

Notas de lanzamiento de *Kans de Tarkir*

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

Documento modificado por última vez el 22 de julio 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 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 encuentras lo que buscas, 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 *Kans de Tarkir* contiene 269 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 20 tierras básicas).

Eventos Presentación: 20 y 21 de septiembre de 2014

Fin de semana de lanzamiento: Del 26 al 28 de septiembre de 2014

Game Day: 18 y 19 de octubre de 2014

La colección *Kans de Tarkir* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 26 de septiembre de 2014. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Theros*, *Nacidos de los dioses*, *Travesía hacia Nyx*, *Magic 2015* y *Kans de Tarkir*.

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

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

Tema: cinco clanes tricolores (en “cuña”)

El plano de Tarkir está habitado por cinco clanes, cada uno de ellos liderado por un poderoso kan, que luchan por el territorio y la supremacía. Aunque ya hace mucho tiempo que los dragones se extinguieron, cada clan encarna un aspecto de estos seres. Cada clan está basado en tres colores de magia al estilo “en cuña”: dos colores aliados y su enemigo común. Por ejemplo, los Mardu usan los colores aliados negro y rojo y su enemigo común, el blanco. Cada uno de los clanes tiene una palabra clave o palabra de habilidad propia. Las cartas estrechamente asociadas con un clan, incluidas todas las que contengan su mecánica propia, tienen un ícono de clan en sus recuadros de texto. Estos íconos no tienen efecto alguno en el juego.

Palabra clave de los Abzan: supervivencia

Los Abzan son el clan blanco-negro-verde. Su ícono está compuesto por dos escamas de dragón cruzadas. Supervivencia es una palabra clave nueva que vuelve a las criaturas más poderosas con el fin de prepararse para una larga batalla.

Patrulla del sendero de sal

{3}{W}

Criatura — Explorador humano

2/5

Supervivencia {1}{W}. (*{1}{W}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa la habilidad de supervivencia solo como un conjuro.*)

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

702.106. Supervivencia

702.106a Supervivencia es una habilidad activada. “Supervivencia [coste]” significa: “[Coste], {T}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

* El coste para activar la habilidad de supervivencia de una criatura incluye el símbolo de girar ({T}). La habilidad de supervivencia de una criatura no puede activarse a menos que esa criatura haya estado bajo tu control continuamente desde el inicio del turno.

* Varias criaturas con supervivencia también otorgan una habilidad a las criaturas que controlas que tengan contadores +1/+1 sobre ellas, incluidas ellas mismas. Estos contadores pueden venir de una habilidad de supervivencia, pero cualquier contador +1/+1 sobre la criatura es válido.

Palabra clave de los Jeskai: destreza

Los Jeskai son el clan azul-rojo-blanco. Su ícono es un ojo de dragón. Destreza es una palabra clave nueva que da a una criatura una bonificación de tamaño siempre que lances un hechizo que no sea de criatura.

Anciana jeskai

{1}{U}

Criatura — Monje humano

1/2

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

Siempre que la Anciana jeskai haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta 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.

* 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. Excavar es una palabra clave que regresa y que te permite exiliar cartas de tu cementerio para contribuir al pago de hechizos.

Caída mortal

{9}{B}

Conjuro

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

El jugador objetivo sacrifica dos criaturas.

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.

* Las reglas de la habilidad de excavar han cambiado ligeramente desde la última vez que apareció en una expansión. Anteriormente, la habilidad de excavar reducía el coste de lanzar un hechizo. Según las reglas actuales, se exilian cartas del cementerio al mismo tiempo que se paga 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 Caída mortal es 10, incluso si exiliaste tres cartas para lanzarlo.

* 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 nueve cartas de tu cementerio para lanzar Caída mortal.

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

Palabra de habilidad de los Mardu: incursión

Los Mardu son el clan rojo-blanco-negro. Su ícono está compuesto por un par de alas de dragón. Incursión es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de las cartas que mejoran si atacaste con una criatura ese turno. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Perforacorazones mardu

{3}{R}

Criatura — Arquero humano

2/3

Incursión — Cuando la Perforacorazones mardu entre al campo de batalla, si atacaste con una criatura este turno, la Perforacorazones mardu hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Lo único que tienen en común las habilidades de incursión es que se fijan en si atacaste con una criatura. No importa con cuántas criaturas atacaste o a qué oponente (o planeswalker controlado por un oponente) atacaron.

* Las habilidades de incursión comprueban si has atacado con una criatura durante el turno entero. Esa criatura no tiene por qué estar aún en el campo de batalla. De la misma manera, el jugador o planeswalker que atacó no tiene que estar aún en el juego o en el campo de batalla, respectivamente.

Palabra de habilidad de los Temur: ferocidad

Los Temur son el clan verde-azul-rojo. Su ícono son unas garras de dragón. Ferocidad es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de las habilidades que te dan ventaja si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Negación terca

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea de criatura a menos que su controlador pague {1}.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, en vez de eso, contrarresta ese hechizo.

Rugido de desafío

{2}{G}

Conjuro

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno, lo hacen.

Ferocidad — Esa criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno si controlas una criatura 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. En estos casos 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.

Palabra clave que regresa: metamorfosis

Los cinco clanes de Tarkir usan a menudo engaños en sus batallas. Metamorfosis es una palabra clave que regresa y que permite a una criatura ocultar su verdadera identidad.

Guía abzana

{3}{W}{B}{G}

Criatura — Guerrero humano

4/4

Vínculo vital. (*El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.*)

Metamorfosis {2}{W}{B}{G}. (*Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.*)

Aparte de algunos cambios menores en la terminología y en la enumeración de las reglas, las reglas oficiales de metamorfosis no han cambiado desde la última vez que apareció en una expansión. Son como se describe a continuación:

702.36. Metamorfosis

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Diseño nuevo: hechizos y habilidades modales

Un hechizo o habilidad es *modal* si tiene dos o más opciones precedidas por “Elige uno:” o un texto similar. Cada una de estas opciones es un *modo*. El diseño de los hechizos y habilidades modales se actualiza a partir de *Kans de Tarkir*. Ahora los modos aparecen en una lista con viñetas. Se actualizará el texto de las cartas más antiguas en la guía de referencia de cartas Oracle.

Sortilegio sultai

{B} {G} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye la criatura monocolor objetivo.
- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
- Roba dos cartas, luego descarta una carta.

* Este cambio solo afecta al diseño. Las reglas sobre cómo funcionan los hechizos y habilidades modales no cambian.

* Tú eliges qué modo usa un hechizo o habilidad al lanzar ese hechizo o activar esa habilidad.

* Si un modo necesita de uno o más objetivos, eliges esos objetivos solo si escogiste ese modo. Si el modo escogido no necesita objetivos, el hechizo o habilidad se trata como si no tuviera objetivos.

* Si se copia un hechizo o habilidad modal, la copia conserva el modo del original.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acto de traición

{2} {R}

Conjuro

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

* El Acto de traición 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 las auras o los equipos anexados a ella.

Agarre de dragón

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes lanzar el Agarre de dragón como si tuviera la habilidad de destello. (*Puedes lanzarlo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.*)

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de dañar primero.

* Si estás usando la habilidad de ferocidad del Agarre de dragón para lanzarlo como si tuviera destello, solamente debes controlar una criatura con fuerza de 4 o más al comenzar el proceso de lanzarlo y poner el Agarre de dragón en la pila. Si pierdes el control de esa criatura mientras lanzas el Agarre de dragón (quizá porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná) o en respuesta al Agarre de dragón, eso no afectará al Agarre de dragón en la pila.

* Si quieres que la habilidad de dañar primero cuente para el combate, como muy tarde, debes lanzar el Agarre de dragón en el paso de declarar bloqueadoras, justo después de declararlas.

Alarido de la horda

{2} {R}

Conjuro

Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Incursión — Si atacaste con una criatura este turno, cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo una vez adicional. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* El Alarido de la horda crea una habilidad disparada retrasada que se dispara cuando lanzas tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro ese turno. La habilidad de incursión crea una segunda habilidad disparada retrasada idéntica. Cada una de estas habilidades creará una copia única del próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno. Si no lanzas otro hechizo de instantáneo o de conjuro ese turno, ambas habilidades disparadas retrasadas dejarán de existir.

* Las habilidades disparadas retrasadas copiarán cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

* Cuando se resuelve cada habilidad, crea una copia del hechizo de instantáneo o de conjuro. Tú controlas cada copia. Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Las copias se resolverán luego como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

* Cada copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal). Puedes elegir objetivos diferentes para cada copia.

* Si el hechizo copiado es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), cada copia tendrá el mismo modo. No puedes elegir uno distinto.

* Si el hechizo que se copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Garra del cráter), cada copia tendrá el mismo valor de X.

Altar de la progenie

{1}

Artefacto

Siempre que otro permanente entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.

* Si el Altar de la progenie entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que otros permanentes, su habilidad se disparará por cada uno de esos permanentes.

Altos centinelas de Arashin

{3}{W}

Criatura — Soldado ave

3/4

Vuela.

Los Altos centinelas de Arashin obtienen +1/+1 por cada otra criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

{3}{W}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* La habilidad activada de los Altos centinelas de Arashin puede hacerse objetivo a sí misma y poner contadores +1/+1 sobre sí misma.

* Los Altos centinelas de Arashin obtienen un contador +1/+1 por criatura, no por contador +1/+1. No importa cuántos contadores +1/+1 haya sobre la criatura que controlas, siempre que haya uno o más.

Alud de trasgos

{2}{R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Trago roja 1/1 con la habilidad de prisa.

* Tú eliges si pagar o no {1} cuando la habilidad se resuelve.

Anafenza, la líder

{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Soldado humano

4/4

Siempre que Anafenza, la líder ataque, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo girada que controlas. Si una carta de criatura fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

* La primera habilidad de Anafenza puede hacer objetivo a cualquier criatura girada que controlas. La criatura no tiene por qué estar atacando.

* Mientras Anafenza esté en el campo de batalla, las habilidades que se disparan siempre que muera una criatura que no sea ficha y cuyo propietario sea un oponente no se dispararán, porque esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. (Las fichas de criatura irán al cementerio durante breve tiempo antes de dejar de existir).

* Si tu oponente descarta una carta de criatura mientras Anafenza está en el campo de batalla, las habilidades que funcionan cuando una carta es descartada (como la habilidad de demencia) todavía funcionan aunque esa carta nunca llegue a un cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifiquen las características de una carta descartada (como la primera habilidad de Chandra en llamas) pueden buscar esa carta en el exilio.

* La última habilidad de Anafenza solo se fija en lo que era la carta en la zona desde donde se mueve, no en lo que sería una vez en el cementerio. Por ejemplo, si una carta de tierra que controlas se convierte en una criatura debido a un efecto y luego muere, la carta de tierra será exiliada. Pero si una carta de criatura con la habilidad de concesión es un aura cuando fuera a ir al cementerio, acaba en el cementerio.

Ancestro del lago perlado

{5}{U}{U}

Criatura — Leviatán

6/7

Destello.

El Ancestro del lago perlado no puede ser contrarrestado.

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

Regresar tres tierras que controlas a la mano de su propietario: Regresa el Ancestro del lago perlado a la mano de su propietario.

* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Ancestro del lago perlado. Cuando uno se resuelve, el Ancestro del lago perlado no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.

Arco perforacorazones

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, el Arco perforacorazones hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

Equipar {1}.

* El controlador del Arco perforacorazones elige el objetivo de la habilidad disparada. El Arco perforacorazones es la fuente del daño, no la criatura equipada.

* La habilidad disparada se resuelve antes de declarar bloqueadoras.

* En algunos casos poco frecuentes, el Arco perforacorazones puede estar anexado a una criatura que te está atacando a ti o a un planeswalker que controlas. En ese caso, tú eliges el objetivo de la habilidad disparada, pero como eres el jugador defensor, debe ser una criatura que controlas.

Aspirante a nombre bélico

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano

2/1

Incursión — La Aspirante a nombre bélico entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella si atacaste con una criatura este turno.

La Aspirante a nombre bélico no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 1 o menos.

* Una vez que la Aspirante a nombre bélico sea bloqueada legalmente por una criatura, reducir la fuerza de esa criatura a 1 o menos no cambiará ni anulará el bloqueo.

Ataque imperceptible

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Ataque imperceptible entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

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

La criatura encantada tiene “{6}: Endereza esta criatura”.

* El Ataque imperceptible puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluida una que ya esté enderezada.

* La habilidad activada que endereza a la criatura se le otorga a la criatura encantada. Solo el controlador de la criatura puede activar esta habilidad.

Atrapar la esencia

{G}{U}{R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo de criatura. Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo.

* No tienes por qué hacer objetivo a una criatura para lanzar Atrapar la esencia, aunque debes hacer objetivo a un hechizo de criatura en la pila.

Aullador bélico mardu

{3}{R}

Criatura — Chamán orco

3/3

Incursión — Cuando el Aullador bélico mardu entre al campo de batalla, si atacaste con una criatura este turno, agrega {R}{W}{B} a tu reserva de maná.

* La habilidad de incursión del Aullador bélico mardu no es una habilidad de maná, aunque aumente tu reserva de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Aven plumagélida

{G}{U}

Criatura — Chamán ave

2/2

Vuela.

Metamorfosis {1}{G}{U}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)

Cuando el Aven plumagélida se ponga boca arriba, puedes regresar otra criatura objetivo a la mano de su propietario.

* Si eres el propietario del resto de criaturas cuando el Aven plumagélida se ponga boca arriba, debes hacer objetivo a una de ellas. Tú eliges si esa criatura regresa a la mano de su propietario cuando la habilidad se resuelve.

Bendición escamadragón

{3}{G}

Instantáneo

Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo y enderézala.

* La Bendición escamadragón puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluida una que ya esté enderezada.

Bolsa del sobornador

{X}

Artefacto

La Bolsa del sobornador entra al campo de batalla con X contadores de gema sobre ella.

{1}, {T}, remover un contador de gema de la Bolsa del sobornador: La criatura objetivo no puede atacar ni bloquear este turno.

* Activar la habilidad haciendo objetivo a una criatura que ya está atacando o bloqueando no la remueve del combate ni afecta a ese ataque o bloqueo.

* Si la Bolsa del sobornador no tiene contadores de gema sobre ella, permanece en el campo de batalla, pero no puedes activar su última habilidad.

Bombardeo de rocas

{2}{R}

Conjuro

El Bombardeo de rocas hace 1 punto de daño a cada criatura que no controlas.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, las criaturas no pueden bloquear este turno.

* El Bombardeo de rocas solo hace daño a las criaturas que no controlas al resolverse. Sin embargo, la habilidad de ferocidad afecta a todas las criaturas, incluidas las que no controlas y las que no estaban en el campo de batalla al resolverse el Bombardeo de rocas.

Botín del incursor

{3}{B}

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+0.

Siempre que un Guerrero que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes pagar 1 vida. Si lo haces, roba una carta.

* Tú decides si pagar o no 1 vida cuando la habilidad disparada se resuelve. Puedes hacer esto una vez por habilidad (en otras palabras: una vez por cada Guerrero que haga daño de combate a un jugador).

Buscador de la sabiduría

{1}{W}

Criatura — Guerrero 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, el Buscador de la sabiduría gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes. Si la última habilidad del Buscador de la sabiduría se resuelve más de una vez durante un turno, el daño hecho por el Buscador de la sabiduría no hará que ganes vidas adicionales.

Caída mortal

{9}{B}

Conjuro

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

El jugador objetivo sacrifica dos criaturas.

* El jugador objetivo elige qué criaturas sacrifica cuando la Caída mortal se resuelve. Si en ese momento el jugador solo controla una criatura, la sacrificará.

* La Caída mortal no hace objetivo a ninguna criatura. El jugador objetivo puede sacrificar una criatura con antimaleficio, por ejemplo.

Caminante de los pinos

{3}{G}{G}

Criatura — Elemental

5/5

Metamorfosis {4}{G}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)

Siempre que el Caminante de los pinos u otra criatura que controlas se ponga boca arriba, endereza esa criatura.

* Si una criatura boca abajo que no sea el Caminante de los pinos se pone boca arriba y el permanente resultante no es una criatura, la última habilidad del Caminante de los pinos no se disparará.

Campeón ensangrentado

{B}

Criatura — Guerrero humano

2/1

El Campeón ensangrentado no puede bloquear.

Incursión — {1}{B}: Regresa el Campeón ensangrentado de tu cementerio al campo de batalla. Activa esta habilidad solo si atacaste con una criatura este turno.

* La habilidad activada solo puede ser activada si el Campeón ensangrentado está en tu cementerio. En particular, si ataca y luego muere ese mismo turno, puedes usar su habilidad para regresarlo al campo de batalla, ya que el ataque cumple su propia instrucción de activación.

Campo de suspensión

{1}{W}

Encantamiento

Cuando el Campo de suspensión entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo con resistencia de 3 o más hasta que el Campo de suspensión deje el campo de batalla. (Esa criatura regresa bajo el control de su propietario.)

* La habilidad del Campo de suspensión genera un cambio de zona con una duración. Es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia la criatura cuando la habilidad se resuelve, y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que el Campo de suspensión deje el campo de batalla.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que la habilidad se resuelva (quizá porque algo redujo su resistencia), la habilidad será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará a ninguna criatura y el Campo de suspensión permanecerá en el campo de batalla.

* Si el Campo de suspensión deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, la criatura objetivo no será exiliada.

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

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

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

* En un juego de varios jugadores, si el propietario del Campo de suspensión 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.

Carnicero de la horda

{1}{R}{W}{B}

Criatura — Demonio

5/4

Vuela.

Sacrificar otra criatura: El Carnicero de la horda gana a tu elección la habilidad de vigilancia, vínculo vital o prisa hasta el final del turno.

* Tú eliges la habilidad que gana el Carnicero de la horda cuando la habilidad activada se resuelve.

Chupasangre de Kheru

{2} {B}

Criatura — Vampiro

2/2

Siempre que una criatura que controlas con resistencia de 4 o más muera, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

{2} {B}, sacrificar otra criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Chupasangre de Kheru.

* La habilidad disparada del Chupasangre de Kheru se dispara cuando muere si su resistencia es 4 o más.

Colmilludo de la avalancha

{2} {G} {U} {R}

Criatura — Guerrero elefante

6/4

Siempre que el Colmilludo de la avalancha ataque, la criatura objetivo que controla el jugador defensor lo bloquea este combate si puede.

* Si la criatura objetivo no puede bloquear al Colmilludo de la avalancha, pero podría bloquear a otra criatura atacante, puede bloquear a esa criatura o no bloquear a ninguna criatura.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, la criatura objetivo es girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo hace, en ese caso la criatura tampoco bloquea.

Contemplación silenciosa

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, puedes pagar {1}. Si lo haces, gira la criatura objetivo que controla un oponente y esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* Tú decides si pagar o no {1} cuando la habilidad disparada se resuelve.

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

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

Crecimiento incrementado

{3} {G} {G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo, dos contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo y tres contadores +1/+1 sobre una tercera criatura objetivo.

* Debes elegir tres objetivos diferentes para lanzar el Crecimiento incrementado. Tú decides cuántos contadores +1/+1 recibe cada criatura como parte del lanzamiento del hechizo.

* Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales cuando el Crecimiento incrementado intenta resolverse, los objetivos legales restantes siguen recibiendo la cantidad estipulada de contadores +1/+1. Si todos los objetivos son ilegales, el Crecimiento incrementado es contrarrestado.

Cuerpo de infantería

{2} {W} {B} {G}

Criatura — Soldado humano

4/4

Cuando el Cuerpo de infantería entre al campo de batalla, distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo que controlas.

* La habilidad del Cuerpo de infantería puede hacerse objetivo a sí misma con esta habilidad.

* Tú eliges cómo se distribuyen los contadores al poner la habilidad en la pila. En particular, si eliges poner dos contadores +1/+1 respectivamente sobre dos criaturas objetivo y una de ellas se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, pierdes el contador +1/+1 que se hubiera puesto sobre esa criatura. No puedes ponerlo sobre el objetivo legal que queda.

Depósito craneal

{2}

Artefacto

{2}, exiliar el Depósito craneal: El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca. Roba una carta.

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

Derribo

{R} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura bloqueadora objetivo. Las criaturas que fueron bloqueadas por esa criatura este combate ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Las criaturas atacantes que la criatura destruida estaba bloqueando continúan bloqueadas (incluso si no había otras criaturas que las bloqueasen). Una criatura atacante con la habilidad de arrollar que no esté bloqueada por ninguna criatura puede hacer su daño de combate al jugador o planeswalker defensor.

* En algunos casos poco habituales, la criatura bloqueadora no fue declarada como bloqueadora para ese combate (por ejemplo, si entró al campo de batalla bloqueando). En ese caso, las criaturas atacantes a las que bloqueaba no ganarán la habilidad de arrollar, ni siquiera si la criatura bloqueadora es destruida.

Desolladora sultai

{3} {G}

Criatura — Chamán naga

3/4

Siempre que una criatura que controlas con resistencia de 4 o más muera, ganas 4 vidas.

* Si la Desolladora sultai muere y su resistencia sigue siendo 4 o más, se dispara su propia habilidad.

Dominar la sabiduría

{3}{U}{R}

Conjuro

Roba una carta. Dominar la sabiduría hace una cantidad de daño a la criatura o jugador objetivo igual a la cantidad de cartas en tu mano.

* Usa la cantidad de cartas que tengas en tu mano después de robar la carta para determinar cuánto daño hace Dominar la sabiduría a la criatura o jugador objetivo. (Recuerda que Dominar la sabiduría no está en tu mano, sino en la pila).

* Si la criatura o jugador es un objetivo ilegal cuando Dominar la sabiduría intenta resolverse, Dominar la sabiduría será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Dunas estruendosas

{4}{W}{B}{G}

Conjuro

Elige hasta una criatura. Destruye el resto.

* Tú decides la criatura que quieres salvar cuando las Dunas estruendosas se resuelven. La elección no hace objetivo a la criatura. Si no eliges ninguna criatura, todas las criaturas se destruyen.

Emboscador de la horda

{1}{R}

Criatura — Berserker humano

2/2

Siempre que el Emboscador de la horda bloquee, te hace 1 punto de daño.

Metamorfosis—Muestra una carta roja de tu mano. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando el Emboscador de la horda se ponga boca arriba, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

* Si el Emboscador de la horda se pone boca arriba después de declarar bloqueadoras, eso no remueve a ninguna criatura del combate ni cambia su forma de bloquear.

* Si un Emboscador de la horda bloquea y luego se pone boca arriba, su primera habilidad no se disparará, porque no la tenía cuando bloqueó.

Escamas endurecidas

{G}

Encantamiento

Si fueran a colocarse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se coloca esa misma cantidad más uno de contadores +1/+1 sobre ella.

* “Sobre una criatura que controlas” incluye a las criaturas que entran al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ellas. Si una criatura fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella mientras tú controlas Escamas endurecidas, entra con esa cantidad de contadores más uno.

* Cada carta adicional de Escamas endurecidas aumenta en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura.

Espada de fuego fantasmal

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2.

Equipar {3}.

Cuesta {2} menos activar la habilidad de equipar de la Espada de fuego fantasmal si hace objetivo a una criatura incolora.

* Las criaturas boca abajo y la mayoría de criaturas artefacto son incoloras.

Espray cegador

{4} {U}

Instantáneo

Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -4/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

* El Espray cegador no afecta a las criaturas que entren al campo de batalla o entren bajo tu control o el de uno de tus oponentes después de que se resuelva.

* Puedes lanzar el Espray cegador incluso si tus oponentes no controlan ninguna criatura, solo por robar una carta.

Fatalidad centelleante

{R} {W} {B}

Instantáneo

La Fatalidad centelleante hace 2 puntos de daño a cada oponente. Cada oponente sacrifica la criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla.

* Si un jugador controla dos o más criaturas empatadas por la mayor fuerza entre las criaturas que controla, ese jugador elige una de ellas para sacrificarla.

* El sacrificio no depende del daño hecho. No importa si ese daño es prevenido o redirigido.

* La Fatalidad centelleante no hace objetivo a ningún jugador o criatura. Por ejemplo, es posible sacrificar a una criatura con protección contra negro.

* En un juego de varios jugadores, cada oponente, comenzando con el jugador activo y por orden de turno, elige la criatura que sacrifica y luego todas las criaturas se sacrifican al mismo tiempo. Cada jugador sucesivo sabrá lo que los jugadores anteriores han elegido sacrificar.

Fauces pavorosas de Kheru

{4} {B}

Criatura — Cocodrilo zombie

4/4

Defensor.

{1} {G}, sacrificar otra criatura: Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de la criatura sacrificada.

* Usa la resistencia de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

Fénix nubecinéreo

{2} {R} {R}

Criatura — Fénix

4/1

Vuela.

Cuando el Fénix nubecinéreo muera, regresa al campo de batalla boca abajo.

Metamorfosis {4}{R}{R}. (Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)

Cuando el Fénix nubecinéreo se ponga boca arriba, hace 2 puntos de daño a cada jugador.

* Si el Fénix nubecinéreo está boca abajo, puedes ponerlo boca arriba pagando su coste de metamorfosis, incluso si no lo lanzaste boca abajo usando su habilidad de metamorfosis.

* Si el Fénix nubecinéreo deja el cementerio antes de que se resuelva su habilidad de “cuando muera”, no regresará al campo de batalla.

* Una vez que el Fénix nubecinéreo regrese al campo de batalla boca abajo, cada jugador debe saber qué criatura boca abajo es. No puedes mezclar las posiciones de tus permanentes boca abajo para camuflarlo.

Fortaleza de eburno

{2}{W}{B}{G}

Criatura — Elefante

5/7

Endereza cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella durante el paso de enderezar de cada uno de los otros jugadores.

* Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella se endereza al mismo tiempo que los permanentes del jugador activo. No puedes elegir no enderezarlas en ese momento.

* Los efectos que indican que una criatura que controlas no puede enderezarse durante tu paso de enderezar no se aplicarán durante el paso de enderezar de otro jugador.

* Controlar más de una Fortaleza de eburno no te permite girar cualquier criatura más de una sola vez durante el mismo paso de enderezar.

Frenesí de muerte

{3}{B}{G}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno. Siempre que una criatura muera este turno, ganas 1 vida.

* Ganas 1 vida por cada criatura que el Frenesí de muerte deje con resistencia de 0 o menos. La habilidad disparada retrasada se crea antes de que las acciones basadas en estado hagan que ninguna criatura con resistencia de 0 o menos muera.

* Solo las criaturas que estén en el campo de batalla cuando el Frenesí de muerte se resuelva obtendrán -2/-2. Sin embargo, si una criatura entra al campo de batalla y luego muere ese turno, ganas 1 vida por ella.

Frío mutilador

{2}{U}

Instantáneo

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

Roba una carta.

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

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

Garra del cráter

{X} {R}

Conjuro

La Garra del cráter hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

Ferocidad — En vez de eso, la Garra del cráter hace X más 2 puntos de daño a esa criatura o jugador si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

* Si controlas a una criatura con fuerza de 4 o más, la Garra del cráter cuya X sea igual a 0, le hará 2 puntos de daño. Si la X es igual a 1, le hará 3 puntos de daño y así sucesivamente.

Golpe altanero

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de 4 o más.

* Un hechizo boca abajo tiene un coste de maná convertido de 0 y no puede ser objetivo del Golpe altanero.

Heraldo de Anafenza

{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Supervivencia {2} {W}. ({2} {W}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa la habilidad de supervivencia solo como un conjuro.)

Siempre que actives la habilidad de supervivencia de la Heraldo de Anafenza, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1.

* La ficha de Guerrero se crea antes de poner el contador +1/+1 sobre la Heraldo de Anafenza.

Heredero de las tierras salvajes

{1} {G}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Toque mortal.

Ferocidad — Siempre que el Heredero de las tierras salvajes ataque, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, el Heredero de las tierras salvajes obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* El Heredero de las tierras salvajes tiene una habilidad disparada de ferocidad con una cláusula del “si” interviniente. La habilidad comprueba si controlas una criatura con fuerza de 4 o más siempre que el Heredero de las tierras salvajes ataque. Si no es así en ese momento, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad también comprueba si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando se resuelve. Si no es así en ese momento, la habilidad no hará nada. Ten en cuenta que la criatura con fuerza de 4 o más que controlas cuando la habilidad se dispara no tiene por qué ser la misma que controlas cuando la habilidad se resuelve.

Hidra con capucha

{X} {G} {G}

Criatura — Hidra víbora

0/0

La Hidra con capucha entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Hidra con capucha muera, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Víbora verde 1/1 por cada contador +1/+1 sobre ella.

Metamorfosis {3}{G}{G}.

En cuanto la Hidra con capucha se ponga boca arriba, pon cinco contadores +1/+1 sobre ella.

* Usa la cantidad de contadores +1/+1 que estaban sobre la Hidra con capucha la última vez que estuvo en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Víbora debes crear.

* La última habilidad de la Hidra con capucha no es una habilidad disparada. Es una habilidad de reemplazo que modifica cómo se pone boca arriba la Hidra con capucha. Los jugadores no pueden responder a la acción de que la Hidra con capucha se ponga boca arriba y obtenga cinco contadores +1/+1. En particular en español, la versión impresa de la carta dice "Cuando la Hidra con capucha se ponga boca arriba...". Esto es un error. Debería decir "En cuanto la Hidra con capucha se ponga boca arriba...", como en este documento.

* Si la Hidra con capucha está boca abajo y se pone boca arriba de cualquier otra manera que no sea pagando su coste de metamorfosis, la última habilidad se aplicará igualmente.

Hito de resistencia

{1}{W}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno.

* Tú eliges el color cuando el Hito de resistencia se resuelve.

Impacto mental

{X}{U}{R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {X}. El Impacto mental hace X puntos de daño al controlador de ese hechizo.

* Si el controlador del hechizo objetivo paga {X}, el hechizo no será contrarrestado. El Impacto mental hará daño igualmente a ese jugador.

* Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal cuando el Impacto mental intenta resolverse (tal vez porque fue contrarrestado por otro hechizo o habilidad), el Impacto mental será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño.

Ímpetu de batalla

{3}{W}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno. Las criaturas Guerrero que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por esos Guerreros también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

* Las criaturas Guerrero que controlas cuando el Ímpetu de batalla se resuelve ganan la habilidad de vínculo vital además del +2/+1.

Impostor sagaz

{2}{U}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Impostor sagaz entre al campo de batalla como una copia de cualquier permanente que no sea tierra en el campo de batalla.

* En su caso, tú eliges qué permanente que no sea tierra copia el Impostor sagaz cuando entra al campo de batalla. Esta acción no hace objetivo a ese permanente.

* Recuerda que si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre, o más de un planeswalker del mismo tipo, debes elegir uno para que se quede en el campo de batalla y poner el resto en el cementerio de su propietario.

* Si el Impostor sagaz entra al campo de batalla como copia de un planeswalker, entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores de lealtad sobre él igual a la lealtad impresa en la esquina inferior derecha de la carta de planeswalker. No copia la cantidad de contadores de lealtad que estén ahora mismo sobre el planeswalker original.

* El Impostor sagaz copia exactamente lo que está impreso en el permanente elegido (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay auras o equipos anexados a él, ni copia efectos que no sean de copia que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, habilidades, etcétera de ese permanente.

* Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si el permanente elegido es una copia de otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Impostor sagaz), entonces tu Impostor sagaz entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido esté copiando.

* Si el permanente elegido es una ficha, el Impostor sagaz copia las características originales de esa ficha tal como las define el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla. El Impostor sagaz no es una ficha.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente elegido se disparará cuando el Impostor sagaz 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” del permanente elegido también funcionará.

* Si el Impostor sagaz de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que no sea tierra y que ya esté en el campo de batalla.

* Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Impostor sagaz entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y se pone inmediatamente en el cementerio (a menos que algo aumente su resistencia por encima de 0).

Instigador de la mofa

{1}{R}

Criatura — Bribón trasgo

2/1

Metamorfosis {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando el Instigador de la mofa se ponga boca arriba, si es tu turno, gana el control de otra criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* La última habilidad del Instigador de la mofa 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 las auras o los equipos anexados a ella.

Invocación del árbol familiar

{B}{G}

Conjuro

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Guerrero Espíritu negra y verde X/X, donde X es la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

* El valor de X se determina solo una vez, cuando la Invocación del árbol familiar se resuelve. La fuerza y la resistencia de la ficha de Guerrero Espíritu no cambia en el caso de que varíe la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

* Si no controlas ninguna criatura cuando la Invocación del árbol familiar se resuelve, pon una ficha 0/0 en el campo de batalla. A menos que haya algo que aumente su resistencia por encima de 0, será puesta inmediatamente en el cementerio de su propietario y dejará de existir. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura entra al campo de batalla o muere se disparará.

Lentes de claridad

{1}

Artefacto

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca y las criaturas que están boca abajo que no controlas. (*Puedes hacer esto en cualquier momento.*)

* Las Lentes de claridad te permiten mirar la primera carta de tu biblioteca y las criaturas boca abajo que no controlas siempre que quieras, incluso si no tienes prioridad. Esta acción no usa la pila. Conocer esas cartas se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.

* Las Lentes de claridad no pueden impedir que tus oponentes miren las criaturas boca abajo que controlan.

* Las Lentes de claridad no te permiten mirar los hechizos boca abajo que no controlas en la pila.

Llama invernal

{1}{U}{R}

Instantáneo

Elige uno o ambos:

- Gira la criatura objetivo.
- La Llama invernal hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

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

* Si eliges ambos modos, pueden hacer objetivo a la misma criatura o a criaturas diferentes.

* La Llama invernal no afectará a ningún objetivo que sea ilegal cuando intenta resolverse. Si eliges utilizar ambos modos y ambos objetivos son ilegales en ese momento, la Llama invernal será contrarrestada.

Maestra del salto

{1}{R}

Criatura — Monje humano

2/1

{2}{W}: La Maestra del salto gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Activar la habilidad de la Maestra del salto una vez que ha sido bloqueada no cambiará ni anulará el bloqueo.

Mil vientos

{4}{U}{U}

Criatura — Elemental

5/6

Vuela.

Metamorfosis {5} {U} {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando el Mil vientos se ponga boca arriba, regresa todas las otras criaturas giradas a las manos de sus propietarios.

* No importa si el Mil vientos está girado o enderezado (o en el campo de batalla siquiera) cuando su última habilidad se resuelve. Las criaturas giradas, excepto el Mil vientos, regresarán a las manos de sus propietarios.

Mística garrasonora

{1} {G}

Criatura — Chamán humano

2/1

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

Metamorfosis {2}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando la Mística garrasonora se ponga boca arriba, agrega {G} {U} {R} a tu reserva de maná.

* Aunque la acción de poner boca arriba una criatura boca abajo con la habilidad de metamorfosis no usa la pila, la habilidad disparada de la Mística garrasonora sí que la usa y los jugadores pueden responder a esa habilidad. En particular, no puedes poner boca arriba la Mística garrasonora mientras lanzas un hechizo o activas una habilidad. Debes poner boca arriba la Mística garrasonora y dejar que su habilidad disparada se resuelva antes de gastar ese maná.

Místico de la sabiduría oculta

{4} {U}

Criatura — Monje humano

3/2

El Místico de la sabiduría oculta no puede ser bloqueado.

Metamorfosis {2} {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

* Si un Místico de la sabiduría oculta que esté boca abajo es bloqueado y luego se pone boca arriba, sigue bloqueado.

Muda de piel de serpiente

{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene “{2} {B}: Regenera esta criatura”.

* La habilidad de regeneración se le otorga a la criatura encantada. Solo el controlador de la criatura puede activar esta habilidad.

Narrador de humo

{1} {G}

Criatura — Chamán humano

2/2

{1} {U}: Mira la criatura objetivo que está boca abajo.

* La habilidad del Narrador de humo te permite mirar la criatura cuando la habilidad se resuelve. No te permite mirarla más tarde, aunque debes tener un tiempo razonable para verla. En un juego de varios jugadores, asegúrate de no mostrar la carta a los demás jugadores.

* Puedes hacer objetivo a una criatura que controlas con la habilidad del Narrador de humo, pero esto no te aporta ningún beneficio. Recuerda que puedes mirar los hechizos boca abajo que controlas en la pila y los permanentes boca abajo que controlas en cualquier momento.

Narset, maestra iluminada

{3} {U} {R} {W}

Criatura legendaria — Monje humano

3/2

Daña primero, antimaleficio.

Siempre que Narset, maestra iluminada ataque, exilia las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes lanzar cartas que no sean de criatura exiliadas con Narset este turno sin pagar sus costes de maná.

* Las cartas se exilian boca arriba. Lanzar las cartas que no sean de criatura exiliadas de esta manera sigue las reglas normales para lanzar estas cartas. Debes seguir todas las reglas aplicables sobre cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* No puedes jugar ninguna carta de tierra exiliada con Narset.

* Como ya comenzaste a lanzar la carta pagando un coste alternativo (al lanzarla sin pagar su coste de maná), no puedes pagar ningún otro coste alternativo de la carta, lo que incluye lanzarla boca abajo usando la habilidad de metamorfosis. Puedes pagar costes adicionales como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

* Todas las cartas exiliadas que no lances permanecen en el exilio.

Nexo de Ugin

{5}

Artefacto legendario

Si un jugador fuera a comenzar un turno adicional, en vez de eso, ese jugador se salta ese turno.

Si el Nexo de Ugin fuera a ser puesto en un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, exílialo y juega un turno adicional después de este.

* Un “turno adicional” es cualquier turno creado por un hechizo o habilidad. En particular, no incluye los turnos adicionales que se conceden en torneos una vez que se ha agotado el tiempo de una ronda.

* Es posible crear turnos adicionales mientras el Nexo de Ugin está en el campo de batalla. No se saltan hasta que comienzan, de forma que si el Nexo de Ugin deja el campo de batalla antes de que eso ocurra, los turnos adicionales no se verán afectados. En particular, si controlas más de un Nexo de Ugin, todos salvo uno serán exiliados y se creará un turno adicional por cada uno de ellos. Si el Nexo de Ugin que permanece en el campo de batalla ya no lo está cuando cada uno de esos turnos adicionales comienza, puedes jugar esos turnos.

Palma bloqueadora

{R} {W}

Instantáneo

La próxima vez que una fuente de tu elección fuera a hacerte daño este turno, prevén ese daño. Si se previene daño de esta manera, la Palma bloqueadora hace esa misma cantidad de daño al controlador de esa fuente.

* La Palma bloqueadora no hace objetivo a ninguna criatura o jugador. Tú eliges una fuente de daño cuando la Palma bloqueadora se resuelve.

* Si hay varios efectos de prevención o reemplazo que intentan aplicarse al mismo daño, el jugador al que le hacen daño elige el orden en el que se aplican. En particular, si una fuente controlada por un oponente fuera a hacerte daño que no es de combate, tú eliges el orden en el que aplicar la Palma bloqueadora y el efecto de redirección del planeswalker. Si aplicas primero la Palma bloqueadora, el daño será prevenido (y se hará daño al controlador de la fuente) y no se aplica el efecto de redirección del planeswalker.

Parvada del monasterio

{2} {U}

Criatura — Ave

0/5

Defensor, vuela.

Metamorfosis {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

* Si una Parvada del monasterio atacante que esté boca abajo se pone boca arriba, seguirá atacando aunque tenga la habilidad de defensor. Si se pone boca arriba antes de que se declaren bloqueadoras, las criaturas sin la habilidad de volar o alcance no podrán bloquearla.

Patada repentina

{3} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

* No puedes lanzar la Patada repentina a menos que hagas objetivo a la vez a una criatura que controlas y a una criatura que no controlas.

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

* Si solamente la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando la Patada repentina intenta resolverse, no obtendrá +1/+0 hasta el final del turno. Si la criatura que controlas es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, la criatura que controlas obtendrá +1/+0 hasta el final del turno.

Planes secretos

{G} {U}

Encantamiento

Las criaturas que controlas que están boca abajo obtienen +0/+1.

Siempre que un permanente que controlas se ponga boca arriba, roba una carta.

* Tan pronto como una criatura se ponga boca arriba, pierde el +0/+1 de los Planes secretos. Si el daño marcado sobre esa criatura es igual o mayor que su nueva resistencia, la criatura será destruida.

Puñetazo salvaje

{1} {G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

Ferocidad — La criatura que controlas gana +2/+2 hasta el final del turno antes de luchar si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

* No puedes lanzar el Puñetazo salvaje a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal cuando el Puñetazo salvaje intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Asumiendo que la habilidad de ferocidad se aplique, si solamente la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando el Puñetazo salvaje intenta resolverse, no obtendrá +2/+2 hasta el final del turno. Si la criatura que controlas es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, la criatura que controlas obtendrá +2/+2 hasta el final del turno.

Quelonio colosal merodeador

{3}{G}{G}

Criatura — Tortuga

5/9

Cruza islas. (*Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle una isla.*)

Siempre que el Quelonio colosal merodeador ataque, exílialo. Regrésalo al campo de batalla bajo tu control girado y atacando al comienzo del paso de declarar atacantes de tu próximo turno.

* En cuanto el Quelonio colosal merodeador regrese al campo de batalla por la habilidad disparada retrasada, tú eliges a qué oponente o planeswalker oponente ataca. No tiene por qué tratarse del mismo oponente o planeswalker oponente al que atacaba cuando fue exiliado.

* Si el Quelonio colosal merodeador entra al campo de batalla atacando, no fue declarado como criatura atacante ese turno. Por tanto, las habilidades que se disparan cuando una criatura ataca, incluida su propia habilidad disparada, no se dispararán.

* El turno en que el Quelonio colosal merodeador ataque y sea exiliado, las habilidades de incursión lo consideran una criatura que atacó. En cambio, el Quelonio colosal merodeador no es considerado tal el turno en que entra al campo de batalla atacando.

* Si atacas con un Quelonio colosal merodeador del que no eres propietario, lo controlarás cuando regrese al campo de batalla.

Quemarse

{4}{R}

Instantáneo

Quemarse hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Cuando esa criatura muera este turno, exilia todas las cartas del cementerio de su propietario.

* Si la criatura no muere este turno, la habilidad disparada retrasada simplemente deja de existir.

Ráfaga helada

{X}{U}

Instantáneo

Gira X criaturas objetivo.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

* Tú compruebas si controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando la Ráfaga helada se resuelve. No importa si la controlas o no durante cualquiera de los pasos de enderezar relevantes.

* La Ráfaga helada puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada, pero no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

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

Relámpago arco

{2} {R}

Conjuro

El Relámpago arco hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre una, dos o tres criaturas y/o jugadores objetivo.

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

* Si alguna de las criaturas es un objetivo ilegal cuando el Relámpago arco intente resolverse, la división original del daño sigue siendo válida, pero no se hace daño a los objetivos ilegales. Si todos los objetivos son ilegales, el Relámpago arco es contrarrestado.

Resistir las arenas

{1} {W}

Encantamiento

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

Cada criatura que controlas puede bloquear a una criatura adicional.

* La última habilidad es acumulativa. Si controlas otra carta adicional de Resistir las arenas, tus criaturas podrán bloquear a tres criaturas, y así sucesivamente.

Retribución de los antiguos

{B}

Encantamiento

{B}, remover X contadores +1/+1 de entre las criaturas que controlas: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno.

* Una vez anuncies que activas la habilidad de Retribución de los antiguos, ningún jugador puede realizar ninguna acción antes de que pagues su coste. En particular, los oponentes no pueden intentar remover una criatura con contadores sobre ella para evitar que pagues.

Riqueza vil

{X} {B} {G} {U}

Conjuro

El oponente objetivo exilia las X primeras cartas de su biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de cartas que no sean tierra con coste de maná convertido de X o menos que se encuentren entre ellas sin pagar sus costes de maná.

* Tú lanzas las cartas de una en una cuando la Riqueza vil se resuelve, eligiendo los modos, los objetivos y así sucesivamente. La última carta que lances será la primera en resolverse. Ignora las restricciones de cuándo jugarla que se basen en los tipos de carta. Otras restricciones, como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Como ya comenzaste a lanzar las cartas pagando un coste alternativo (al lanzarlas sin pagar su coste de maná), no puedes pagar ningún otro coste alternativo de las cartas, lo que incluye lanzarlas boca abajo usando la habilidad de metamorfosis. Puedes pagar costes adicionales como los costes de estímulo. Si las cartas tienen costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

* Todas las cartas que no lances de esta manera permanecen en el exilio.

Rito de la serpiente

{4}{B}{B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Si esa criatura tenía un contador +1/+1 sobre ella, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Víbora verde 1/1.

* Tú obtienes la ficha de Víbora sin importar quién controlaba la criatura objetivo.

* El Rito de la serpiente no crea más de una ficha de Víbora, incluso si la criatura objetivo tenía más de un contador +1/+1 sobre ella.

* Si la criatura es un objetivo ilegal cuando el Rito de la serpiente intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No obtendrás una ficha de Víbora.

* Si el Rito de la serpiente se resuelve, pero la criatura no es destruida (quizá porque tenía la habilidad de indestructible o se regeneró), obtienes una ficha de Víbora si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella.

Robahechizos de Kheru

{3}{U}

Criatura —Hechicero naga

3/3

Metamorfosis {4}{U}{U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

Cuando la Robahechizos de Kheru se ponga boca arriba, contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná mientras permanezca exiliada.

* Puedes hacer objetivo un hechizo que controlas con la habilidad disparada de la Robahechizos de Kheru. Esto te da la habilidad de lanzar la carta más adelante sin pagar su coste de maná.

* Como ya comenzaste a lanzar la carta pagando un coste alternativo (al lanzarla sin pagar su coste de maná), no puedes pagar ningún otro coste alternativo de la carta, lo que incluye lanzarla boca abajo usando la habilidad de metamorfosis. Puedes pagar costes adicionales como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

Rugido de desafío

{2}{G}

Conjuro

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno lo hacen.

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

* El Rugido de desafío no le da a ninguna criatura la habilidad de bloquear a la criatura objetivo. Solo obliga a las criaturas que ya pueden bloquear a la criatura a que lo hagan.

* Si, durante tu paso de declarar bloqueadoras, alguna criatura está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo hace, en ese caso la criatura tampoco bloquea.

* Si hay varias fases de combate, las criaturas que bloquearon a la criatura que fue objetivo del Rugido de desafío en el primer combate no están obligadas a bloquearla de nuevo en los combates siguientes.

Sarkhan, el dragonhablante

{3}{R}{R}

Planeswalker — Sarkhan

4

+1: Hasta el final del turno, Sarkhan, el dragonhablante se convierte en una criatura legendaria Dragón roja 4/4 con las habilidades de volar, indestructible y prisa. (*No pierde lealtad mientras no sea un planeswalker.*)

-3: Sarkhan, el dragonhablante hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

-6: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso de robar, roba dos cartas adicionales” y “Al comienzo de tu paso final, descarta tu mano”.

* Si Sarkhan, el dragonhablante se convierte en una criatura debido a su primera habilidad, eso no equivale al hecho de que una criatura entre al campo de batalla. Sarkhan ya estaba en el campo de batalla, solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

* Todos los contadores de lealtad que estén sobre Sarkhan cuando su primera habilidad se resuelve seguirán sobre él mientras sea una criatura. Como en este momento no es un planeswalker, el daño que reciba no hará que se remuevan esos contadores.

* Después de que la primera habilidad se resuelva, Sarkhan no será un planeswalker hasta el final del turno. Si después en ese turno lanzas otro Sarkhan, el dragonhablante, ninguno de los dos permanentes irá al cementerio de su propietario. La “regla de leyendas” solo se fija en el Sarkhan original, mientras que la “regla de unicidad de planeswalkers” solo considera al nuevo Sarkhan. Sin embargo, si activas la primera habilidad del nuevo Sarkhan, entonces controlarías dos permanentes legendarios con el mismo nombre. Deberás elegir uno para que permanezca en el campo de batalla y el otro para que vaya al cementerio de su propietario. Si no activas la primera habilidad del nuevo Sarkhan, el Sarkhan original volverá a ser un planeswalker durante el paso de limpieza. En ese caso controlarías dos planeswalkers con el mismo tipo de planeswalker. Deberás elegir uno para que permanezca en el campo de batalla y el otro para que vaya al cementerio de su propietario. Habría otro paso de limpieza más antes de que el turno termine.

* Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de Sarkhan después de que se resuelva su primera habilidad, la copia será un planeswalker. Entrará al campo de batalla con cuatro contadores de lealtad, al margen de los contadores de lealtad que estén sobre el Sarkhan original. Entonces te encontrarás en la misma situación que se describe arriba.

Señor liche de Kheru

{3}{B}{G}{U}

Criatura — Hechicero zombie

4/4

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes pagar {2}{B}. Si lo haces, regresa una carta de criatura al azar de tu cementerio al campo de batalla. Gana las habilidades de volar, arrollar y prisa. Exilia esa carta al comienzo de tu próximo paso final. Si fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado.

* Tú decides si pagar o no {2}{B} cuando la habilidad se resuelve.

* La carta de criatura regresada al campo de batalla se elige al azar cuando la habilidad se resuelve. Si un jugador responde a la habilidad, ese jugador no sabrá todavía qué carta regresará.

* Como la habilidad no hace objetivo a la carta de criatura, cualquier carta de criatura (incluido el propio Señor liche de Kheru) puesta en el cementerio en respuesta a esa habilidad puede ser regresada al campo de batalla.

* La habilidad que exilia la carta al comienzo de tu próximo paso final es una habilidad disparada retrasada. Si la habilidad disparada retrasada es contrarrestada, la criatura permanecerá en el campo de batalla y la habilidad no se disparará de nuevo. Sin embargo, el efecto de reemplazo sí exiliará la criatura cuando al fin deje el campo de batalla.

* El Señor liche de Kheru le otorga las habilidades de volar, arrollar y prisa a la criatura que ha regresado al campo de batalla. Sin embargo, no se otorga ninguna de las habilidades de “exilio” a esa criatura. Si esa criatura pierde todas sus habilidades, será exiliada igualmente al comienzo de tu próximo paso final; y si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, será exiliada.

* Si una carta de criatura que regresó al campo de batalla con el Señor liche de Kheru fuera a dejar el campo de batalla por cualquier motivo, en vez de eso es exiliada. Sin embargo, si esa criatura ya está siendo exiliada, entonces el efecto de reemplazo no se aplicará. Si el hechizo o habilidad que la exilia la regresa más adelante al campo de batalla (como podría hacer el Campo de suspensión, por ejemplo), la carta de criatura regresará al campo de batalla como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. Los efectos del Señor liche de Kheru ya no le serán aplicados.

* La criatura exiliada no se pone nunca en el cementerio. Cualquier habilidad que tenga la criatura que se dispara cuando muere no se disparará.

Sidisi, tirana de la progeñe

{1}{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Chamán naga

3/3

Siempre que Sidisi, tirana de la progeñe entre al campo de batalla o ataque, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Siempre que una o más criaturas vayan de tu biblioteca a tu cementerio, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

* La última habilidad de Sidisi se dispara siempre que una carta de criatura vaya a tu cementerio desde cualquier lugar en tu biblioteca, no solo desde la parte superior.

* Cualquier instrucción que te ordene poner varias cartas de una biblioteca en un cementerio, incluida la primera habilidad de Sidisi, mueve todas las cartas al mismo tiempo. Por ejemplo, si Sidisi entra al campo de batalla y pones tres cartas de criatura en tu cementerio, la última habilidad de Sidisi se disparará una vez y tú pondrás una ficha de Zombie en el campo de batalla.

Sorin, visitante solemne

{2}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

4

+1: Hasta tu próximo turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de vínculo vital.

-2: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vampiro negra 2/2 con la habilidad de volar.

-6: Obtienes un emblema con “Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, ese jugador sacrifica una criatura”.

* Solo las criaturas que controlas cuando se resuelve la primera habilidad obtienen las bonificaciones. Las criaturas que entran bajo tu control después de que eso ocurra no las obtendrán.

* Cuando la habilidad del emblema se resuelve, si el jugador no controla ninguna criatura, no sacrifica nada.

Sortilegio abzano

{W} {B} {G}

Instantáneo

Elige uno:

- Exilia la criatura objetivo con fuerza de 3 o más.
- Robas dos cartas y pierdes 2 vidas.
- Distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo.

* Si eliges el tercer modo, tú eliges cómo se distribuyen los contadores al lanzar el hechizo. En particular, si eliges poner dos contadores +1/+1 respectivamente sobre dos criaturas objetivo y una de ellas se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, pierdes el contador +1/+1 que se hubiera puesto sobre esa criatura. No puedes ponerlo sobre el objetivo legal que queda.

Sortilegio sultai

{B} {G} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye la criatura monocolor objetivo.
- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
- Roba dos cartas, luego descarta una carta.

* Una criatura monocolor tiene exactamente un color. Las criaturas incoloras no son monocolor.

Sortilegio temur

{G} {U} {R}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas.
- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
- Las criaturas con fuerza de 3 o menos no pueden bloquear este turno.

* No puedes lanzar el Sortilegio temur eligiendo el primer modo a menos que hagas objetivo a la vez a una criatura que controlas y a una criatura que no controlas.

* Si se eligió el primer modo y cualquiera de ambos objetivos es ilegal cuando el Sortilegio temur intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Si se eligió el primer modo y solamente la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando el Sortilegio temur intenta resolverse, no obtendrá +1/+1 hasta el final del turno. Si la criatura que controlas es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, la criatura que controlas obtendrá +1/+1 hasta el final del turno.

* Si se eligió el tercer modo, las criaturas con fuerza de 3 o menos que entren al campo de batalla después de que el Sortilegio temur se resuelva tampoco pueden bloquear. Una criatura con fuerza que era de 4 o más cuando el Sortilegio temur se resolvió, pero que es de 3 o menos al comenzar el paso de declarar bloqueadoras, tampoco puede bloquear.

Supremacía mardu

{R} {W} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas que no sea ficha ataque, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Trasco roja 1/1 girada y atacando.

Sacrificar la Supremacía mardu: Las criaturas que controlas obtienen +0/+3 hasta el final del turno.

* En cuanto la ficha de Trasco entre al campo de batalla, tú eliges a qué oponente o planeswalker oponente ataca. No tiene por qué tratarse del mismo oponente o planeswalker oponente 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).

Surrak Garradragón

{2}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

6/6

Destello.

Surrak Garradragón no puede ser contrarrestado.

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar.

* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que controlas. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelve, el hechizo de criatura no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.

Técnica de la grulla

{3}{U}{R}{W}

Instantáneo

Endereza todas las criaturas que controlas. Ganan las habilidades de volar y dañar dos veces hasta el final del turno.

* Solo las criaturas que controlas cuando la Técnica de la grulla se resuelve ganarán las habilidades de volar y dañar dos veces. No afectará a las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno.

Terminar con las hostilidades

{3}{W}{W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas y todos los permanentes anexados a criaturas.

* Los permanentes anexados a criaturas pueden incluir auras y equipos. Todos los permanentes afectados son destruidos al mismo tiempo.

Traviesavalles

{1}{R}

Criatura — Berserker humano

2/2

Prisa.

El Traviesavalles ataca cada turno si puede.

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

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, el Traviesavalles 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 Traviesavalles ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

* Si el Traviesavalles 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.

Trompetazo

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas atacantes obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

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

Trono dragón de Tarkir

{4}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de defensor y “{2}, {T}: Las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esta criatura”.

Equipar {3}.

* El valor de X se determina cuando la habilidad activada se resuelve. Si la criatura equipada no está en el campo de batalla en ese momento, el valor de X se determina por su fuerza en el último momento en que estuvo en el campo de batalla. Si esa fuerza era negativa, las otras criaturas que controlas pierden fuerza y resistencia. Por ejemplo, si la criatura equipada tenía 2/2 y un hechizo le dio -5/-5 como respuesta a la habilidad activada del Trono dragón de Tarkir, las otras criaturas que controlas recibirían -3/-3 hasta el final del turno.

Tumba del dragón espíritu

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{2}, {T}: Ganas 1 vida por cada criatura incolora que controlas.

* Cuenta la cantidad de criaturas incoloras que controlas (incluidas las criaturas boca abajo) cuando la última habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganas.

Ver lo no escrito

{4} {G} {G}

Conjuro

Muestra las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que se encuentre entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

Ferocidad — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes poner en el campo de batalla dos cartas de criatura en vez de una.

* Tú determinas si la habilidad de ferocidad se aplica antes de que se ponga ninguna carta de criatura en el campo de batalla. Si pones dos cartas de criatura en el campo de batalla de esta manera, esas criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo.

* Ya que no lanzas las cartas de criatura, no puedes pagar ningún coste adicional o alternativo. No puedes poner las cartas boca abajo en el campo de batalla.

* Si una carta que pones en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Visir ráksasa

{2}{B}{G}{U}

Criatura — Demonio felino

4/4

Siempre que una o más cartas vayan al exilio desde tu cementerio, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Visir ráksasa.

* Si una carta se exilia “en vez de” ir a un cementerio, la habilidad del Visir ráksasa no se disparará.

* Exiliar cartas de tu cementerio para pagar el coste de un hechizo con la habilidad de excavar comprende una sola acción. Hará que la habilidad del Visir ráksasa se dispare una vez y ponga una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de cartas exiliadas.

Volañera roc

{3}{W}{W}

Criatura — Ave

3/4

Vuela.

Incursión — Cuando la Volañera roc entre al campo de batalla, si atacaste con una criatura este turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ave blanca 3/4 con la habilidad de volar.

Siempre que la Volañera roc ataque, ganas 1 vida por cada criatura atacante.

* Para determinar cuántas vidas ganas, cuenta la cantidad de criaturas atacantes cuando la última habilidad se resuelve, incluida la propia Volañera roc si sigue en el campo de batalla.

Voz del tormento

{1}{R}

Conjuro

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

Roba dos cartas.

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

Zurgo Aplastacráneos

{2}{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Guerrero orco

7/2

Prisa.

Zurgo Aplastacráneos ataca cada combate si puede.

Zurgo Aplastacráneos tiene la habilidad de indestructible mientras sea tu turno.

Siempre que una criatura que haya recibido daño de Zurgo Aplastacráneos este turno muera, pon un contador +1/+1 sobre Zurgo Aplastacráneos.

* Todavía puedes elegir a qué jugador o planeswalker ataca Zurgo Aplastacráneos.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, Zurgo 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 Zurgo ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

* Si Zurgo 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.

* Cada vez que muera una criatura, verifica si Zurgo le hizo algo de daño durante ese turno. Si es así, la habilidad de Zurgo se disparará. No importa quién controlaba la criatura o a qué cementerio fue.

Magic: The Gathering, Magic, 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. ©2014 Wizards.