

Notas de la colección ***Magic 2015***

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 19 de mayo 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 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 básica ***Magic 2015*** contiene 269 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 20 tierras básicas).

Hay 15 cartas adicionales, numeradas de la 270 a la 284, que no aparecen en los sobres de ***Magic 2015***. Se trata de reimpressiones de colecciones anteriores que están presentes en algunos productos suplementarios, incluidos mazos de muestra y el Kit de construcción de mazos. Estas cartas adicionales tienen el símbolo de la expansión ***Magic 2015*** y son legales en todos los formatos en los que sea legal ***Magic 2015***.

Las cartas adicionales son: Ángel de la égida, Veredicto divino, Carga inspirada, Ángel de Serra, Deshacer, Djinn Mahamoti, Pesadilla, Vampiro de Sengir, Cadáver ambulante, Cría del horno, Golpe sísmico, Dragón shivano, Cazador centauro, Líder de manada de Garruk y Aplata tierra.

Eventos Presentación: 12 y 13 de julio de 2014

Fin de semana de lanzamiento: Del 18 al 20 de julio de 2014

Game Day: 9 y 10 de agosto de 2014

La Colección básica ***Magic 2015*** será legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 18 de julio 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*, *Travesía hacia Nyx* y ***Magic 2015***.

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.

Actualizaciones de la apariencia de las cartas

La Colección básica ***Magic 2015*** presenta mejoras y actualizaciones en la apariencia de las cartas y de las fichas. Estos cambios no tienen efecto alguno en el juego.

- * Algunos campos, como el nombre y la línea de tipo, presentan una tipografía nueva llamada “Beleren”.
- * Las cartas raras y raras míticas incluyen un sello premium holográfico en la parte inferior de las mismas.
- * La información situada “debajo del recuadro de texto”, como el texto legal y el número en la colección, se ha reorganizado y se ha dispuesto contra un fondo negro. La información para coleccionistas ahora incluye el código de la colección y el idioma, separados por un punto (en las cartas normales) o una estrella (en las cartas premium).
- * Se ha reducido la anchura del borde negro que hay alrededor del marco de carta.

Cartas de diseñadores invitados y créditos de los diseños

Hay catorce cartas en la Colección básica *Magic 2015* que se basaron en diseños originales de personas prominentes de la industria de los juegos. Hay una decimoquinta, Nada se desperdicia, que fue el resultado de “[You Make the Card 4](#),” una actividad de [DailyMTG.com](#) que permitía a los miembros de la comunidad de *Magic* diseñar una carta, con un voto por persona. Estas quince cartas incluyen créditos de los diseños en la parte inferior de su recuadro de texto. Estos créditos de los diseños no tienen efecto alguno en el juego.

Palabra clave que regresa: Convocar

La Colección básica *Magic 2015* incluye el regreso de convocar, presentada por primera vez en la colección *Rávnica: Ciudad de gremios*. Convocar es una habilidad estática que te permite girar criaturas que controlas para ayudar a pagar hechizos.

Obediencia eterna

{4}{B}{B}

Conjuro

Convocar. (Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

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

702.50. Convocar

702.50a Convocar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de convocar está en la pila. “Convocar” significa “Por cada maná de color en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas de ese color en vez de pagar ese maná. Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas en vez de pagar ese maná”. La habilidad de convocar no es un coste adicional o alternativo, y se aplica solo después de haber determinado el coste total del hechizo con la habilidad de convocar.

702.86c Varias copias de la habilidad de convocar en el mismo hechizo son redundantes.

* Las reglas de la habilidad de convocar han cambiado ligeramente desde la última vez que apareció en una expansión. Anteriormente, la habilidad de convocar reducía el coste de lanzar un hechizo. Según las reglas actuales, se giran criaturas al mismo tiempo que se pagan los costes del hechizo. Girar una criatura de esta manera es, sencillamente, otra manera de pagar.

* La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido. Por ejemplo, el coste de maná convertido de la Obediencia eterna es de 6 incluso si has girado seis criaturas para lanzarla.

* Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total.

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

* Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.

* Al utilizar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Acorde de llamada (un hechizo con la habilidad de convocar y un coste de maná de {X}{G}{G}{G}) y eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{G}{G}{G}. Si giras dos criaturas verdes y dos criaturas rojas, tendrás que pagar {1}{G}.

* Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De igual manera, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.

Tema que regresa: Fragmentados

La Colección básica *Magic 2015* incluye varios Fragmentados nuevos, criaturas populares que comparten habilidades y bonificaciones a la fuerza y resistencia con otros Fragmentados.

Fragmentado beligerante

{2}{R}

Criatura — Fragmentado

2/2

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas”.

* Los Fragmentados de esta colección solo afectan a las criaturas Fragmentado que controlas. Es decir, no conceden bonificaciones a los Fragmentados de tus oponentes. Funcionan de la misma manera que los Fragmentados de la Colección básica *Magic 2014*, mientras que los Fragmentados de colecciones anteriores concedían bonificaciones a todos los Fragmentados.

* Las habilidades que conceden los Fragmentados, al igual que las bonificaciones a la fuerza y la resistencia, son acumulativas. Sin embargo, para algunas habilidades, como indestructible y la habilidad que concede el Fragmentado beligerante, tener más de una copia de la habilidad no proporciona ningún beneficio adicional.

* Si cambias el tipo de criatura de un Fragmentado que controlas para que deje de ser un Fragmentado, su propia habilidad ya no le afectará. Su habilidad continuará afectando a las otras criaturas Fragmentado que controlas.

Ciclo: Almas

Hay seis criaturas de la Colección básica *Magic 2015* que representan a protectores de distintos mundos de todo el Multiverso.

Alma de Zendikar

{4}{G}{G}

Criatura — Avatar

6/6

Alcance.

{3}{G}{G}: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

{3}{G}{G}, exiliar el Alma de Zendikar de tu cementerio: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

* Puedes activar la última habilidad solo si el Alma está en tu cementerio.

* Exiliar el Alma de tu cementerio es parte del coste de activación de la última habilidad. Un jugador no puede responder removiendo el Alma para impedirte que actives la habilidad.

Ciclo que regresa: Bastones de los magos

Esta colección incluye un ciclo de artefactos, cada uno alineado con un color, que te permiten ganar vida al lanzar hechizos del color adecuado o cuando entran al campo de batalla tierras básicas del tipo asociado con ese color.

Bastón del mago solar

{3}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo blanco o que una llanura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

* Cada uno de estos artefactos se fija en cualquier tierra con el tipo de tierra básica apropiado. Por ejemplo, la habilidad del Bastón del mago solar se dispara cuando una tierra con el subtipo llanura entre al campo de batalla bajo tu control, no solo tierras cuyo nombre sea llanura.

* La mayoría de tierras no básicas no tienen tipo de tierra básica aunque produzcan maná de color. Por ejemplo, las Cuevas de Koilos no son ni una llanura ni un pantano. Que esta carta entre al campo de batalla bajo tu control no hará que se dispare la habilidad del Bastón del mago solar.

* Si lanzas una copia de una carta que sea de un color determinado, se disparará la habilidad apropiada del Bastón. Sin embargo, si copias un hechizo de la pila sin lanzar esa copia, no se disparará.

Tipo de carta que regresa: Planeswalkers

Un planeswalker es un poderoso aliado que puedes llamar para luchar a tu lado. Las reglas de los planeswalkers no han cambiado con este lanzamiento.

Jace, el Pacto viviente

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu cementerio.

−3: Regresa otro permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

−8: Cada jugador baraja su mano y su cementerio en su biblioteca. Robas siete cartas.

* Los planeswalkers son permanentes. Puedes lanzar uno en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro. Cuando tu hechizo de planeswalker se resuelve, entra al campo de batalla bajo tu control.

* Si, en cualquier momento, controlas más de un planeswalker con el mismo subtipo (la palabra después del guión en la línea de tipo de la carta: por ejemplo, “Jace”), eliges una para que permanezca en el campo de batalla y pones las restantes en los cementerios de sus propietarios. Esta es una acción basada en estado conocida como la “regla de unicidad de planeswalkers”.

* Los planeswalkers no son criaturas. Los hechizos y habilidades que afectan a las criaturas no los afectarán.

* Los planeswalkers tienen lealtad. Un planeswalker entra al campo de batalla con un número de contadores de lealtad igual al número impreso en su esquina inferior derecha. Activar una de sus habilidades puede hacer que gane o pierda contadores de lealtad. El daño hecho a un planeswalker hace que se le remuevan esa misma cantidad de contadores de lealtad. Si no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

* Los planeswalkers tienen cada uno cierta cantidad de habilidades activadas llamadas “habilidades de lealtad”. Solo puedes activar una habilidad de lealtad de un planeswalker que controlas en un momento en que pudieras lanzar un conjuro, y solo si aún no has activado una de las habilidades de lealtad de ese planeswalker durante el turno en cuestión.

* El coste para activar una habilidad de lealtad de un planeswalker está representado por un símbolo en cuyo interior hay un número. Las flechas hacia arriba contienen números positivos, como “+1”; esto significa: “Pon un contador de lealtad sobre este planeswalker”. Las flechas hacia abajo contienen números negativos, como “-8”; esto significa: “Remueve ocho contadores de lealtad de este planeswalker”. Un símbolo con un “0” significa: “Pon cero contadores de lealtad sobre este planeswalker”.

* Activar una habilidad de lealtad con un coste de 0 no cambiará la cantidad de contadores de lealtad del planeswalker.

* No puedes activar una habilidad de un planeswalker con un coste de lealtad negativo salvo que el planeswalker tenga al menos esa cantidad de contadores de lealtad sobre él.

* Los planeswalkers no pueden atacar (a menos que un efecto convierta al planeswalker en una criatura). Sin embargo, los planeswalkers pueden ser atacados. Cada una de tus criaturas atacantes puede atacar a tu oponente o a un planeswalker que controla ese jugador. Tú especificas a quién en el momento de declarar atacantes.

* Si están atacando a un planeswalker que controlas, puedes bloquear al atacante (o atacantes) de la manera habitual.

* Si una criatura que está atacando a un planeswalker no es bloqueada, hará su daño de combate a ese planeswalker. El daño hecho a un planeswalker hace que se le remuevan esa misma cantidad de contadores de lealtad.

* Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un oponente, puedes hacer que en vez de eso esa fuente haga daño a un planeswalker que controla ese oponente. Por ejemplo, aunque no puedes hacer objetivo a un planeswalker con una Descarga de rayos, puedes hacer objetivo a tu oponente con ella y, por tanto, cuando se resuelva la Descarga de rayos, puedes elegir que le haga 3 puntos de daño a uno de los planeswalkers de tu oponente. (No puedes dividir ese daño entre varios jugadores y/o planeswalkers). Si haces que una Descarga de rayos le haga daño a un planeswalker, se le removerán tres contadores de lealtad.

Nuevo término de reglas: “Fuerza y resistencia base”

Magic 2015 presenta un cambio de plantilla para las cartas que fijan un valor específico para la fuerza y la resistencia de una criatura.

Convertir en rana (formulación antigua)

{1}{U}

Instantáneo

La criatura objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en una Rana azul 1/1 hasta el final del turno.

Convertir en rana

{1}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en una Rana azul con fuerza y resistencia base 1/1.

El término “fuerza y resistencia base” deja más claro que otros efectos continuos que modifican la fuerza y la resistencia, como los que crea el Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplican después de que se modifiquen la fuerza y resistencia de esa criatura. Se ha actualizado la formulación de varias cartas antiguas en Oracle para reflejar esta actualización. Este no es un cambio funcional. Ten en cuenta que, salvo raras excepciones, esta nueva plantilla no se utiliza en cartas que tienen habilidades que “animan” permanentes que no son criaturas, como la Mutabóveda y Nissa, despertadora del mundo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acechador del abismo

{2}{U}

Criatura — Horror calamar

1/1

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre el Acechador del abismo.

Cuando el Acechador del abismo muera, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Calamar azules 1/1 con la habilidad de cruzar islas, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre el Acechador del abismo. *(No pueden ser bloqueadas mientras el jugador defensor controle una isla.)*

* Si robas varias cartas, la primera habilidad se disparará esa misma cantidad de veces. Cada una de estas habilidades hará que se ponga un contador +1/+1 sobre el Acechador del abismo.

* Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Acechador del abismo al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre él antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de fichas de Calamar obtenidas. Por ejemplo, si hay dos contadores +1/+1 sobre el Acechador del abismo y se ponen tres contadores -1/-1 sobre él, obtendrás dos fichas de Calamar.

Acechador lóbrego de Jorubai

{2}{U}

Criatura — Sanguijuela

1/3

El Acechador lóbrego de Jorubai obtiene +1/+1 mientras controles un pantano.

{1}{B}: La criatura objetivo gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por la criatura también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

* Varias copias de la habilidad de vínculo vital en una criatura son redundantes. Dar a la misma criatura la habilidad de vínculo vital más de una vez no hará que su controlador gane vidas adicionales.

Actuar por impulso

{2}{R}

Conjuro

Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera. *(Si lanzas un hechizo de esta manera, sigues pagando sus costes. Puedes jugar una tierra de esta manera solo si te queda una jugada de tierra disponible.)*

* Las cartas se exilian boca arriba.

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

* En circunstancias normales, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con Actuar por impulso si aún no has jugado una tierra ese turno.

* Cualquier carta que no juegues permanecerá exiliada.

Agitador trasgo

{2}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/2

Las otras criaturas Trasgo que controlas atacan cada turno si pueden.

Al comienzo del combate en tu turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 con la habilidad de prisa.

Siempre que el Agitador trasgo ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada uno de los otros Trasgos atacantes.

* Aunque el Agitador trasgo no se obliga a sí mismo a atacar, si controlas dos de ellos, se obligarán el uno al otro a atacar si pueden.

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

* La cantidad de Trasgos atacantes se contabiliza cuando se resuelve la última habilidad, y la bonificación queda fijada en ese momento.

Ajani tenaz

{3}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Hasta el final del turno, hasta una criatura objetivo obtiene +1/+1 y gana las habilidades de dañar primero, vigilancia y vínculo vital.

-2: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y un contador de lealtad sobre cada uno de los otros planeswalkers que controlas.

-7: Obtienes un emblema con “Si una fuente fuera a hacerte daño a ti o a un planeswalker que controlas, prevén todo excepto 1 punto de ese daño”.

* Puedes activar la primera habilidad sin objetivo alguno. Si lo haces, sencillamente pones un contador de lealtad sobre Ajani para pagar el coste de esa habilidad.

* Si un permanente que controlas es a la vez una criatura y un planeswalker, la segunda habilidad de Ajani pondrá tanto un contador +1/+1 como un contador de lealtad sobre él.

* La habilidad del emblema no tiene en cuenta quién controla la fuente que te hace daño a ti o a un planeswalker que controlas.

* Cada criatura atacante es una fuente de daño independiente. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 te atacan y no son bloqueadas, el emblema prevendrá 2 puntos de daño de cada criatura. Se te hará un total de 2 puntos de daño.

* 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, el Mandato de los dioses gemelos dice: “Si una fuente fuera a hacer daño a un permanente o a un jugador, en vez de eso, hace el doble del daño a ese permanente o jugador”. Supongamos que se te van a hacer 3 puntos de daño mientras el Mandato de los dioses gemelos está en el campo de batalla y controlas el emblema de Ajani. Puedes (a) prevenir todos excepto 1 punto de daño primero y luego dejar que el efecto del Mandato de los dioses

gemelos lo duplique, recibiendo como resultado 2 puntos de daño, o (b) duplicar el daño a 6 y luego prevenir todos excepto 1 punto de ese daño.

Alma de Rávnica

{4}{U}{U}

Criatura — Avatar

6/6

Vuela.

{5}{U}{U}: Roba una carta por cada color entre los permanentes que controlas.

{5}{U}{U}, exiliar el Alma de Rávnica de tu cementerio: Roba una carta por cada color entre los permanentes que controlas.

* Para determinar cuántas cartas debes robar, cuenta la cantidad de colores entre los permanentes que controlas cuando una de las habilidades activadas se resuelva. Robarás entre cero y cinco cartas.

Alma de Shandalar

{4}{R}{R}

Criatura — Avatar

6/6

Daña primero.

{3}{R}{R}: El Alma de Shandalar hace 3 puntos de daño al jugador objetivo y 3 puntos de daño a hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

{3}{R}{R}, exiliar el Alma de Shandalar de tu cementerio: El Alma de Shandalar hace 3 puntos de daño al jugador objetivo y 3 puntos de daño a hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

* Para activar cualquiera de ambas habilidades, debes hacer objetivo a un jugador, pero puedes elegir no hacer objetivo a ninguna criatura.

Anfitrión sangriento

{3}{B}{B}

Criatura — Vampiro

3/3

{1}{B}, sacrificar otra criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Anfitrión sangriento y tú ganas 2 vidas.

* Si el Anfitrión sangriento no está en el campo de batalla cuando se resuelve su habilidad, no pondrás contadores +1/+1 sobre él pero ganarás 2 vidas igualmente.

Ángel ilusorio

{2}{U}

Criatura — Ilusión ángel

4/4

Vuela.

Lanza el Ángel ilusorio solo si lanzaste otro hechizo este turno.

* No importa si se resolvió el otro hechizo. Puede haber sido contrarrestado o, si de alguna manera lanzaste el Ángel ilusorio como si tuviera la habilidad de destello, podría estar todavía en la pila.

Aplastador glacial

{4}{U}{U}

Criatura — Elemental

5/5

Arrolla. *(Si esta criatura fuera a asignar suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le asigne el resto del daño al jugador o planeswalker defensor.)*

El Aplastador glacial no puede atacar a menos que haya una montaña en el campo de batalla.

* No importa quién controla la montaña.

* Si las únicas montañas del campo de batalla dejan el campo de batalla después de que el Aplastador glacial ataque, este sigue atacando.

Arcángel resuelto

{5}{W}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Vuela.

Cuando el Arcángel resuelto entre al campo de batalla, si tu total de vidas es menor que tu total de vidas inicial, se convierte en la misma cantidad que tu total de vidas inicial.

* Tu total de vidas inicial es el total de vidas con el que comenzaste el juego. Para la mayoría de los formatos de dos jugadores, esto es 20. Para Gigante de dos cabezas, es el total de vidas con el que empezó tu equipo, normalmente 30. En los juegos de Commander, tu total de vidas inicial es 40.

* Si tu total de vidas es menor que tu total de vidas inicial, ganas la cantidad de vidas correspondiente. Otros efectos que interactúan con la ganancia de vidas interactuarán con la habilidad del Arcángel resuelto del modo que corresponda.

Artefacto animado

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto.

El artefacto encantado es una criatura con fuerza y resistencia base 5/5 además de sus otros tipos.

* El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene. En particular, si un equipo se convierte en una criatura artefacto, no puede estar anexado a otra criatura. Si estaba anexado a una criatura, es desanexado.

* Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 5. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse una vez que el Artefacto animado se haya anexado al artefacto sobrescribirá este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como los efectos de Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.

* La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

Artillero trasgo

{1}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/2

Al comienzo de tu mantenimiento, pon en el campo de batalla una ficha de artefacto incoloro llamada Mina terrestre con “{R}, sacrificar este artefacto: Este artefacto hace 2 puntos de daño a la criatura atacante objetivo sin la habilidad de volar”. Después lanza una moneda a cara o cruz. Si pierdes el lanzamiento, el Artillero trasgo se hace 2 puntos de daño a sí mismo.

* Lanza la moneda después de crear la ficha de Mina terrestre, no después de que sacrifiques una Mina terrestre. La ficha se crea aunque pierdas el lanzamiento.

* Las fichas de Mina terrestre tienen la habilidad incluso si el Artillero trasgo se destruye a sí mismo o deja el campo de batalla por cualquier motivo.

Atormentador indulgente

{3}{B}{B}

Criatura — Demonio

5/3

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta a menos que el oponente objetivo sacrifique una criatura o pague 3 vidas.

* El oponente elige si sacrifica una criatura, paga 3 vidas o te permite robar una carta. Ese jugador no puede hacer una elección imposible, como sacrificar una criatura cuando no controla ninguna.

* Si no hay objetivos legales para elegir, quizá porque todos tus oponentes tienen la habilidad de antimaleficio, la habilidad se remueve de la pila sin efecto alguno. No robarás una carta. Esto también es cierto si el oponente objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la habilidad.

Avacyn, ángel de la guarda

{2}{W}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

5/4

Vuela, vigilancia.

{1}{W}: Prevén todo el daño que las fuentes del color de tu elección fueran a hacerle a otra criatura objetivo este turno.

{5}{W}{W}: Prevén todo el daño que las fuentes del color de tu elección fueran a hacerle al jugador objetivo este turno.

* Las cinco opciones de color posibles son blanco, azul, negro, rojo y verde. No se puede elegir artefacto, incoloro o ninguna otra palabra.

* Por cada habilidad activada, eliges el color cuando la habilidad se resuelve. Sin embargo, el color de una fuente que fuera a hacerle daño a la criatura o jugador se verifica solo cuando fuera a hacer ese daño y no cuando la habilidad de Avacyn se resuelve. Por ejemplo, si eliges el azul, se previene el daño que fuera a hacer una criatura azul, incluso si esa criatura no era azul (o no estaba en el campo de batalla) cuando la habilidad de Avacyn se resolvió.

* El que la criatura o jugador objetivo sigan siendo un objetivo legal ya no se verifica después de que la habilidad correspondiente se resuelva. Por ejemplo, si una criatura a la que hace objetivo la primera habilidad gana protección contra blanco después de que la habilidad se resuelva pero antes de que prevenga el daño, el efecto prevendrá el daño igualmente.

* La segunda habilidad activada no previene el daño que se les fuera a hacer a los planeswalkers que controla el jugador objetivo. Si ese jugador eres tú, aún puede prevenir el daño que no sea de combate que tu oponente quiera redirigir de ti a uno de tus planeswalkers. Simplemente aplica el efecto de prevención de la habilidad a ese daño primero, y no habrá daño para redirigir.

* Ambas habilidades activadas previenen todo el daño del color elegido, no solo el daño de combate.

* Ninguna de las habilidades activadas tiene efecto alguno sobre el daño que ya se ha hecho.

Avispero

{2} {G}

Criatura — Insecto

0/2

Defensor (*Esta criatura no puede atacar.*)

Siempre que el Avispero reciba daño, pon en el campo de batalla esa misma cantidad de fichas de criatura Insecto verdes 1/1 con las habilidades de volar y toque mortal. (*Cualquier cantidad de daño que una criatura con la habilidad de toque mortal haga a una criatura es suficiente para destruirla.*)

* La habilidad disparada del Avispero se disparará incluso si se le hace daño letal. Por ejemplo, si se le hacen 7 puntos de daño, su habilidad se disparará y pondrás en el campo de batalla siete fichas de criatura Insecto.

Broma de la transmutadora

{1} {U} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, cada criatura que controla el jugador objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en una Rana azul con fuerza y resistencia base 1/1.

* Las criaturas que entran al campo de batalla o entran bajo el control del jugador objetivo después de que la Broma de la transmutadora se resuelva no están afectadas.

* Las criaturas perderán todos sus otros colores y tipos de criatura, pero retendrán cualquier otro tipo de carta (como artefacto) o supertipo (como legendario) que pudieran tener.

* La Broma de la transmutadora sobrescribe todos los efectos previos que fijen la fuerza y la resistencia base de las criaturas a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la Broma de la transmutadora se resuelva sobrescribirá este efecto.

* La Broma de la transmutadora no contrarresta habilidades que ya se han disparado o han sido activadas. En particular, no es posible lanzar este hechizo para evitar que se dispare la habilidad de una criatura que diga “Al comienzo de tu mantenimiento”, “Cuando esta criatura entre al campo de batalla” o similar.

* Si una de las criaturas afectadas gana una habilidad después de que la Broma de la transmutadora se resuelva, retendrá esa habilidad.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a las criaturas sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.

* Si una de las Deidades del bloque *Theros* es afectada por la Broma de la transmutadora, será una criatura encantamiento Rana azul 1/1 legendaria sin habilidades. Si deja de ser una criatura, quizá porque tu devoción a su(s) color(es) disminuyó, será un encantamiento azul legendario sin habilidades. Debido al funcionamiento de los efectos continuos, la habilidad de cambio de tipo de la Deidad se aplica antes de que se aplique el efecto que remueve esa habilidad.

Buscasangre de Altac

{1} {R}

Criatura — Berserker humano

2/1

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, el Buscasangre de Altac obtiene +2/+0 y gana las habilidades de dañar primero y prisa hasta el final del turno. *(Hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero y puede atacar y {T} tan pronto como entra bajo tu control.)*

* Si una fase de combate tiene dos pasos de daño de combate (porque hay un atacante o un bloqueador con la habilidad de dañar primero o dañar dos veces), el Buscasangre de Altac puede ganar la habilidad de dañar primero durante el primero de esos pasos. Si esto ocurre, asignará el daño de combate en el segundo paso de daño de combate junto con las otras criaturas que no han asignado daño de combate durante ese combate.

* Si la habilidad se dispara varias veces en un mismo turno las bonificaciones a la fuerza son acumulativas, pero las copias adicionales de las habilidades de dañar primero y prisa son redundantes.

Capitán preeminente

{2}{W}

Criatura — Soldado kithkin

2/2

Daña primero. *(Esta criatura hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*
Siempre que el Capitán preeminente ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura Soldado de tu mano.

* Tú eliges a qué ataca el Soldado que pones en el campo de batalla. No está obligado a atacar al mismo jugador o planeswalker que el Capitán preeminente.

* Cualquier habilidad de la carta de criatura Soldado que se dispare “Siempre que [esta criatura] ataque” no se disparará, porque la criatura nunca fue declarada criatura atacante.

Carroñero del sotobosque

{3}{G}

Criatura — Horror hongo

0/0

El Carroñero del sotobosque entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de cartas de criatura en todos los cementerios.

* Si el Carroñero del sotobosque entra al campo de batalla desde un cementerio, se contará a sí mismo para determinar con cuántos contadores +1/+1 entrará.

Cátaro altruista

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

{1}{W}, sacrificar al Cátaro altruista: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* Solo afectará a las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad. No afectará a las criaturas que entren al campo de batalla o cuyo control has ganado más tarde durante el turno.

* Puedes activar la habilidad del Cátaro altruista incluso si no controlas ninguna otra criatura.

Cazar a los débiles

{3}{G}

Conjuro

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

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

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

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

Chandra, piromaestra

{2}{R}{R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, piromaestra hace 1 punto de daño al jugador objetivo y 1 punto de daño a hasta una criatura objetivo que controla ese jugador. Esa criatura no puede bloquear este turno.

0: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

-7: Exilia las primeras diez cartas de tu biblioteca. Elige una carta de instantáneo o de conjuro exiliada de esta forma y cópiala tres veces. Puedes lanzar las copias sin pagar sus costes de maná.

* Para activar la primera habilidad debes hacer objetivo a un jugador, pero puedes elegir no hacer objetivo a ninguna criatura.

* Si la primera habilidad se resuelve pero el daño es prevenido o redirigido, la criatura objetivo seguirá sin poder bloquear ese turno.

* La carta exiliada por la segunda habilidad 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 usando la segunda habilidad, puedes jugar esa tierra solo si te queda una jugada de tierra disponible. Por lo general, esto significa que solo puedes jugar esa tierra si aún no has jugado una tierra ese turno.

* En la tercera habilidad, “exiliada de esta forma” se refiere a las cartas que acabas de exiliar a causa de la resolución de esa habilidad. Las cartas exiliadas con la segunda habilidad o con anteriores activaciones de la tercera habilidad no cuentan.

* Mientras se resuelve la tercera habilidad, creas las copias de la carta en el exilio y las lanzas desde el exilio. Puedes lanzar cero, una, dos o las tres copias. La carta en sí misma no se lanza: permanece exiliada.

* Mientras se lanzan las copias creadas por la tercera habilidad, se ignoran las restricciones de cuándo jugar la carta según su tipo (por ejemplo, si es una criatura o un conjuro). Otras restricciones, como “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”, no se ignoran.

* Puesto que juegas las copias “sin pagar sus costes de maná”, no puedes pagar costes alternativos de las copias. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si las copias tienen costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

Círculo de llamas

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura sin la habilidad de volar te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, el Círculo de llamas le hace 1 punto de daño a esa criatura.

* La habilidad del Círculo de llamas solo se dispara si una criatura sin la habilidad de volar es declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Si una criatura con la habilidad de volar te ataca a ti o a un planeswalker que controlas y luego pierde la habilidad de volar, o si una criatura sin la habilidad de volar se pone en el campo de batalla atacándote a ti o a un planeswalker que controlas, la habilidad no se disparará.

Ciudadela de acero oscuro

Tierra artefacto

Indestructible. (*Los efectos que dicen “destruye” no destruyen esta tierra.*)

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

* Aunque la Ciudadela de acero oscuro es un artefacto, no puede lanzarse como un hechizo. Jugarla sigue las reglas normales para jugar una tierra.

Cólera ardiente

{4} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene "{T}: Esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o jugador objetivo".

* Utiliza la fuerza de la criatura encantada cuando se resuelve la habilidad activada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Ten en cuenta que esto funciona de forma distinta a la palabra clave lucha, que requiere que ambas criaturas estén en el campo de batalla para que se haga cualquier daño.

* La fuente de la habilidad activada es la criatura encantada, no la Cólera ardiente. Por ejemplo, si la criatura encantada es verde, podrías activar la habilidad eligiendo como objetivo una criatura con protección contra rojo.

Colmena de fragmentados

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Fragmentado.

{5}, {T}: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Fragmentado incolora 1/1. Activa esta habilidad solo si controlas un Fragmentado.

* Solo se verifica que controlas un Fragmentado cuando activas la última habilidad, no cuando esa habilidad se resuelve. Si no controlas ningún Fragmentado en el momento en que la habilidad se resuelve, obtendrás una ficha de Fragmentado igualmente.

Cometaletas de Kapsho

{4} {U} {U}

Criatura — Pez

3/3

Vuela.

Siempre que los Cometaletas de Kapshe u otra criatura entren al campo de batalla bajo tu control, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

* La habilidad disparada se disparará por cada criatura que entre al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que los Cometaletas de Kapshe.

Compañero de manada de Ajani

{1}{W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que ganes vidas, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani.

* La habilidad se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida del Reparador de almas u 8 vidas del Enigma de meditación.

* Una criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate es un único evento de ganancia de vidas. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Compañero de manada de Ajani se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

Cono de llamas

{3}{R}{R}

Conjuro

El Cono de llamas hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo, 2 puntos de daño a otra criatura o jugador objetivo y 3 puntos de daño a una tercera criatura o jugador objetivo.

* Cada uno de los tres objetivos ha de ser distinto.

* Si uno o dos de los objetivos del Cono de llamas son ilegales cuando se resuelve, no puedes cambiar la cantidad de daño que se hará a los objetivos legales restantes.

Convertir en rana

{1}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en una Rana azul con fuerza y resistencia base 1/1.

* La criatura perderá todos sus otros colores y tipos de criatura, pero retendrá cualquier otro tipo de carta (como artefacto) o supertipo (como legendario) que pudiera tener.

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

* Convertir en rana no contrarresta habilidades que ya puedan haberse disparado o activado. En particular, no es posible lanzar este hechizo para evitar que se dispare la habilidad de una criatura que diga “Al comienzo de tu mantenimiento”, “Cuando esta criatura entre al campo de batalla” o similar.

* Si la criatura afectada gana una habilidad después de que se resuelve Convertir en rana, retiene esa habilidad.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

* Si una de las Deidades del bloque *Theros* es afectada por Convertir en rana, será una criatura encantamiento Rana azul 1/1 legendaria sin habilidades. Si deja de ser una criatura, quizá porque tu devoción a su(s) color(es) disminuyó, será un encantamiento azul legendario sin habilidades. Debido al funcionamiento de los efectos continuos, la habilidad de cambio de tipo de la Deidad se aplica antes de que se aplique el efecto que remueve esa habilidad.

Corromper la mente

{4} {B}

Conjuro

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Nombra una carta que no sea tierra. Busca en el cementerio, mano y biblioteca del jugador objetivo cualquier cantidad de cartas con ese nombre y exíllalas. Luego ese jugador baraja su biblioteca.

* Puedes dejar cualquier carta con ese nombre en la zona en la que está. No estás obligado a exiliarla.

Decreto de negación

{2} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si controlas una criatura azul, roba una carta y luego descarta una carta.

* Solo se verifica si controlas una criatura azul cuando el Decreto de negación se resuelve. Si es así, robar y descartar una carta es obligatorio. No puedes elegir no hacerlo.

Destructor

{4}

Criatura artefacto — Destructor

5/3

El Destructor ataca cada turno si puede.

El Destructor no puede ser bloqueado por Muros.

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

* Un efecto que dice “no puede ser bloqueado excepto por Muros” (por ejemplo, el efecto de Invisibilidad) no sobrescribe el texto de la última habilidad del Destructor. Si un efecto de esa clase afecta al Destructor, este no puede ser bloqueado.

Devorar a los caídos

{2} {B}

Encantamiento

Al comienzo de cada mantenimiento, si un oponente perdió vidas el turno anterior, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

* El daño hecho a un oponente hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.

* Devorar a los caídos se fija en la totalidad del turno anterior para determinar si su habilidad se dispara o no. No importa si Devorar a los caídos estaba o no en el campo de batalla cuando el oponente perdió vidas.

* Devorar a los caídos solo verifica si un oponente perdió vidas durante el turno, no si el total de vidas de ese jugador disminuyó en el transcurso del turno. Por ejemplo, si un oponente perdió 2 vidas y luego ganó 8 vidas durante el último turno, la habilidad de Devorar a los caídos se disparará.

* Solo se pondrá un contador +1/+1 en la criatura objetivo sin importar cuántas vidas se perdieron.

Diablo de la fragua

{R}

Criatura — Diablo

1/1

Cuando el Diablo de la fragua entre al campo de batalla, le hace 1 punto de daño a la criatura objetivo y 1 punto de daño a ti.

* La habilidad del Diablo de la fragua es obligatoria. Si es la única criatura en el campo de batalla, deberás elegirla como objetivo y que se haga 1 punto de daño a sí misma y 1 punto de daño a ti.

Dragón acaparador

{3}{R}{R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Cuando el Dragón acaparador entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, exiliarla y luego barajar tu biblioteca.

Cuando el Dragón acaparador muera, puedes poner la carta exiliada en la mano de su propietario.

* La carta de artefacto se exilia boca arriba.

* Las dos habilidades del Dragón acaparador están vinculadas. La segunda habilidad solo hace referencia a la carta exiliada por la primera habilidad de ese Dragón acaparador. En otras palabras, cada Dragón acapara su propio tesoro.

* Si el Dragón acaparador muere antes de que se resuelva su primera habilidad, su segunda habilidad se disparará y no hará nada. Luego se resolverá su primera habilidad. Si eliges exiliar una carta de artefacto de tu biblioteca, quedará exiliada indefinidamente.

Ejemplar de la niebla profunda

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

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

{U}, {T}: Otra criatura objetivo azul que controlas gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Hacer que una criatura gane la habilidad de volar una vez que ha sido bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo.

El legado de la vida

{1}{G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar El legado de la vida, sacrifica una criatura.

Roba una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

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

* Los jugadores solo pueden responder 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.

El Velo de Cadenas

{4}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, si no activaste una habilidad de lealtad de un planeswalker este turno, pierdes 2 vidas.

{4}, {T}: Por cada planeswalker que controlas, puedes activar una de sus habilidades de lealtad una vez este turno como si no se hubiera activado ninguna de sus habilidades de lealtad este turno.

* Para la primera habilidad, no importa si el planeswalker sigue estando en el campo de batalla cuando comienza tu paso final. Si activaste una de sus habilidades de lealtad ese turno, la habilidad disparada de El Velo de Cadenas no se disparará.

* Debido a que la última habilidad modifica las reglas del juego, no solo afecta a los planeswalkers que controlas cuando se resuelve, sino también a los planeswalkers que entran bajo tu control más adelante en el turno.

* Después de que la última habilidad se resuelva, en esencia, podrás activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas un total de dos veces durante tu turno. Las reglas que determinan cuándo puedes activar habilidades de lealtad se aplican en todo momento; debe ser en tu fase principal y la pila debe estar vacía.

* La segunda habilidad de lealtad que activas no tiene por qué ser la misma que la primera. Por ejemplo, podrías activar la primera habilidad de un planeswalker dos veces, o podrías activar la primera habilidad de un planeswalker y luego activar su segunda habilidad.

* Cada vez adicional que se resuelva la última habilidad de El Velo de Cadenas te permitirá activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas una vez adicional. Por ejemplo, si activas la última habilidad de El Velo de Cadenas, la enderezas, y luego la activas de nuevo, puedes activar una habilidad de lealtad de un planeswalker que controlas tres veces ese turno.

Emboscada del cazador

{2}{G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que fueran a hacer las criaturas que no sean verdes este turno.

* El efecto de prevención se aplicará a cualquier daño de combate que fuera a hacer este turno una criatura que no sea verde, incluso si esa criatura era verde o no estaba en el campo de batalla cuando la Emboscada del cazador se resolvió.

Enredaderas protectoras

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

{4}{G}: Regresa las Enredaderas protectoras de tu cementerio a tu mano.

* Puedes activar la última habilidad solo si las Enredaderas protectoras están en tu cementerio.

Escudo del avatar

{1}

Artefacto — Equipo

Si una fuente fuera a hacer daño a la criatura equipada, prevén X de ese daño, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

Equipar {2}. ({2}: *Anexa este equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

* Para determinar cuánto daño prevenir, utiliza la cantidad de criaturas que controlas cuando fuera a hacerse el daño, incluyendo la criatura equipada. En particular, si se les fuera a hacer daño a varias criaturas al mismo tiempo, contarás la cantidad de criaturas que controlas antes de que se haga ningún daño.

* 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, el Mandato de los dioses gemelos dice: “Si una fuente fuera a hacer daño a un permanente o a un jugador, en vez de eso, hace el doble del daño a ese permanente o jugador”. Supongamos que se le van a hacer 3 puntos de daño a la criatura equipada mientras el Mandato de los dioses gemelos está en el campo de batalla y tú controlas dos criaturas. Puedes (a) prevenir 2 puntos de daño primero y luego dejar que se aplique el efecto del Mandato de los dioses, recibiendo la criatura equipada 2 puntos de daño como resultado, o (b) duplicar el daño a 6 y luego prevenir 2 puntos de daño, recibiendo la criatura equipada 4 puntos de daño como resultado.

Especies invasoras

{2} {G}

Criatura — Insecto

3/3

Cuando las Especies invasoras entren al campo de batalla, regresa otro permanente que controlas a la mano de su propietario.

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

Excavación intensiva

{3} {R}

Encantamiento

No puedes jugar tierras.

Sacrificar una tierra: Roba dos cartas. Activa esta habilidad solo una vez por turno.

* Puedes activar la habilidad una vez en el turno de cada jugador, no solo en el tuyo.

* La Excavación intensiva no impide que un hechizo o habilidad ponga tierras en el campo de batalla. Solo impide la acción especial de jugar una tierra.

Favor divino

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Favor divino entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.

La criatura encantada obtiene +1/+3.

* Si la criatura objetivo del Favor divino es un objetivo ilegal cuando el Favor divino intenta resolverse, será contrarrestado. No entrará al campo de batalla y su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

Fitotitán

{4}{G}{G}

Criatura — Elemental planta

7/2

Cuando el Fitotitán muera, regresa al campo de batalla girado bajo el control de su propietario al comienzo de su próximo mantenimiento.

* La habilidad del Fitotitán solo regresará al campo de batalla si sigue en el cementerio cuando la habilidad disparada retrasada se resuelva. Si no es así, no regresará al campo de batalla.

Fragmentado asfixiante

{5}{W}

Criatura — Fragmentado

3/3

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta criatura deje el campo de batalla”.

* El Fragmentado asfixiante les da a los Fragmentados que controlas una habilidad que genera un cambio de zona con una duración, un estilo de habilidad más reciente que recuerda un poco a cartas antiguas como el Anillo del olvido. No obstante, a diferencia de las habilidades del Anillo del olvido, esta habilidad 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 Fragmentado deje el campo de batalla.

* Cuando el Fragmentado asfixiante entre al campo de batalla, la habilidad que se da a sí mismo se disparará.

* El Fragmentado que entre al campo de batalla es la fuente de la habilidad que exilia la criatura. Por ejemplo, si un Fragmentado azul entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad puede hacer objetivo a una criatura con protección contra blanco y exiliarla.

* Las auras anexadas a la criatura exiliada serán puestas en los cementerios de sus propietarios (a menos que sean cartas del bloque *Theros* con la habilidad de concesión). El equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.

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

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

* Si un Fragmentado que controlas deja el campo de batalla, solo la carta que exilió ese Fragmentado en particular regresará al campo de batalla. Cada carta que exilió otro Fragmentado permanecerá exiliada hasta que ese Fragmentado deje el campo de batalla.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el Fragmentado deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado. Las dos criaturas no están en el campo de batalla al mismo tiempo. Por ejemplo, si la criatura que regresa es un Impostor mercurial, no puede entrar al campo de batalla como copia del Fragmentado.

* La carta exiliada regresará al campo de batalla bajo el control de su propietario.

* La carta exiliada regresará incluso si el Fragmentado cuya habilidad la exilió ya no tiene esa habilidad en ese momento (quizá porque el Fragmentado asfixiante ya no está en el campo de batalla).

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

Fragmentado difusor

{1}{U}

Criatura — Fragmentado

1/1

Siempre que una criatura Fragmentado que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarresta ese hechizo o habilidad a menos que su controlador pague {2}.

* La habilidad otorgada se aplica a cualquier hechizo (incluidos los hechizos de aura), habilidad activada o habilidad disparada que controle un oponente que hace objetivo a un Fragmentado que controlas.

Garruk, depredador arquetípico

{5}{B}{G}

Planeswalker — Garruk

5

+1: Destruye otro planeswalker objetivo.

+1: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Bestia negra 3/3 con la habilidad de toque mortal.

-3: Destruye la criatura objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

-8: El oponente objetivo obtiene un emblema con “Siempre que una criatura te ataque, obtiene +5/+5 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno”.

* La primera habilidad puede hacer objetivo y destruir a un planeswalker Garruk que controla otro jugador.

* Si activas la tercera habilidad y la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás ninguna vida.

* La habilidad del emblema no se disparará si una criatura ataca a un planeswalker.

* El propietario y controlador del emblema es el objetivo de la habilidad que creó el emblema. En un juego de varios jugadores, si el propietario de Garruk deja el juego, el emblema permanece.

Geminárbol kaloniano

{5}{G}

Criatura — Guerrero pueblo-arbóreo

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Geminárbol kaloniano son iguales a la cantidad de bosques que controlas.

Cuando el Geminárbol kaloniano entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Guerrero Pueblo-arbóreo verde con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de bosques que controlas”.

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

* La fuerza y la resistencia tanto del Geminárbol kaloniano como de la ficha que crea cambiarán a medida que cambia la cantidad de bosques que controlas.

Gigante tejobendiciones

{6}{W}

Criatura — Monje gigante

4/4

Cuando el Gigante tejbendiciones entre al campo de batalla, puedes buscar en tu cementerio, mano y/o biblioteca una carta de aura y ponerla en el campo de batalla anexada al Gigante tejbendiciones. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

* La carta de aura debe poder encantar al Gigante tejbendiciones legalmente. Por ejemplo, no puedes poner un aura con la habilidad de encantar tierra en el campo de batalla de esta manera.

* Si el Gigante tejbendiciones no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, no puedes poner un aura en el campo de batalla. Puedes buscar en las zonas correspondientes y barajar tu biblioteca igualmente si corresponde.

Gryff alas sosegadoras

{2}{W}

Criatura — Hipogrifo

2/1

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

Vuela.

Las criaturas no hacen que se disparen habilidades cuando entran al campo de batalla.

* Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.

* No afecta a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él.

* Tampoco afecta a habilidades que se aplican “cuando [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir una criatura para copiar con el Impostor mercurial.

* La habilidad del Gryff alas sosegadoras impide las habilidades de entra al campo de batalla de una criatura, así como otras habilidades disparadas que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla.

* El evento de disparo no tiene que especificar que sean “criaturas” las que entren al campo de batalla. Por ejemplo, el Amuleto de vigor dice: “Siempre que un permanente entre al campo de batalla girado y bajo tu control, enderézalo”. Si una criatura entra al campo de batalla girada y bajo tu control, la habilidad del Amuleto de vigor no se disparará. Si una tierra (que no es también una criatura) entra al campo de batalla girada y bajo tu control, la habilidad del Amuleto de vigor se disparará.

* Mira el permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará. Por ejemplo, si controlas una Marcha de las máquinas, que en parte dice “Cada artefacto que no sea criatura es una criatura artefacto”, cada artefacto será una criatura en el momento en que entre al campo de batalla y no hará que se disparen habilidades disparadas.

* Si el Gryff alas sosegadoras y otra criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo, ninguna de ambas criaturas hará que se disparen habilidades disparadas al entrar al campo de batalla.

Guarda espectrocromática

{3}{W}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene protección contra todos los colores. Este efecto no remueve auras. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo o recibir daño de nada que sea blanco, azul, negro, rojo o verde.)*

* La protección que otorga la Guarda espectrocromática no hace que ningún aura vaya al cementerio de su propietario, incluida la propia Guarda espectrocromática. Sin embargo, si la criatura encantada gana protección contra blanco de alguna otra manera, la Guarda espectrocromática irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

* Aunque la Guarda espectrocromática no afecta a las auras que ya están anexadas a la criatura, la criatura encantada no puede ser objetivo de otros hechizos de aura que tengan uno o más colores.

Guardiana de la progeñie

{3}{R}

Criatura — Chamán humano

2/3

Siempre que un aura sea anexada a la Guardiana de la progeñie, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Dragón roja 2/2 con la habilidad de volar. Tiene “{R}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

* La habilidad de la Guardiana de la progeñie se dispara siempre que un aura entre al campo de batalla anexada a la Guardiana de la progeñie y siempre que un Aura que está en el campo de batalla anexada a un objeto distinto sea anexado a la Guardiana de la progeñie.

* Si a la Guardiana de la progeñie se le anexa un aura que hace que otro jugador gane su control, ese jugador controlará la habilidad disparada que crea un Dragón.

Hidra del génesis

{X}{G}{G}

Criatura — Hidra planta

0/0

Cuando lances la Hidra del génesis, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente que no sea tierra con coste de maná convertido de X o menos que se encuentre entre ellas. Luego baraja el resto en tu biblioteca.

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

* La primera habilidad de la Hidra del génesis se resolverá antes de que lo haga la Hidra del génesis. En particular, si pones una carta de aura en el campo de batalla de esta manera, no puede encantar a la Hidra del génesis.

* Si pones un aura en el campo de batalla de esta manera, eliges qué encanta cuando entra al campo de batalla. Esta acción no hace objetivo a ningún permanente o jugador. Por ejemplo, podrías poner en el campo de batalla un aura encantando una criatura con la habilidad de antimaleficio que controla un oponente.

* Si la carta de permanente que no sea tierra tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si “el resto” son cero cartas, ya sea porque X era 0 o porque X era 1 y esa carta se puso en el campo de batalla, la biblioteca se baraja igualmente.

Impostor mercurial

{4}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Impostor mercurial entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura que controlas, excepto que gana “{2}{U}{U}: Regresa esta criatura a la mano de su propietario”.

* La habilidad del Impostor mercurial no hace objetivo a la criatura elegida.

* La habilidad activada que el Impostor mercurial se otorga a sí mismo se convierte en parte de sus valores copiables. A menos que otro efecto de copia sobrescriba la habilidad, una criatura que es una copia del Impostor mercurial tendrá esa habilidad.

* El Impostor mercurial copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura 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 anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Por ejemplo, si el Impostor mercurial entra al campo de batalla como una copia del Recuerdo profano con el Artefacto animado anexado a él, el Impostor mercurial será un Recuerdo profano que no es una criatura con la habilidad activada añadida del Impostor mercurial.

* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná (como la Hidra del génesis), X es cero.

* Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Impostor mercurial), entonces el Impostor mercurial entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando la criatura elegida (además de tener cualquier habilidad que haya ganado como parte del proceso de copia, si corresponde).

* Si la criatura elegida es una ficha, el Impostor mercurial copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. El Impostor mercurial no es una ficha, ni siquiera cuando está copiando una.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Impostor mercurial entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

* Si el Impostor mercurial de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, el Impostor mercurial no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

* Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Impostor mercurial entra al campo de batalla como una criatura Metamorfo 0/0 y probablemente vaya al cementerio de inmediato.

Ingeniero jefe

{1}{U}

Criatura — Artífice vedalken

1/3

Los hechizos de artefacto que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo de artefacto cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

* Varias copias de la habilidad de convocar en el mismo hechizo son redundantes.

Inteligencia militar

{1}{U}

Encantamiento

Siempre que ataques con dos o más criaturas, roba una carta.

* Las criaturas no tienen que estar atacando al mismo jugador o planeswalker.

* Una vez que se dispare la habilidad, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.

Jace, el Pacto viviente

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu cementerio.

-3: Regresa otro permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

-8: Cada jugador baraja su mano y su cementerio en su biblioteca. Robas siete cartas.

* Cuando la primera habilidad se resuelve, la carta que no pones en tu cementerio permanece en la parte superior de tu biblioteca.

* Si un jugador no tiene cartas en la mano y no tiene cartas en su cementerio cuando la tercera habilidad se resuelve, ese jugador no barajará su biblioteca.

Jalira, maestra de la transmutación

{3}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

{2}{U}, {T}, sacrificar otra criatura: Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura que no sea legendaria. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Si tu biblioteca no contiene cartas de criatura que no sean legendarias, mostrarás todas las cartas de tu biblioteca y luego las pondrás en un orden aleatorio. Aunque técnicamente esto no es barajar, ningún jugador tiene permitido conocer el orden de esas cartas.

Kurkesh, ancestro onakke

{2}{R}{R}

Criatura legendaria — Espíritu ogro

4/3

Siempre que actives una habilidad de un artefacto, si no es una habilidad de maná, puedes pagar {R}. Si lo haces, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

* Una habilidad de maná es una habilidad que (1) puede poner maná en la reserva de maná de un jugador cuando se resuelve, (2) no es una habilidad de lealtad y (3) no tiene objetivos.

* La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad 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).

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

* Si la habilidad tiene {X} en su coste, el valor de X es copiado.

* Si pagar el coste de activación de la habilidad incluye sacrificar a Kurkesh, la habilidad no se copiará. En el momento en que la habilidad se considera activada (después de pagar todos sus costes), Kurkesh ya no está en el campo de batalla.

La ley del más fuerte

{5}{R}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas todas las criaturas en el campo de batalla con la mayor fuerza, gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y {T} este turno.)*

* “Todas las criaturas en el campo de batalla con la mayor fuerza” puede ser una única criatura si cada una de las demás criaturas tiene una fuerza menor.

* La habilidad se disparará solo si controlas a todas las criaturas del campo de batalla con la mayor fuerza al comenzar el paso de inicio del combate. Si otro jugador controla una criatura con la mayor fuerza o que empata con la de mayor fuerza en ese momento, la habilidad no se disparará.

* La habilidad volverá a verificar su condición cuando intente resolverse. Si, en ese momento, otro jugador controla una criatura con la mayor fuerza o que empata con la de mayor fuerza, la habilidad no hará nada.

* La habilidad puede hacer objetivo a cualquier criatura que controle un oponente, no solo a una que esté girada.

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

Larva comepodredumbre

{4} {B}

Criatura — Insecto

3/5

Cuando la Larva comepodredumbre entre al campo de batalla, exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa carta.

* La habilidad de la Larva comepodredumbre es obligatoria. Si eres el único jugador con cartas de criatura en tu cementerio, debes hacer objetivo a una de ellas.

Leviatán marea de tormenta

{5} {U} {U} {U}

Criatura — Leviatán

8/8

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

Todas las tierras son islas además de sus otros tipos.

Las criaturas que no tienen la habilidad de volar o de cruzar islas no pueden atacar.

* La segunda habilidad del Leviatán marea de tormenta hace que cada tierra del campo de batalla tenga el tipo de tierra Isla. Por lo tanto, cada tierra tiene la habilidad “{T}: Agrega {U} a tu reserva de maná”. No cambia nada más acerca de estas tierras, incluidos sus nombres, otros subtipos, otras habilidades ni si son legendarias o básicas.

* Si el Leviatán marea de tormenta pierde sus habilidades, todas las tierras del campo de batalla (incluidas las que entren al campo de batalla más adelante) seguirán siendo islas además de sus otros tipos y seguirán pudiendo girarse para producir {U}. Debido al funcionamiento de los efectos continuos, la habilidad de cambio de tipo del Leviatán marea de tormenta se aplica antes de que se aplique el efecto que remueve esa habilidad.

* La tercera habilidad del Leviatán marea de tormenta afecta a todas las criaturas que no tengan ni la habilidad de volar ni la de cruzar islas, sin importar quién las controla. No pueden atacar a ningún jugador o planeswalker.

Lince escarchado

{2} {U}

Criatura — Felino elemental

2/2

Cuando el Lince escarchado entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad del Lince escarchado puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura seguirá sin enderezarse durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad del Lince escarchado lleva registro de la criatura, pero no del controlador de la misma. Es decir, 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.

* Si la criatura no está girada durante el próximo paso de enderezar de su controlador (quizá porque un hechizo la enderezó), la habilidad del Lince escarchado no tendrá efecto en ese momento. No intentará mantener a la criatura girada en los turnos siguientes.

Luz devoradora

{1}{W}{W}

Instantáneo

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Exilia la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

* Puedes girar criaturas atacantes o bloqueadoras que controlas para ayudar a lanzar la Luz devoradora. Hacerlo no remueve esas criaturas del combate.

* El paso de declarar bloqueadores es la última oportunidad para lanzar la Luz devoradora antes de que las criaturas hagan su daño de combate. Sin embargo, una criatura sigue siendo una criatura atacante o bloqueadora durante el paso de daño de combate y el paso de final del combate. La Luz devoradora puede lanzarse haciendo objetivo a dicha criatura durante esos pasos, una vez que esa criatura haya hecho daño de combate.

Maestría de batalla

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene la habilidad de dañar dos veces. *(Daña primero y también hace daño de combate normal.)*

* Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces después de hacer daño de combate en el primer paso de daño de combate, no asignará daño de combate en el segundo.

Maestro de los dilemas

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/4

Vuela.

Siempre que el Maestro de los dilemas haga daño de combate a un jugador, elige una carta de tu mano. Ese jugador adivina si el coste de maná convertido de esa carta es mayor que 4. Si el jugador no acierta, puedes lanzar la carta sin pagar su coste de maná.

* Para elegir una carta de tu mano, sepárala claramente del resto de tu mano sin mostrarla.

* Aunque puedes elegir una carta de tierra de tu mano, no podrás jugarla incluso si el jugador no acierta.

* Si no lanzas la carta, ya sea porque el jugador acertó o porque elegiste no lanzarla, no estás obligado a mostrarla. Tu oponente no conocerá el motivo por el que no lanzaste la carta.

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

* Lanzas la carta de tu mano como parte de la resolución de la habilidad disparada. Las restricciones de cuándo jugar una carta según el tipo de carta (si es un conjuro o una criatura) se ignoran. Otras restricciones, como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”, no se ignoran.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. En particular, no puedes lanzar una carta con la habilidad de concesión como un aura de esta manera. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* Si la carta es una carta partida, tiene dos costes de maná convertidos, uno por mitad. Si ambos costes de maná convertidos son mayores que 4 o si ninguno lo es, el oponente debe adivinar en consecuencia para acertar. Si uno de los costes de maná convertidos es mayor que 4 y el otro no lo es, adivinar que el coste de maná convertido de la carta es mayor que 4 es correcto y adivinar que el coste de maná convertido de la carta es menor que 4 es incorrecto. Si el jugador no acierta y lanzas una carta partida de esta manera, puedes lanzar cualquier mitad (o ambas mitades si la carta tiene la habilidad de fusionar) sin importar su coste de maná convertido.

Mago alternativo anfino

{3}{U}

Criatura —Hechicero salamandra

3/2

{2}{U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

* Activar la habilidad después de haber declarado bloqueadores no tendrá ningún efecto. No cambiará ni anulará ningún bloqueo.

Malla de placas embrujada

{4}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +4/+4.

{0}: Hasta el final del turno, la Malla de placas embrujada se convierte en una criatura artefacto Espíritu 4/4 que ya no es un equipo. Activa esta habilidad solo si no controlas ninguna criatura.

Equipar {4}. ({4}: *Anexa este equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

* Aunque se requiere que no controles ninguna criatura para activar la habilidad de “animación”, hacer que de alguna manera una criatura entre bajo tu control en respuesta a esa habilidad no evitará que se resuelva.

* Es posible activar la primera habilidad activada de la Malla de placas embrujada en respuesta a la activación de la primera habilidad de otra Malla de placas embrujada y hacer que ambas se conviertan en criaturas hasta el final del turno.

* Puedes activar la habilidad de equipar de la Malla de placas embrujada mientras no es un equipo, pero la habilidad no tendrá efecto. La Malla de placas embrujada no se anexará a ninguna criatura.

Máquina de matar rastrera

{6}

Criatura artefacto — Constructo

6/6

La Máquina de matar rastrera no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Cuando la Máquina de matar rastrea muera, hace 6 puntos de daño al oponente objetivo.

* Una vez que la Máquina de matar rastrea sea bloqueada por una criatura, reducir la fuerza de esa criatura hasta 2 o menos no cambiará ni anulará el bloqueo.

Muro de escarcha

{1} {U} {U}

Criatura — Muro

0/7

Defensor (*Esta criatura no puede atacar.*)

Siempre que el Muro de escarcha bloquee a una criatura, esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad del Muro de escarcha lleva registro de la criatura, pero no del controlador de la misma. Es decir, 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.

* Si la criatura no está girada durante el próximo paso de enderezar de su controlador (quizá porque un hechizo la enderezó), la habilidad del Muro de escarcha no tendrá efecto en ese momento. No intentará mantener a la criatura girada en los turnos siguientes.

Muro de esencia

{1} {W}

Criatura — Muro

0/4

Defensor (*Esta criatura no puede atacar.*)

Siempre que el Muro de esencia reciba daño de combate, ganas esa cantidad de vidas.

* La habilidad disparada del Muro de esencia se disparará incluso si se le hace daño letal. Por ejemplo, si se le hacen 7 puntos de daño de combate, su habilidad se disparará y ganarás 7 vidas.

Muro de miembros

{2} {B}

Criatura — Muro zombie

0/3

Defensor (*Esta criatura no puede atacar.*)

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Muro de miembros.

{5} {B} {B}, sacrificar el Muro de miembros: El jugador objetivo pierde X vidas, donde X es la fuerza del Muro de miembros.

* La habilidad se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida del Reparador de almas u 8 vidas del Enigma de meditación.

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

* Si ganas vidas al mismo tiempo que el Muro de miembros recibe daño letal (probablemente porque controlas una criatura bloqueadora con la habilidad de vínculo vital), la habilidad disparada del Muro de miembros se disparará, pero el Muro de miembros será destruido antes de que se resuelva la habilidad.

Nissa, despertadora del mundo

{3} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

3

+1: La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 4/4 con la habilidad de arrollar. Sigue siendo una tierra.

+1: Endereza hasta cuatro bosques objetivo.

-7: Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca. Esas tierras son criaturas Elemental 4/4 con la habilidad de arrollar. Siguen siendo tierras.

Los efectos de cambio de tipo de las habilidades primera y tercera no tienen duración. Duran de forma indefinida.

* Si la tierra a la que hace objetivo la primera habilidad entró al campo de batalla este turno, no podrá atacar y sus habilidades activadas con {T} en su coste (incluida su habilidad de maná) no podrán ser activadas (a menos que obtenga la habilidad de prisa). Lo mismo vale para las tierras que se ponen en el campo de batalla con la tercera habilidad.

Obelisco de Urd

{6}

Artefacto

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

En cuanto el Obelisco de Urd entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +2/+2.

* Debes elegir un tipo de criatura existente.

* La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Obelisco de Urd entre al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La bonificación se aplica de inmediato.

Ob Nixilis liberado

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Demonio

4/4

Vuela, arrolla.

Siempre que un oponente busque en su biblioteca, ese jugador sacrifica una criatura y pierde 10 vidas.

Siempre que otra criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre Ob Nixilis liberado.

* La primera habilidad disparada de Ob Nixilis no se disparará si buscas en la biblioteca de un oponente o si un oponente busca en la biblioteca de otro jugador.

* Si el oponente no controla ninguna criatura cuando la primera habilidad disparada se resuelve, ese jugador pierde 10 vidas igualmente.

* La primera habilidad disparada no se pondrá en la pila hasta que el hechizo o la habilidad que hace que el oponente busque en su biblioteca haya terminado de resolverse. En particular, si ese hechizo o habilidad hace que se dispare cualquier otra habilidad (por ejemplo si el oponente buscaba una carta de criatura para ponerla en el campo de batalla), esas habilidades y la habilidad disparada de Ob Nixilis se pondrán en la pila juntas. El jugador activo pone todas sus habilidades en la pila en cualquier orden, y a continuación cada uno de los demás jugadores hace lo mismo por orden de turno. La última habilidad puesta en la pila de esta manera será la primera en resolverse, y así sucesivamente.

Ofrenda solemne

{2} {W}

Conjuro

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 4 vidas.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal cuando la Ofrenda solemne intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás ninguna vida.

Pacto de sangre

{6} {B}

Conjuro

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

El Pacto de sangre hace 4 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo y tú ganas 4 vidas.

* Si la criatura o jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando el Pacto de sangre intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás ninguna vida. (Todas las criaturas que giraste para lanzar el Pacto de sangre permanecerán giradas).

Peregrina de Heliod

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

1/2

Cuando la Peregrina de Heliod entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de aura, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

* Las criaturas encantamiento con la habilidad de concesión del bloque *Theros* no son cartas de aura de tu biblioteca. No puedes buscar una con la Peregrina de Heliod.

Primadox rugiente

{3} {G}

Criatura — Bestia

4/4

Al comienzo de tu mantenimiento, regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario.

* La habilidad del Primadox rugiente es obligatoria. Cuando se resuelve, si el Primadox rugiente es la única criatura que controlas, debes regresarla a la mano de su propietario.

* La habilidad no hace objetivo a ninguna criatura. Tú eliges cuál regresar cuando se resuelve la habilidad. Ningún jugador puede responder a esta elección una vez que la habilidad comienza a resolverse.

Protector del más allá

{2} {W}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

El Protector del más allá obtiene +2/+2 mientras un oponente sea propietario de una carta en el exilio.

* El Protector del más allá no puede obtener más de +2/+2 de su última habilidad, sin importar cuántos oponentes tienen una carta en el exilio o de cuántas cartas exiliadas son propietarios.

Puño infernal

{1} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

La criatura encantada obtiene +2/+0.

{R}, sacrificar el Puño infernal: El Puño infernal hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Tan pronto como el Puño infernal deje el campo de batalla, su bonificación a la fuerza deja de aplicarse. Esto significa que si sacrificas el Puño infernal antes de hacer el daño de combate, quizá para destruir a un bloqueador potencial, la criatura que estaba encantada no tendrá la bonificación al hacer daño de combate.

* Si otro jugador gana el control de la criatura encantada, o si el Puño infernal es anexado a una criatura que controla otro jugador, el Puño infernal irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

Ráfaga de metralla

{1}{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Ráfaga de metralla, sacrifica un artefacto.

La Ráfaga de metralla hace 5 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Debes sacrificar exactamente un artefacto para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar un artefacto y no puedes sacrificar artefactos 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 el artefacto que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Rayo ígneo explosivo

{5}{R}

Instantáneo

El Rayo ígneo explosivo hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Destruye todos los equipos anexados a esa criatura.

* El Rayo ígneo explosivo puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo una que tenga un equipo anexado. El daño se hará a la criatura incluso si no tiene ningún equipo anexado.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando el Rayo ígneo explosivo intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se destruirá ningún equipo.

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 o bloquear.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Los Rayos opresivos no afectan a habilidades estáticas y disparadas.

Recubrir

{1}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura.

El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador y no pueden activarse sus habilidades activadas.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Recubrir no afecta a habilidades estáticas y disparadas.

Recuerdo profano

{1}

Artefacto

Siempre que una carta de criatura vaya al cementerio de un oponente desde cualquier parte, ganas 1 vida.

* Las fichas de criatura que mueren no harán que la habilidad disparada del Recuerdo profano se dispare.

* La habilidad del Recuerdo profano se disparará cuando muera una criatura que no sea ficha que controlas pero cuyo propietario es un oponente.

* Si el Recuerdo profano se pone en tu cementerio al mismo tiempo que una carta de criatura se pone en el cementerio de un oponente, su habilidad no se disparará.

Refugio verde

{2}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando el Refugio verde entre al campo de batalla, ganas 2 vidas.

Siempre que se gira la tierra encantada para obtener maná, su controlador agrega un maná de cualquier color a su reserva de maná (*además del maná que produce la tierra*).

* Si la tierra objetivo del Refugio verde es un objetivo ilegal cuando el Refugio verde intenta resolverse, el Refugio verde será contrarrestado. No entrará al campo de batalla y su habilidad de entrar al campo de batalla no se disparará.

Reloj moledor

{2}

Artefacto

{T}: Pon un contador de carga sobre el Reloj moledor.

{T}: El jugador objetivo pone las X primeras cartas de su biblioteca en su cementerio, donde X es la cantidad de contadores de carga sobre el Reloj moledor.

* Si el Reloj moledor no está en el campo de batalla cuando se resuelve la última habilidad, usa la cantidad de contadores de carga que tenía cuando dejó el campo de batalla para determinar cuántas cartas debes poner en el cementerio.

Respuesta inmediata

{3}{W}

Encantamiento

Al comienzo de cada mantenimiento, si perdiste vidas el último turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

* El daño que se hace a ti provoca que pierdas esa misma cantidad de vidas.

* La Respuesta inmediata se fija en la totalidad del turno anterior para determinar si su habilidad se dispara o no. No importa si la Respuesta inmediata estaba o no en el campo de batalla cuando perdiste vidas.

* La Respuesta inmediata solo verifica si perdiste vidas durante el turno, no si tu total de vidas disminuyó en el transcurso del turno. Por ejemplo, si perdiste 2 vidas y luego ganaste 8 vidas durante el último turno, la habilidad de la Respuesta inmediata se disparará.

* Solo se creará un Soldado, sin importar cuántas vidas se perdieron.

* El Soldado no podrá atacar el turno en que se haya creado (a menos que obtenga la habilidad de prisa).

Revocador pirexiano

{2}

Criatura artefacto — Horror

2/1

En cuanto el Revocador pirexiano entre al campo de batalla, nombra una carta que no sea tierra.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden ser activadas.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. No afecta a las habilidades estáticas y disparadas de fuentes con el nombre elegido.

* La habilidad del Revocador pirexiano afecta a fuentes con el nombre elegido sin importar en qué zona estén. Por ejemplo, si el Alma de Rávnica es el nombre elegido, la habilidad que la exilia del cementerio de un jugador no puede ser activada.

Sádica cruel

{B}

Criatura — Asesino humano

1/1

{B}, {T}, pagar 1 vida: Pon un contador +1/+1 sobre la Sádica cruel.

{2} {B}, {T}, remover X contadores +1/+1 de la Sádica cruel: La Sádica cruel hace X puntos de daño a la criatura objetivo.

* Puedes remover cualquier contador +1/+1 de la Sádica cruel para activar su segunda habilidad, no solo los que puso sobre ella su primera habilidad.

Señor de la colmena fragmentado

{W} {U} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Fragmentado

5/5

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen la habilidad de indestructible. *(El daño y los efectos que dicen “destruye” no las destruyen.)*

* El daño hecho a un Fragmentado con la habilidad de indestructible sigue marcado en esa criatura. Si tiene daño letal marcado sobre él y pierde la habilidad de indestructible (quizá porque el Señor de la colmena fragmentado deja el campo de batalla), será destruido.

Serafin de las masas

{5} {W} {W}

Criatura — Ángel

/

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Vuela.

Tanto la fuerza como la resistencia del Serafin de las masas son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

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

* Mientras el Serafin de las masas esté en el campo de batalla, su habilidad lo cuenta a él mismo.

Sirviente generador

{1}{R}

Criatura — Elemental

2/1

{T}, sacrificar el Sirviente generador: Agrega {2} a tu reserva de maná. Si ese maná se usa en un hechizo de criatura, esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Esa criatura puede atacar y {T} tan pronto como entra bajo tu control.)*

* Si el maná se usa para pagar dos hechizos de criatura distintos, cada uno de esos hechizos (y las criaturas resultantes) ganarán la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Si el maná se usa para pagar costes adicionales o alternativos de un hechizo de criatura, la criatura ganará la habilidad de prisa igualmente.

* Un hechizo instantáneo o de conjuro no es un hechizo de criatura, incluso si ese hechizo crea fichas de criatura.

Tornados de éter

{3}{U}{U}

Instantáneo

Por cada criatura atacante, su propietario la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

* El propietario de cada criatura atacante elige si la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. El jugador activo (aquel cuyo turno se está jugando) hace todas sus elecciones primero, seguido de cada uno de los demás jugadores por orden de turno.

* Si un efecto pone dos o más cartas en la parte superior o en el fondo de una biblioteca al mismo tiempo, el propietario de esas cartas puede disponerlas en cualquier orden. El propietario de esa biblioteca no muestra el orden en que pone las cartas en su biblioteca.

Ulcerar

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno. Pierdes 3 vidas.

* La pérdida de vidas no es un coste. Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando Ulcerar intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No perderás vidas.

Urborg, la tumba de Yawgmoth

Tierra legendaria

Cada tierra es un pantano además de sus otros tipos de tierra.

* Urborg, la tumba de Yawgmoth no es un pantano mientras no esté en el campo de batalla.

* La habilidad de Urborg hace que cada tierra del campo de batalla tenga el tipo de tierra Pantano. Por lo tanto, cada tierra tiene la habilidad “{T}: Agrega {B} a tu reserva de maná”. No cambia nada más acerca de estas tierras, incluidos sus nombres, otros subtipos, otras habilidades ni si son legendarias o básicas.

* Si Urborg pierde sus habilidades (por ejemplo, si se convierte en una criatura y luego Convertir en rana la hace objetivo), todas las tierras del campo de batalla, incluida Urborg, seguirán siendo pantanos, pero Urborg no tendrá la habilidad “Cada tierra es un pantano además de sus otros tipos de tierra”. Además, Urborg no podrá girarse para producir {B}, pero otras tierras (incluidas las que entren al campo de batalla más adelante en el turno) sí podrán. Debido al funcionamiento de los efectos continuos, la habilidad de cambio de tipo de Urborg se aplica antes de que se aplique el efecto que remueve tanto su habilidad de cambio de tipo como su propia habilidad de maná.

Velozoide

{1}{U}

Criatura — Bribón hada

2/2

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

Vuela.

Cuando el Velozoide entre al campo de batalla, sacrífaclo a menos que regreses otra criatura que controlas a la mano de su propietario.

* Si no controlas otras criaturas cuando se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla, debes sacrificar el Velozoide.

Vínculos espirituales

{1}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {W}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

{1}{W}, sacrificar un Espíritu: La criatura objetivo que no sea Espíritu gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

* Decides si pagar o no {W} en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Solo puedes pagar {W} y crear una ficha de Espíritu una vez por cada criatura que no sea ficha.

* Puedes sacrificar cualquier Espíritu para activar la última habilidad, no solo la ficha de Espíritu creada por los Vínculos espirituales.

Yisan, el bardo errante

{2}{G}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/3

{2}{G}, {T}, poner un contador de estrofa sobre Yisan, el bardo errante: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de estrofa sobre Yisan, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

* Si Yisan no está en el campo de batalla cuando se resuelve su habilidad, usa la cantidad de contadores de verso que tenía cuando dejó el campo de batalla para determinar qué cartas de criatura puedes poner en el campo de batalla. Esta cantidad incluye el contador que pones sobre Yisan para activar la habilidad.

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