* Debes remover todos los contadores +1/+1 del Sabio de las horas para activar su habilidad, incluso si la cantidad de contadores no es un múltiplo de cinco. Por ejemplo, si remueves doce contadores para activar la habilidad, jugarás dos turnos adicionales. Si remueves tres contadores, no jugarás ningún turno adicional.

Azote de las flotas

{5} {U} {U}

Criatura — Kraken

6/6

Cuando el Azote de las flotas entre al campo de batalla, regresa cada criatura con resistencia de X o menos que controlan tus oponentes a la mano de su propietario, donde X es la cantidad de islas que controlas.

* El valor de X se determina cuando la habilidad se resuelve.

Tácticas setessanas

{1}{G}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar las Tácticas setessanas cuesta {G} más por cada objetivo después del primero.

Hasta el final del turno, cualquier cantidad de criaturas objetivo obtienen +1/+1 cada una y ganan “{T}: Esta criatura lucha contra otra criatura objetivo”.

* Cada una de las dos criaturas que luchan hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra. Si cualquiera de las criaturas no está en el campo de batalla cuando la habilidad que les indica que luchen se resuelve, no se hace ningún daño.

Pendenciero invidente

{1}{W}

Criatura encantamiento — Guerrero humano

3/2

Concesión {4}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

El Pendenciero invidente no puede atacar solo.

La criatura encantada obtiene +3/+2 y no puede atacar sola.

* El Pendenciero invidente o la criatura a la que encanta solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo.

* Si controlas más de una criatura que no puede atacar sola, ambas pueden atacar juntas, incluso si no ataca ninguna otra criatura.

* Aunque el Pendenciero invidente o la criatura a la que encanta no puede atacar solo, las demás criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Pendenciero invidente podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.

* Si una criatura que no puede atacar sola también debe atacar si puede, su controlador debe atacar con ella y con otra criatura si puede.

* En un juego de Gigante de dos cabezas (o en otro formato que use la alternativa de turnos compartidos en equipo), el Pendenciero invidente (o la criatura a la que encanta) puede atacar con una criatura que controla tu compañero de equipo incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca.

Silenciar a los creyentes

{2}{B}{B}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar Silenciar a los creyentes cuesta {2}{B} más por cada objetivo después del primero.

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo y todas las auras anexadas a ellas.

* Las criaturas y las auras se exilian al mismo tiempo. En particular, si un aura es un permanente con la habilidad de concesión, será exiliada. No dejará de ser un aura y no permanecerá en el campo de batalla.

Solidaridad de los héroes

{1}{G}

Instantáneo

Esfuerzo — Lanzar la Solidaridad de los héroes cuesta {1}{G} más por cada objetivo después del primero.

Elige cualquier cantidad de criaturas objetivo. Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada una de ellas.

* La Solidaridad de los héroes puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a las que tienen contadores +1/+1 sobre ellas. En particular, las habilidades de heroísmo de cualquier criatura objetivo que ponga contadores +1/+1 sobre esa criatura se resolverán antes que la Solidaridad de los héroes.

Engendro de Traxes

{5}{R}{R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Cuando el Engendro de Traxes entre al campo de batalla, hace daño a la criatura o jugador objetivo igual a la cantidad de montañas que controlas.

* Cuenta la cantidad de montañas que controlas cuando la última habilidad se resuelve para determinar cuánto daño hace. Esto incluye cualquier tierra con el subtipo montaña, no solo aquellas cuyo nombre sea montaña.

Rencor de Mogis

{R}

Conjuro

El Rencor de Mogis hace daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. Adivinar 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* El Rencor de Mogis no cuenta para calcular la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. No va allí hasta después de hacer daño y de que adivines 1.

Impacto malévolo

{4}{B}{B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo y la tierra objetivo.

* No puedes lanzar el Impacto malévolo sin una criatura y una tierra que sea legal hacer objetivo. Si uno de esos objetivos es ilegal cuando el Impacto malévolo intenta resolverse, el otro será destruido igualmente.

Sanguijuelas viscosas

{2}{B}{B}

Criatura — Sanguijuela

/

Tanto la fuerza como la resistencia de las Sanguijuelas viscosas son iguales al número de pantanos que controlas.

* La fuerza y la resistencia de las Sanguijuelas viscosas cambiarán en cuanto lo haga la cantidad de pantanos que controlas. Su habilidad cuenta todas las tierras que controlas con el subtipo pantano, no solo aquellas llamadas pantano.

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de las Sanguijuelas viscosas funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Fuerza de los caídos

{1}{G}

Encantamiento

Constelación — Siempre que la Fuerza de los caídos u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

* El valor de X se determina cuando se resuelve la habilidad.

Pensamientos atormentados

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar los Pensamientos atormentados, sacrifica una criatura.

El jugador objetivo descarta una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

* El jugador hecho objetivo descartará una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

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

* Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Gemelo ígneo

{1} {R}

Conjuro

Esfuerzo — Lanzar el Gemelo ígneo cuesta {2} {R} más por cada objetivo después del primero.

Elige cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas. Por cada una de ellas, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura. Esas fichas tienen la habilidad de prisa. Exílielas al comienzo del próximo paso final.

* Las fichas copian 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 0.

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

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por el Gemelo ígneo copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso esa 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.

* Las fichas se ven entre ellas cuando entran al campo de batalla. Si alguna de ellas tiene una habilidad disparada que se dispara siempre que una criatura entra al campo de batalla, la de cada una se disparará por la otra.

* Si otra criatura se convierte en o entra al campo de batalla como una copia de la ficha, esa criatura tendrá la habilidad de prisa pero no la exiliarás. No obstante, si el Gemelo ígneo crea varias fichas que copian a una única criatura debido a un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), exiliarás cada una de ellas.

Los más indecibles temores

{7}{B}

Conjuro

Controlas al jugador objetivo durante el próximo turno de ese jugador. Exilia Los más indecibles temores. (*Ves todas las cartas que ese jugador podría ver y tomas todas las decisiones en su lugar.*)

* Mientras controles a otro jugador, puedes ver todas las cartas que puede ver ese jugador. Esto incluye las cartas que hay en la mano de ese jugador, las cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta que mire en su biblioteca.

* El jugador que controlas sigue siendo el jugador activo durante ese turno.

* Mientras controles a otro jugador, también continúas tomando tus propias decisiones.

* Mientras controles a otro jugador, tomas todas las decisiones que ese jugador pudiera o debiera tomar durante ese turno. Esto incluye las decisiones acerca de qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión invocada por las habilidades disparadas o cualquier otro motivo.

* No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras lo estás controlando.

* No puedes tomar ninguna decisión ilegal ni hacer ninguna elección ilegal: no puedes hacer nada que ese jugador no pueda hacer. No puedes hacer elecciones o tomar decisiones para ese jugador que no hayan sido invocadas por las reglas del juego o por alguna carta, permanente, hechizo, habilidad, etcétera. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado normalmente tomaría (como Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría la decisión, tú tampoco tomarás esa decisión por él.

* Tampoco puedes tomar una decisión por ese jugador que haya sido invocada por las reglas del torneo (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).

* Solo puedes pagar los costes del jugador afectado usando los recursos de ese jugador (cartas, maná, etcétera); no puedes usar los tuyos. Del mismo modo, solo puedes usar los recursos del jugador afectado para pagar los costes de ese jugador; no puedes usarlos para pagar tus costes.

* Solo controlas al jugador. No controlas ninguno de sus permanentes, hechizos o habilidades.

* Si el jugador objetivo se salta su próximo turno, controlarás el siguiente turno que juegue en realidad el jugador afectado.

* Varios efectos de control de jugador que afectan al mismo jugador se sobrescriben uno a otro. El último en crearse es el que funciona.

* Podrías ganar el control de ti mismo con Los más indecibles temores, pero a menos que lo hagas para sobrescribir un efecto de control de jugador de otra persona, esto no hará nada.

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