

## Notas de la colección *El juramento de los Guardianes*

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 6 de noviembre de 2015

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de **Magic: The Gathering**, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en <http://company.wizards.com/contactus>.

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

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

-----

## NOTAS GENERALES

### Información del lanzamiento

La colección *El juramento de los Guardianes* contiene 184 cartas (70 comunes, 60 poco comunes, 42 raras y 12 raras míticas). Algunos sobres de la colección también contienen cartas de *Expediciones de Zendikar* (ver más abajo).

Eventos Presentación: 16 y 17 de enero de 2016

Fin de semana de lanzamiento: Del 22 al 24 de enero de 2016

Game Day: 13 y 14 de febrero de 2016

La colección *El juramento de los Guardianes* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 22 de enero de 2016. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Kans de Tarkir*, *Destino reescrito*, *Dragones de Tarkir*, *Magic Orígenes*, *La batalla por Zendikar* y *El juramento de los Guardianes*.

Busca en [Wizards.com/Rules](http://Wizards.com/Rules) la lista completa de formatos y colecciones de cartas permitidas.

Visita [Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator) para encontrar un evento o tienda cercana.

-----

### Expediciones de Zendikar

Llama a la propia tierra a alzarse contra los Eldrazi con las *Expediciones de Zendikar*. Esta colección especial incluye versiones zendikari de varias tierras increíbles de la historia de **Magic**.

\* Hay 20 cartas de *Expediciones de Zendikar* incluidas en los sobres de *El juramento de los Guardianes*. Sus números en la colección van del 26 al 45. (Las primeras 25 cartas aparecieron en los sobres de *La batalla por Zendikar*). Las cartas de *Expediciones de Zendikar* vienen con su propio símbolo de la expansión.

\* Las cartas de *Expediciones de Zendikar* son muy infrecuentes. Tienes pocas probabilidades más de que te toque una que de encontrar una rara mítica en versión premium foil de *La batalla por Zendikar*.

\* Las cartas de *Expediciones de Zendikar* son jugables en cualquier evento Limitado que use los sobres que las contenían. En un torneo de Mazo Cerrado, esas cartas forman parte de tu reserva. En un torneo de Booster Draft, debes seleccionar esas cartas para ponerlas en tu reserva.

\* Sin embargo, las cartas de *Expediciones de Zendikar* no son legales en ningún formato Construido en el que no fueran legales antes. Su aparición en sobres de *El juramento de los Guardianes* **no** las convierte en legales en Estándar.

\* Todas las cartas de *Expediciones de Zendikar* están en inglés, pero vienen en sobres de todos los idiomas.

-----

### Nuevo símbolo de maná incoloro

La trascendencia eldrazi de los cinco colores de maná alcanza su pináculo en esta colección con la introducción del símbolo de maná incoloro. Se ilustra como {C} en los documentos de reglas y representa un maná incoloro que puede agregarse a tu reserva de maná. También representa un coste que solo puede pagarse con un maná incoloro. El símbolo es como un diamante curvado y abierto dentro de un círculo gris.

Infiltrador dimensional

{1}{U}

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Destello.

Vuela.

{1}{C}: El oponente objetivo exilia la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes regresar el Infiltrador dimensional a la mano de su propietario. (*{C} representa maná incoloro.*)

\* El símbolo {C} en el coste de activación de la habilidad del Infiltrador dimensional solo puede pagarse con maná incoloro. No puedes pagarlo con maná verde, por ejemplo. Por el contrario, el símbolo {1} de ese coste puede pagarse con cualquier tipo de maná: blanco, azul, negro, rojo, verde o incoloro.

\* Las cartas anteriores que decían “Agrega {1} a tu reserva de maná” o cosas similares se corregirán para que digan “Agrega {C} a tu reserva de maná” o algo similar. De ahora en adelante, los símbolos de maná numéricos o variables ({1}, {2}, etc., incluido {X}) solo se usarán para denotar costes.

\* En particular, las cartas de *La batalla por Zendikar* que creaban fichas de Vástagos eldrazi se corregirán para que las fichas tengan la siguiente habilidad: “Sacrificar esta criatura: Agrega {C} a tu reserva de maná”.

----

### Nueva tierra básica: yermos

Para ayudar a los jugadores a que produzcan el maná incoloro que necesitan, esta colección también incluye una tierra básica nueva: los Yermos.

Yermos

Tierra básica

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

\* La habilidad de maná de los yermos no aparece en las cartas impresas, pero está en su texto de Oracle oficial.

(Puedes encontrar el texto de Oracle de una carta en inglés en la base de datos de cartas The Gatherer:

[Gatherer.Wizards.com](http://Gatherer.Wizards.com)). Las cartas impresas tienen un símbolo de maná incoloro grande con un diseño similar al de las otras cartas de tierra básica.

\* Ya que los Yermos son una tierra básica, puedes incluir tantos como quieras en tus mazos Construidos.

\* En los eventos Limitados (incluidos Mazo Cerrado y Booster Draft), los Yermos deben estar en tu reserva de cartas para incluirlos en tu mazo. No puedes agregar Yermos a tu reserva de cartas del mismo modo que otras tierras básicas.

\* Los Yermos solo son legales en formatos que incluyan *El juramento de los Guardianes*. En particular, a menos que se reimprimen en una colección posterior, dejarán de estar en Estándar al mismo tiempo que el resto de la colección.

\* “Yermos” no es un tipo de tierra. Si algo te pide nombrar un tipo de tierra, no puedes elegir Yermos.

-----

### **Nueva palabra de habilidad: secuaz**

Secuaz se utiliza para destacar habilidades activadas de algunos Aliados que requieren que gires ese Aliado y otro Aliado enderezado que controlas. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Vanguardia de Munda

{4} {W}

Criatura — Caballero kor aliado

3/3

*Secuaz* — {T}, girar un Aliado enderezado que controlas Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

\* Para activar una habilidad de secuaz, el Aliado con esa habilidad debe estar bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. De forma informal, no puede tener “mareo de invocación”. Sin embargo, el otro Aliado que gires sí que puede ser uno que acaba de entrar bajo tu control. (Ten en cuenta que la acción de girar el segundo Aliado no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

-----

### **Nueva palabra clave: impulso**

Impulso es una nueva habilidad de palabra clave que mejora los hechizos si tú o un compañero de equipo lanzaron un hechizo este turno.

Guerrillero temerario

{2} {R}

Criatura — Guerrero trasgo aliado

2/1

Impulso {1} {R}. (*Puedes lanzar este hechizo por su coste de impulso si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno.*)

Prisa.

Cuando el Guerrillero temerario entre al campo de batalla, si se pagó su coste de impulso, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

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

#### **702.115. Impulso**

702.115a Impulso es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de impulso está en la pila. “Impulso [coste]” significa: “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo cuando lo lances si tú o uno de tus compañeros de equipo lanzaron otro hechizo este turno”. Pagar el coste de impulso de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

\* Para algunas cartas, impulso solo representa un coste alternativo, un descuento que se aplica si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno. Otras, como el Guerrillero temerario, tienen habilidades o efectos adicionales si pagaste el coste de impulso para lanzar el hechizo.

\* El otro hechizo que tú o un compañero de equipo lanzaron puede haberse resuelto, haber sido contrarrestado o (en el caso de los instantáneos con impulso) estar todavía en la pila.

\* Si un hechizo de instantáneo o de conjuro lanzado por su coste de impulso es copiado, la copia no pagó el coste de impulso. Todos los efectos adicionales basados en si se pagó el coste de impulso no se aplicarán a la copia.

\* Lanzar un hechizo por su coste de impulso no cambia su coste de maná o su coste de maná convertido.

-----

### **Nueva acción de palabra clave: apoyo**

Apoyo es otra forma de ayudar a tus criaturas en la lucha contra los Eldrazi.

Lagac ensillado

{3}{G}

Criatura — Lagarto

3/1

Cuando el Lagac ensillado entre al campo de batalla, apoya 2. (*Elige hasta otras dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.*)

Codo con codo

{2}{W}

Conjuro

Apoya 2. (*Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.*)

Roba una carta.

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

#### **701.32 Apoyo**

701.32a “Apoya N” en un permanente significa: “Elige hasta N criaturas objetivo que no sean esta y pon un contador +1/+1 sobre cada una”. “Apoya N” en un hechizo de instantáneo o de conjuro significa: “Elige hasta N criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una”.

\* No puedes poner más de un contador +1/+1 sobre un objetivo mediante la acción de apoyo.

\* Apoyo puede hacer objetivo a una criatura que no controlas.

\* Si un hechizo con apoyo tiene otras habilidades que hacen objetivo a criaturas, estas habilidades y la habilidad de apoyo pueden hacer objetivo a la misma criatura.

-----

### **Ciclo: Juramentos de los Planeswalkers**

Después de lo ocurrido en Zendikar, cuatro Planeswalkers se unen con el fin de proteger todos los planos. Para simbolizar la formación de los Guardianes, esta colección incluye cuatro encantamientos legendarios, cada uno de los cuales representa el juramento de uno de los cuatro.

Juramento de Gideon

{2}{W}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Gideon entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla dos fichas de criatura Aliado Kor blancas 1/1.

Cada planeswalker que controlas entra al campo de batalla con un contador de lealtad adicional sobre él.

\* Todos los Juramentos son legendarios: si controlas más copias de un Juramento en particular, debes elegir una para que se quede en el campo de batalla y el resto van a tu cementerio.

\* La “regla de leyendas” verifica los nombres completos de los permanentes legendarios. Puedes controlar el Juramento de Gideon y el Juramento de Chandra al mismo tiempo, por ejemplo.

\* Incluso si controlas un Juramento en particular, puedes lanzar otra copia de ese Juramento para aprovechar su habilidad de entra al campo de batalla. Entrará al campo de batalla y su primera habilidad se disparará. Entonces tendrás que elegir el que quieres conservar, tal y como se describe más arriba, y luego su habilidad de entra al campo de batalla se resolverá.

----

### **Mecánicas que regresan de *La batalla por Zendikar***

Para más información sobre las habilidades de vacío y aterrizaje, consulta las Preguntas frecuentes de *La batalla por Zendikar* en <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>.

-----

### **NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS**

Acechador abisal

{5} {U}

Criatura — Eldrazi

4/4

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Siempre que una criatura que controles haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

{3} {C}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno. (*{C} representa maná incoloro.*)

\* Activar la última habilidad del Acechador abisal una vez que ha sido legalmente bloqueado no cambiará ni anulará ese bloqueo. El paso de declarar atacantes es el último momento en el que puedes activar la habilidad para que sea efectiva.

-----

Adalid del fin

{5} {C}

Criatura — Eldrazi

5/5

Endereza al Adalid del fin durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores.

{T}: El Adalid del fin hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

{C}, {T}: La criatura objetivo no puede atacar ni bloquear este turno.

{C} {C}, {T}: Roba una carta.

\* El Adalid del fin se endereza al mismo tiempo que los permanentes del jugador activo. No puedes elegir no enderezarlo en ese momento.

\* Si un efecto indica que el Adalid del fin no se endereza durante tu paso de enderezar, ese efecto no se aplicará durante el paso de enderezar de otro jugador.

\* Activar la segunda habilidad activada una vez que una criatura haya sido declarada legalmente como atacante o bloqueadora no cambiará ni anulará ese ataque o bloqueo.

-----

Agitación cadavérica

{1}{B}

Instantáneo

Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, luego puedes regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano.

\* La Agitación cadavérica no hace objetivo a la carta de criatura en tu cementerio. Puedes elegir una de las tres cartas que pusiste ahí desde tu biblioteca.

-----

Aglomeración tentacular

{4}{U}{U}

Conjuro

Impulso {3}{U}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de impulso si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno.)*

Regresa todos los permanentes que no sean tierra a las manos de sus propietarios. Si se pagó el coste de impulso de la Aglomeración tentacular, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Pulpo azul 8/8.

\* Todos los demás permanentes que no sean tierra ya estarán en las manos de sus propietarios cuando se cree la ficha de Pulpo. Por lo tanto, todas las habilidades disparadas o habilidades que habrían afectado a ese Pulpo de cualquier otro modo ya no estarán ahí.

-----

Agresor eldrazi

{2}{R}

Criatura — Zángano eldrazi

2/3

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Mientras controles otra criatura incolora, el Agresor eldrazi tiene la habilidad de prisa.

\* Si este es el turno en que el Agresor eldrazi entra bajo tu control, y pierde la habilidad de prisa antes de ser declarado como atacante, seguirá atacando. No se removerá del combate.

-----

Alineamiento de edros

{2}{U}

Encantamiento

Antimaleficio.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes mostrar tu mano. Si lo haces, ganas el juego si eres el propietario de una carta llamada Alineamiento de edros en el exilio, en tu mano, en tu cementerio y en el campo de batalla.

{1}{U}: Adivina 1.

\* El Alineamiento de edros en el exilio debe estar boca arriba. Si está boca abajo, no contará, incluso si se te permite mirarlo.

-----

Aniquilador de realidades

{4}{C}

Criatura — Eldrazi

5/5

*({C} representa maná incoloro.)*

Arrolla, prisa.

Siempre que el Aniquilador de realidades sea objetivo de un hechizo que controla un oponente, contrarresta ese hechizo a menos que su controlador descarte una carta.

\* La última habilidad se dispara si hay un hechizo controlado por un oponente (incluido un hechizo de aura) que haga objetivo al Aniquilador de realidades.

-----

Aplastamundos

{6}{G}

Criatura — Eldrazi

5/7

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances el Aplastamundos, exilia el artefacto, encantamiento o tierra objetivo.

Alcance.

{2}{C}, sacrificar una tierra: Regresa el Aplastamundos de tu cementerio a tu mano. (*{C}* representa maná incoloro.)

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

-----

Asalto de la piromante

{3}{R}

Encantamiento

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, el Asalto de la piromante hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

\* La habilidad solo puede dispararse una vez por turno. La habilidad se resolverá antes de que se resuelva el segundo hechizo. No importa si el primer hechizo que lanzas ese turno se ha resuelto, se ha contrarrestado o sigue en la pila.

-----

Asentamiento contumaz

Tierra

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. (*{C}* representa maná incoloro.)

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

\* Para activar la última habilidad, puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas, incluida una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

-----

Ayli, Peregrina Eterna

{W}{B}

Criatura legendaria — Clérigo kor

2/3

Toque mortal.

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

{1}{W}{B}, sacrificar otra criatura: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Activa esta habilidad solo si tienes al menos 10 vidas más que tu total inicial de vidas.

\* Una vez que anuncias una de las habilidades activadas, es demasiado tarde para que nadie te interrumpa intentando remover la criatura que sacrificas.

\* Una vez que actives legalmente la última habilidad, no importa lo que ocurra con tu total de vidas.

\* 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.

-----

Bendición de Iona

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura equipada obtiene +2/+2, tiene la habilidad de vigilancia y puede bloquear una criatura adicional.

\* La habilidad de bloquear una criatura adicional es acumulativa. Si una criatura está encantada con dos Bendiciones de Iona, puede bloquear a tres criaturas. (El +2/+2 también es acumulativo, pero eso ya lo sabías).

-----

Bramador de Kozilek

{2}{B}

Criatura — Zángano eldrazi

3/2

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{C}: El Bramador de Kozilek obtiene +1/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueado excepto por dos o más criaturas. {C} representa maná incoloro.)*

\* Si el Bramador de Kozilek gana la habilidad de amenaza una vez que lo ha bloqueado una criatura, continuará bloqueado.

\* Varias copias de amenaza son redundantes.

-----

Caballería de venado del claro

{5}{G}{G}

Criatura — Caballero elfo

6/6

Cuando la Caballería de venado del claro entre al campo de batalla, apoya 6. *(Elige hasta otras seis criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.)*

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, ganas 2 vidas.

\* Si la Caballería de venado del claro muere al mismo tiempo que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella, su habilidad se disparará.

\* Si la Caballería de venado del claro obtiene de algún modo un contador +1/+1 y muere, su propia habilidad se disparará.

\* Ganas 2 puntos de vida por criatura, no por contador +1/+1.

-----

Caída de los titanes

{X}{X}{R}

Instantáneo

Impulso {X}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de impulso si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno.)*

La Caída de los titanes hace X puntos de daño a cada una de hasta dos criaturas y/o jugadores objetivo.

\* Si uno de los objetivos es un jugador, puedes redirigir el daño que hace la Caída de los titanes a un planeswalker que controla ese jugador. Sin embargo, la Caída de los titanes no puede utilizarse para hacer daño a la vez a un jugador y a un planeswalker que controla ese jugador (a menos que se aplique un efecto separado de redirección).

\* El coste de maná convertido de la Caída de los titanes está basado en su coste de maná de {X}{X}{R}, incluso si lo lanzas por su coste de impulso. Por ejemplo, si lanzas la Caída de los titanes por su coste de impulso y eliges 4 como valor de X, su coste de maná convertido será de 9.

-----

Caminante de los yermos

{4}{C}

Criatura — Eldrazi

4/4

(*{C}* representa maná incoloro.)

Arrolla.

El Caminante de los yermos obtiene +1/+1 por cada tierra que controlas llamada Yermos.

\* La última habilidad solo funciona si el Caminante de los yermos está en el campo de batalla.

-----

Castigo despiadado

{3}{B}{B}

Conjuro

El oponente objetivo pierde 5 vidas a menos que ese jugador descarte dos cartas o sacrifique una criatura o planeswalker. Repite este proceso una vez.

\* El jugador no puede descartar dos cartas a menos que tenga al menos dos cartas en la mano. Del mismo modo, tampoco puede sacrificar una criatura o planeswalker a menos que controle uno. Esto quiere decir que, si el oponente objetivo no tiene dos cartas en la mano y no controla ninguna criatura o ningún planeswalker, ese jugador perderá 5 vidas y luego perderá 5 vidas de nuevo.

\* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre los dos momentos en que el jugador pasa por este proceso.

\* Todas las habilidades que se disparen mientras el Castigo despiadado se resuelve irán a la pila una vez que se ha resuelto por completo.

-----

Cenagal siseante

Tierra

El Cenagal siseante entra al campo de batalla girado.

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

{1}{B}{G}: El Cenagal siseante se convierte en una criatura Elemental negra y verde 2/2 con la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

\* Una tierra que se convierte en una criatura puede ser afectada por el “mareo de invocación”. No puedes atacar ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (incluyendo sus habilidades de maná) a menos que comience tu turno más reciente en el campo de batalla bajo tu control. Nótese que el mareo de invocación comprueba cuándo entró este permanente bajo tu control, no cuándo se convirtió en criatura o entró al campo de batalla.

\* Esta tierra es incolora hasta que la última habilidad le dé colores.

\* Cuando una tierra se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

\* Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo de un hechizo con despertar), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si el Cenagal siseante se convirtió en una criatura 0/0 con tres contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura 5/5 que sigue siendo una tierra.

-----

Chandra, Invocallamas

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Pon en el campo de batalla dos fichas de criatura Elemental rojas 3/1 con la habilidad de prisa. Exílas al comienzo del próximo paso final.

0: Descarta todas las cartas en tu mano. Luego, roba esa misma cantidad de cartas más una.

—X: Chandra, Invocallas hace X puntos de daño a cada criatura.

\* Puedes activar la segunda habilidad de Chandra aunque tu mano esté vacía. Si lo haces, robas una carta.

-----

Cimas aguja

Tierra

Las Cimas aguja entran al campo de batalla giradas.

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

{2} {R} {W}: Las Cimas aguja se convierten en una criatura Elemental roja y blanca 2/1 con la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

\* Una tierra que se convierte en una criatura puede ser afectada por el “mareo de invocación”. No puedes atacar ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (incluyendo sus habilidades de maná) a menos que comience tu turno más reciente en el campo de batalla bajo tu control. Nótese que el mareo de invocación comprueba cuándo entró este permanente bajo tu control, no cuándo se convirtió en criatura o entró al campo de batalla.

\* Esta tierra es incolora hasta que la última habilidad le dé colores.

\* Cuando una tierra se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

\* Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo de un hechizo con despertar), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si las Cimas aguja se han convertido en una criatura 0/0 con tres contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura 5/4 que sigue siendo una tierra.

-----

Cosechador de pensamientos

{3} {U}

Criatura — Zángano eldrazi

2/4

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Vuela.

Siempre que lances un hechizo incoloro, el oponente objetivo exilia la primera carta de su biblioteca.

\* La carta se exilia boca arriba.

\* La habilidad disparada se resolverá antes que el hechizo incoloro que hizo que se disparase.

\* Las cartas de criatura incoloras de *La batalla por Zendikar* Pastor de parásitos y Metabolizador de ruina tienen una habilidad que se dispara cuando las lanzas y que te permite tomar una carta del exilio de la que un oponente sea propietario y ponerla en el cementerio de ese jugador. Tanto esa habilidad como la habilidad del Cosechador de pensamientos se disparan al mismo tiempo, así que puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. Si la habilidad del Cosechador de pensamientos se resuelve primero (lo que quiere decir que se puso la última en la pila), la carta exiliada por esa habilidad puede ser “metabolizada” por la otra habilidad.

-----

Defensor silvano

{1}{G}

Criatura — Druida elfo aliado

2/3

Vigilancia.

Mientras controles seis o más tierras, el Defensor silvano y las criaturas tierra que controlas obtienen +2/+2.

\* Una “criatura tierra” es un permanente que es a la vez una tierra y una criatura.

\* El daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que el turno termina. Si la habilidad del Defensor silvano deja de aplicarse (porque el Defensor silvano deje el campo de batalla o tú ya no controles seis o más tierras), las criaturas tierra que necesitaban la bonificación de resistencia para seguir vivas serán destruidas.

-----

Desfigurador de verdades

{2}{B}{B}

Criatura — Eldrazi

6/6

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Vuela.

Cuando el Desfigurador de verdades entre al campo de batalla, exilia todas las cartas de tu biblioteca boca abajo. Luego, baraja todas las cartas de tu cementerio en tu biblioteca.

\* Ningún jugador puede mirar las cartas una vez que se exilian.

\* Si tu oponente pone una de las cartas exiliadas boca abajo en tu cementerio (por ejemplo, para activar la habilidad de un Metabolizador eldrazi), elige una de las cartas al azar. La carta solo se muestra después de pagar el coste por completo. Es decir, tu oponente no puede saber qué carta elegiste y decidir retirarse (no lanzando el hechizo, no activando la habilidad o lo que sea aplicable).

-----

Desplazador eldrazi

{2}{W}

Criatura — Eldrazi

3/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{2}{C}: Exilia otra criatura objetivo y luego regrésala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario. *({C} representa maná incoloro.)*

\* Si se exilia una ficha de criatura de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

\* Una vez que la criatura regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la criatura que fue exiliada. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliada. Cualquier contador +1/+1 sobre ella o cualquier aura anexada a ella se remueve, y los equipos quedarán desanexados.

-----

Don de colmillos

{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en un Elefante verde con fuerza y resistencia base 3/3.

\* 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.

\* El Don de colmillos sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia y que se comience a aplicar después de que el Don de colmillos se resuelva sobrescribirá este efecto.

\* El Don de colmillos no contrarresta habilidades ya disparadas o 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 la criatura afectada gana una habilidad después de que el Don de colmillos se resuelva, 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.

-----

El regreso de Kozilek

{2} {R}

Instantáneo

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

El regreso de Kozilek hace 2 puntos de daño a cada criatura.

Siempre que lances un hechizo de criatura Eldrazi con coste de maná convertido de 7 o más, puedes exiliar El regreso de Kozilek de tu cementerio. Si lo haces, El regreso de Kozilek hace 5 puntos de daño a cada criatura.

\* La última habilidad solo se dispara si El regreso de Kozilek está en tu cementerio cuando lances el hechizo de criatura Eldrazi. Esa habilidad se resolverá antes que el hechizo de criatura Eldrazi. En otras palabras, ese Eldrazi no estará en el campo de batalla aún y no recibirá daño de El regreso de Kozilek.

\* Exiliar El regreso de Kozilek con su última habilidad no es lo mismo que lanzarlo como un hechizo. Las cartas que dicen “Contrarresta el hechizo objetivo” no funcionarán.

-----

Encarnación de la furia

{3} {R}

Criatura — Elemental

4/3

Arrolla.

Las criaturas tierra que controlas tienen la habilidad de arrollar.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que la tierra objetivo que controlas se convierta en una criatura Elemental 3/3 con la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

\* Una “criatura tierra” es un permanente que es a la vez una tierra y una criatura.

\* Puedes hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura. Por ejemplo, si haces objetivo a una tierra que también es una criatura 0/0 y tiene tres contadores +1/+1 sobre ella, la criatura tierra resultante será 6/6.

-----

Encrucijadas corruptas

Tierra

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. (*{C}* representa maná incoloro.)

{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo con vacío.

\* El maná producido por la última habilidad no puede gastarse en un hechizo incoloro a menos que ese hechizo tenga específicamente la habilidad de vacío.

-----

Enredaderas arácnidas

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+2 y gana la habilidad de alcance hasta el final del turno. Enderézala. *(Una criatura con alcance puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.)*

\* Puedes hacer objetivo a una criatura enderezada con las Enredaderas arácnidas. Seguirá obteniendo las otras bonificaciones.

-----

Entrenadora de armas

{R} {W}

Criatura — Soldado humano aliado

3/2

Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0 mientras controles un equipo.

\* La habilidad se aplica incluso si el equipo no está anexado a nada.

-----

Enviada vampira

{2} {B}

Criatura — Clérigo vampiro aliado

1/4

Vuela.

Siempre que la Enviada vampira se gire, ganas 1 vida.

\* La última habilidad de la Enviada vampira se disparará si se gira por cualquier razón, como, por ejemplo, si ataca. No obstante, si entra al campo de batalla girada por alguna razón, la habilidad no se disparará.

-----

Escombros de Portal Marino

Tierra

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. *({C} representa maná incoloro.)*

{2}{C}, {T}: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si no tienes cartas en tu mano.

\* No importa cuántas cartas tengas en la mano cuando la última habilidad se resuelve. Por ejemplo, si no tienes cartas en la mano y controlas dos cartas Escombros de Portal Marino, puedes activar la última habilidad de cada una de ellas. Robarás una carta cuando cada habilidad se resuelva.

-----

Esfinge de la palabra final

{5} {U} {U}

Criatura — Esfinge

5/5

La Esfinge de la palabra final no puede ser contrarrestada.

Vuela, antimaleficio.

Los hechizos de instantáneo o de conjuro que controlas no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades.

\* Un hechizo que no puede ser contrarrestado aún puede ser objetivo de hechizos y habilidades que traten de contrarrestarlo. La parte del efecto que fuera a contrarrestar el hechizo no hará nada, pero otros efectos que puedan tener esos hechizos o habilidades sucederán igualmente, si procede.

\* No hay ninguna diferencia funcional entre “no puede ser contrarrestado” y “no puede ser contrarrestado por hechizos o habilidades”, pero lo último se usa para tipos de hechizos que pueden necesitar un objetivo. Los hechizos con objetivos pueden ser contrarrestados, según las reglas del juego, si todos sus objetivos son ilegales antes de que se resuelvan.

-----

Estado natural

{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos.

\* Si un artefacto o encantamiento en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

-----

Estanquespejo

Tierra

El Estanquespejo entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}{C}, {T}, sacrificar el Estanquespejo: Copia el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro que controlas.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

{4}{C}, {T}, sacrificar el Estanquespejo: Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

\* La tercera habilidad del Estanquespejo puede hacer objetivo a cualquier hechizo instantáneo o de conjuro (y copiarlo), no solo a uno con objetivos.

La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá luego como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

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

\* Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá los mismos modos. No puedes elegir otros.

\* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Caída de los titanes), la copia tiene el mismo valor de X.

\* No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. Por ejemplo, si un jugador sacrifica una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y tú la copias, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

\* En la última habilidad del Estanquespejo, la ficha copia exactamente lo que hay impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* Por ejemplo, si una ficha copia una llanura a la que afecta un hechizo con despertar, la ficha solo será una tierra, aunque el objeto copiado sea actualmente una criatura tierra. Lo mismo sucede si la tierra tiene una habilidad que la anime.

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

\* Si la criatura copiada está copiando otra cosa cuando la habilidad se resuelve, la ficha entra al campo de batalla como una copia de lo que sea que copió esa criatura.

\* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

-----

Explorallamas de Akoum

{2}{R}

Criatura — Chamán humano aliado

3/2

*Secuaz* — {T}, girar un Aliado enderezado que controlas: Descarta una carta. Si lo haces, roba una carta.

\* Descartar una carta es parte del efecto de la habilidad y no es opcional. Cuando la habilidad de secuaz se resuelve, si tienes una carta en tu mano, debes descartarla, incluso si la carta que querías descartar cuando activaste la habilidad ya no está en tu mano.

-----

Fumarola errante

Tierra

La Fumarola errante entra al campo de batalla girada.

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

{2}{U}{R}: Hasta el final del turno, la Fumarola errante se convierte en una criatura Elemental azul y roja 1/4 con

“{0}: Intercambia la fuerza y la resistencia de esta criatura hasta el final del turno”. Sigue siendo una tierra.

\* Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia se aplican después de todos los demás efectos que cambian la fuerza o la resistencia, al margen de qué efecto se creó primero.

\* Intercambiar la fuerza y la resistencia de una criatura dos veces (o cualquier número par de veces) devuelve en la práctica a la criatura la fuerza y resistencia que tenía antes de que hubiera intercambios.

\* Una tierra que se convierte en una criatura puede ser afectada por el “mareo de invocación”. No puedes atacar ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (incluyendo sus habilidades de maná) a menos que comience tu turno más reciente en el campo de batalla bajo tu control. Nótese que el mareo de invocación comprueba cuándo entró este permanente bajo tu control, no cuándo se convirtió en criatura o entró al campo de batalla.

\* Esta tierra es incolora hasta que la última habilidad le dé colores.

\* Cuando una tierra se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

\* Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo de un hechizo con despertar), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si la Fumarola errante se ha convertido en una criatura 0/0 con tres contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura 4/7 que sigue siendo una tierra.

-----

Garras del capitán

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0.

Siempre que la criatura equipada ataque, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Aliado Kor blanca 1/1 girada y atacando.  
Equipar {1}.

Tú eliges a qué oponente o planeswalker que controla un oponente está atacando la ficha cuando entra al campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo oponente o planeswalker al que ataca la criatura equipada.

\* La ficha no se declara como criatura atacante. Solo entra al campo de batalla atacando. Es decir, que las habilidades que se disparan “siempre que una criatura ataque” no se dispararán.

-----

General Tazri

{4} {W}

Criatura legendaria — Humano aliado

3/4

Cuando la General Tazri entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura Aliado, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

{W} {U} {B} {R} {G}: Las criaturas Aliado que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de colores que tengan esas criaturas.

\* La última habilidad solo verifica las criaturas Aliado que controlas cuando la habilidad se resuelve. El valor de X estará entre 0 y 5. Incoloro no es un color.

\* Una vez que la última habilidad se resuelve, la bonificación obtenida no cambiará aunque lo haga la cantidad de colores de tus Aliados.

-----

Guardián de semillas

{2} {G} {G}

Criatura — Elemental

3/4

Alcance.

Cuando el Guardián de semillas muera, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Elemental verde X/X, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

\* Usa la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cuando la habilidad se resuelve para determinar el valor de X. El Guardián de semillas contará para esta cantidad, siempre que todavía esté en tu cementerio en este momento.

\* Una vez que se crea el Elemental, si cambia la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio, no cambiará la fuerza ni la resistencia del Elemental.

-----

Hallasendas de Kozilek

{6}

Criatura — Eldrazi

5/5

{C}: La criatura objetivo no puede bloquear al Hallasendas de Kozilek este turno. (*{C}* representa maná incoloro.)

\* Activar la habilidad una vez que el Hallasendas de Kozilek ha sido legalmente bloqueado no cambiará ni anulará el bloqueo.

-----

Impositor eldrazi

{2} {R}

Criatura — Eldrazi

3/1

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances el Impositor eldrazi, puedes pagar {1}{C}. Si lo haces, gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. (*{C}* representa maná incoloro.)

Prisa.

\* Puedes elegir cualquier criatura como objetivo de la habilidad disparada del Impositor eldrazi, incluyendo una enderezada o una que ya controlas.

-----

Impostor de forma

{6}{C}

Criatura — Eldrazi

8/8

(*{C}* representa maná incoloro.)

Al comienzo del combate en tu turno, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si una carta de criatura se muestra de este modo, puedes hacer que las criaturas que controlas y que no sean el Impostor de forma se conviertan en copias de esa carta hasta el final del turno. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.

\* Puedes poner la carta en el fondo de tu biblioteca en cualquiera de los escenarios posibles con esta carta. No importa si la carta es una carta de criatura o no. Si es una carta de criatura, da igual si elegiste que se aplicara el efecto de copia.

\* Si se aplica, las criaturas que controlas copian los valores impresos de la carta de criatura mostrada. Los contadores que tengan sobre ellas se mantienen. Las auras o equipos que tuvieran anexadas también se mantienen.

\* Todos los efectos que no sean de copia y que afectaron a una criatura que controlas, incluidos aquellos que modificaron su fuerza y/o su resistencia, siguen vigentes.

\* Si una criatura que controlas se convierte en una copia de la carta de criatura mostrada, no está entrando ni saliendo del campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.

-----

Infiltrador dimensional

{1}{U}

Criatura — Eldrazi

2/1

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Destello.

Vuela.

{1}{C}: El oponente objetivo exilia la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes regresar el Infiltrador dimensional a la mano de su propietario. (*{C}* representa maná incoloro.)

\* Tú eliges si el Infiltrador dimensional regresa a la mano de su propietario cuando su habilidad se resuelve. Si la carta exiliada es una carta de tierra, no puedes esperar y regresar el Infiltrador dimensional más adelante.

-----

Inmovilizador eldrazi

{1}{R}

Criatura — Zángano eldrazi

2/1

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{2}{C}: Ninguna criatura con una resistencia mayor que su fuerza puede bloquear este turno. (*{C}* representa maná incoloro.)

\* Comparas la fuerza y la resistencia cuando declaras bloqueadoras, no cuando se resuelve la habilidad del Inmovilizador eldrazi. Por ejemplo, si controlas una criatura 3/3 cuando la habilidad se resuelve y más adelante en el mismo turno obtiene +0/+1, de forma que es una criatura 3/4 en el momento de declarar bloqueadoras, no podrá bloquear.

\* Si una criatura ya ha sido declarada legalmente como bloqueadora, la habilidad del Inmovilizador eldrazi no cambiará ni anulará el bloqueo.

-----

Interferencia ininteligible

{2}{U}

Instantáneo

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1}. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {C} a tu reserva de maná”. (*{C}* representa maná incoloro.)

\* Obtienes el Vástago eldrazi incluso si el controlador del hechizo paga {1}.

-----

Invocanulos

{3}{B}

Criatura — Chamán vampiro

2/4

{3}{B}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Pon en el campo de batalla girada una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

\* Una vez que activas la habilidad, es demasiado tarde para que nadie te interrumpa intentando remover la carta de criatura de tu cementerio.

-----

Jori En, buceadora de ruinas

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/3

Siempre que lances tu segundo hechizo del turno, roba una carta.

\* La habilidad de Jori En solo puede dispararse una vez por turno. La habilidad se resolverá antes de que se resuelva el segundo hechizo. No importa si el primer hechizo que lanzas ese turno se ha resuelto, se ha contrarrestado o sigue en la pila.

\* Jori En debe estar en el campo de batalla para que la habilidad funcione. En particular, la habilidad no se disparará si Jori En es el segundo hechizo que lanzas en un turno.

-----

Juicio de Nissa

{4}{G}

Conjuro

Apoya 2. *(Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.)*

Elige hasta una criatura objetivo que controla un oponente. Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella hace una cantidad de daño igual a su fuerza a esa criatura.

\* Finalizas la acción de apoyar antes de que las criaturas hagan el daño. Las criaturas que obtienen un contador +1/+1 harán daño a la criatura que controla un oponente, en el caso de que esto se aplique.

\* Cuando el Juicio de Nissa se resuelve, si al menos uno de sus objetivos sigue siendo legal, se resolverá y afectará solo a los objetivos que sean legales en ese momento. Si ninguno de sus objetivos son legales entonces, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá.

-----

#### Juramento de Chandra

{1}{R}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Chandra entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

Al comienzo de cada paso final, si un planeswalker entró al campo de batalla bajo tu control este turno, el Juramento de Chandra hace 2 puntos de daño a cada oponente.

\* La última habilidad del Juramento de Chandra se dispara incluso si el planeswalker que entró al campo de batalla bajo tu control ya no está en el campo de batalla, ya no está bajo tu control o ya no es un planeswalker. Esto también sucede aunque el Juramento de Chandra no estuviera en el campo de batalla cuando el planeswalker entró.

\* La última habilidad se dispara solo una vez por turno, incluso si más de un planeswalker entró al campo de batalla bajo tu control.

-----

#### Juramento de Jace

{2}{U}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Jace entre al campo de batalla, roba tres cartas, luego descarta dos cartas.

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina X, donde X es la cantidad de planeswalkers que controlas.

\* Si no controlas ningún planeswalker cuando la última habilidad se resuelve, no adivinarás. Las habilidades que se disparan siempre que adivinas no se dispararán.

-----

#### Kalitas, traidor de Ghet

{2}{B}{B}

Criatura legendaria — Guerrero vampiro

3/4

Vínculo vital.

Si una criatura que no sea ficha que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exilia esa carta y pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

{2}{B}, sacrificar otro Vampiro o Zombie: Pon dos contadores +1/+1 sobre Kalitas, traidor de Ghet.

\* Las habilidades que se disparan siempre que una criatura que controla un oponente muere no se dispararán a menos que esa criatura sea una ficha (ver más abajo).

\* Si una ficha de criatura que controla un oponente muere, va al cementerio de ese jugador de forma normal antes de dejar de existir.

\* Si Kalitas muere al mismo tiempo que las criaturas que controlan tus oponentes, esas cartas de criatura serán exiliadas y obtendrás esa misma cantidad de Zombies.

\* No puedes sacrificar a Kalitas para activar la última habilidad, incluso si de alguna manera se convirtió en un Zombie.

-----

#### Kozilek, la Gran Distorsión

{8}{C}{C}

Criatura legendaria — Eldrazi

12/12

Cuando lanzas a Kozilek, la Gran Distorsión, si tienes menos de siete cartas en tu mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

Amenaza.

Descartar una carta con coste de maná convertido de X: Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de X.

\* La habilidad disparada de Kozilek verifica si tienes menos de siete cartas en la mano al lanzarlo. (Kozilek está en la pila en este momento, no en tu mano). Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si tienes siete o más cartas en tu mano en ese momento, la habilidad no hará nada.

\* Para activar la última habilidad, debe haber un objetivo legal: un hechizo en la pila. Ese objetivo determinará el valor de X y el coste de maná convertido de la carta que descartes. No puedes activar la habilidad a menos que puedas igualar el coste de maná convertido del hechizo en la pila con el de una carta en tu mano.

\* El coste de maná convertido de un hechizo no cambia, incluso si se lanzó usando un coste alternativo (como un coste de despertar). Por ejemplo, el coste de maná convertido de una Caída en picado (un hechizo con un coste de maná de  $\{2\}\{W\}$ ) que se lanzó por su coste de despertar de  $\{5\}\{W\}$  es de 3.

\* Si la carta que descartas tiene  $\{X\}$  en su coste de maná, esa X es 0. Cualquier  $\{X\}$  en el coste de maná del hechizo objetivo tendrá el valor que fue determinado cuando se lanzó el hechizo.

-----

Levantamiento elemental

$\{1\}\{G\}$

Instantáneo

La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 4/4 con la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. Debe ser bloqueada este turno si se puede.

\* Si la criatura resultante ataca, el jugador defensor debe asignarle al menos una bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadoras si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.

\* Puedes hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura. Por ejemplo, si haces objetivo a una tierra que también es una criatura 0/0 y tiene tres contadores +1/+1 sobre ella, la criatura tierra resultante será 7/7.

-----

Linvala, la Preservadora

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Criatura legendaria — Ángel

5/5

Vuela.

Cuando Linvala, la Preservadora entre al campo de batalla, si un oponente tiene más vidas que tú, ganas 5 vidas.

Cuando Linvala entre al campo de batalla, si un oponente controla más criaturas que tú, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar.

\* Por cada habilidad disparada, el juego verifica si la condición es cierta en el momento en que la habilidad vaya a dispararse. Si la condición no es cierta, la habilidad no se dispara. Si la habilidad se dispara, el juego volverá a verificar si la condición es cierta cuando la habilidad intente resolverse. Si no es así en ese momento, la habilidad no hará nada.

\* En un juego de varios jugadores, es posible que la condición sea cierta en ambos momentos, pero referida a dos oponentes distintos.

-----

Llamas devoradoras

{2} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar las Llamas devoradoras, regresa una tierra que controlas a la mano de su propietario.

Las Llamas devoradoras hacen 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

\* Una vez que anuncias que lanzas las Llamas devoradoras, es demasiado tarde para que nadie te interrumpa intentando remover la tierra que regresas.

-----

Mago reflector

{1} {W} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Cuando el Mago reflector entre al campo de batalla, regresa la criatura objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario. El propietario de esa criatura no puede lanzar hechizos con el mismo nombre que esa criatura hasta tu próximo turno.

\* La habilidad del Mago reflector no impide que el jugador juegue tierras (en el caso de que la criatura regresada fuera también una tierra).

\* En algunos casos, el nombre de la criatura regresada no se corresponderá con el nombre de esa carta una vez que vuelva a la mano de su propietario. Por ejemplo, si la carta estaba copiando a otra criatura, seguramente tendrá otro nombre en la mano de su propietario y puede volver a ser lanzada antes de tu próximo turno. Lo mismo sucede si una carta de dos caras con su cara posterior hacia arriba regresa a la mano de su propietario de esta manera.

\* Si la criatura regresada no tenía nombre mientras estaba en el campo de batalla (probablemente porque la criatura estaba boca abajo), su propietario puede lanzar hechizos de criatura boca abajo con metamorfosis o megametamorfosis, o lanzar la misma carta boca arriba, antes de tu próximo turno.

-----

Membrana de contención

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Impulso {U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de impulso si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno.)*

Encantar criatura.

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

\* La Membrana de contención puede hacer objetivo a una criatura enderezada y anexarse a ella. Simplemente, no tendrá ningún efecto hasta que esa criatura se gire.

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

-----

Mímico eldrazi

{2}

Criatura — Eldrazi

2/1

Siempre que otra criatura incolora entre al campo de batalla bajo tu control, puedes cambiar la fuerza y la resistencia base del Mímico eldrazi a la fuerza y la resistencia de esa criatura hasta el final del turno.

\* Usa la fuerza y la resistencia de la criatura nueva en el momento en que la habilidad se resuelve para determinar la fuerza y resistencia base del Mímico eldrazi. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza y resistencia cuando dejó el campo de batalla. (Ten en cuenta que estos valores pueden ser negativos; por ejemplo, si un hechizo como la Contorsión espacial, que le da +3/-3, es lo que le hizo dejar el campo de batalla).

\* La habilidad del Mímico eldrazi sobrescribirá cualquier otro efecto que defina la fuerza y resistencia base. Dichos efectos sobrescribirán la habilidad si empiezan a aplicarse una vez que la habilidad se resuelve. Los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia del Mímico eldrazi, pero que no fijen su fuerza o resistencia base a valores específicos, seguirán aplicándose al margen de cuándo empezaron a hacerlo. Lo mismo ocurre con todos los contadores +1/+1 que pudiera tener.

-----

Mina y Denn, nacidos salvajes  
{2} {R} {G}  
Criatura legendaria — Elfo aliado  
4/4

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

{R} {G}, regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario: La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

\* Una vez que anuncias que activas la última habilidad, es demasiado tarde para que nadie te interrumpa intentando remover la tierra que regresas.

-----

Muro del resurgimiento  
{2} {W}  
Criatura — Muro  
0/6

Defensor.

Cuando el Muro del resurgimiento entre al campo de batalla, puedes poner tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Si lo haces, esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.

\* Si haces objetivo una tierra que ya es una criatura con la habilidad disparada del Muro del resurgimiento, la fuerza y la resistencia base de esa criatura tierra se convierten en 0/0, lo que sobrescribe su fuerza y resistencia base anteriores. Los demás efectos que modifiquen su fuerza y/o su resistencia (incluidos los nuevos contadores +1/+1 y los que ya existieran) se siguen aplicando.

-----

Obligado a servir  
{4} {R}  
Conjuro

Apoya 2. (*Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.*)

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

\* El último objetivo de Obligado a servir puede ser cualquier criatura, incluso una que esté enderezada, una que ya controles o una que sea objetivo de la parte de apoyo del hechizo.

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

\* Cuando Obligado a servir se resuelve, si al menos uno de sus objetivos sigue siendo legal, se resolverá y afectará solo a los objetivos que sean legales en ese momento. Si ninguno de sus objetivos son legales entonces, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá.

-----

Obra maestra de la fragua de piedra  
{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada otra criatura que controlas que comparta un tipo de criatura con ella.

Equipar {2}.

\* La bonificación es solamente de +1/+1 por criatura aplicable, incluso si comparte más de un tipo de criatura con la criatura equipada. Por ejemplo, si la criatura equipada es un Chamán Humano y tú controlas un Guerrero Humano, un Chamán Trasgo y otro Chamán Humano, la criatura equipada obtendrá +3/+3.

\* La bonificación cambiará si cambian las criaturas que controlas. Esto puede hacer que la criatura equipada pierda resistencia y muera por el daño recibido anteriormente en el turno.

-----

Perspicacia encarnada

{4}{G}

Criatura — Elemental

4/4

Vigilancia.

Las criaturas tierra que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que la tierra objetivo que controlas se convierta en una criatura Elemental 3/3 con la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

\* Una “criatura tierra” es un permanente que es a la vez una tierra y una criatura.

\* Puedes hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura. Por ejemplo, si haces objetivo a una tierra que también es una criatura 0/0 y tiene tres contadores +1/+1 sobre ella, la criatura tierra resultante será 6/6.

-----

Pertrechadora de Refugios Pedregosos

{1}{W}

Criatura — Artífice kor aliado

2/2

Las criaturas equipadas que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que una criatura equipada que controlas muera, roba una carta.

\* Las bonificaciones ganadas por las habilidades de la Pertrechadora de Refugios Pedregosos se suman a las bonificaciones que otorgue el equipo.

\* Las criaturas equipadas solo obtendrán +1/+1 de la Pertrechadora de Refugios Pedregosos, al margen de cuántos equipos tengan anexados. Del mismo modo, la última habilidad solo se disparará una vez por cada criatura equipada.

\* En este contexto, “las criaturas equipadas que controlas” y “la criatura equipada que controlas” se refieren a cualquier criatura que controlas que tenga un equipo anexado. En el improbable caso de que la Pertrechadora de Refugios Pedregosos se convirtiera en un equipo, el significado de sus habilidades no cambia. Las bonificaciones siguen refiriéndose a cualquier criatura equipada que controlas. No son bonificaciones que se apliquen solamente a la criatura a la que esté anexada la Pertrechadora de Refugios Pedregosos.

-----

Portador del silencio

{1}{B}

Criatura — Eldrazi

2/1

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances el Portador del silencio, puedes pagar {1}{C}. Si lo haces, el oponente objetivo sacrifica una criatura. *({C} representa maná incoloro.)*

Vuela.

El Portador del silencio no puede bloquear.

\* La habilidad disparada del Portador del silencio hace objetivo solo al jugador, no a ninguna criatura. Por ejemplo, el jugador puede sacrificar una criatura con antimaleficio.

\* Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada, pero una vez que comienza a resolverse y decides si quieres pagar {1}{C}, es demasiado tarde para que nadie responda.

-----

Presenciar el fin

{3}{B}

Conjuro

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

El oponente objetivo exilia dos cartas de su mano y pierde 2 vidas.

\* Si ese jugador solo tiene una carta en la mano, esa carta será exiliada. Si el jugador no tiene cartas en la mano, no se exiliará ninguna carta, pero el jugador perderá las 2 vidas.

-----

Profanador pavoroso

{6}{B}

Criatura — Eldrazi

6/8

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{3}{C}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: El oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la fuerza de la carta exiliada. (*{C}* representa maná incoloro.)

\* Usa la fuerza de la carta tal y como existió por última vez en tu cementerio para determinar cuánta vida se pierde.

\* Una ficha de criatura no es una carta de criatura. Aunque una ficha va al cementerio brevemente si muere, deja de existir antes de que tengas la oportunidad de hacer nada.

-----

Progenitor ciclónico

{4}{U}

Criatura — Elemental

3/4

Vuela.

Cuando el Progenitor ciclónico muera, puedes poner tres contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Si lo haces, esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.

\* Si haces objetivo una tierra que ya es una criatura con la habilidad disparada del Progenitor ciclónico, la fuerza y la resistencia base de esa criatura tierra se convierten en 0/0, lo que sobrescribe su fuerza y resistencia base anteriores. Los demás efectos que modifiquen su fuerza y/o su resistencia (incluidos los nuevos contadores +1/+1 y los que ya existieran) se siguen aplicando.

-----

Redentor vil

{2}{G}

Criatura — Eldrazi

3/3

Vacio. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Destello.

Cuando lances el Redentor vil, puedes pagar {C}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una criatura Vástago Eldrazi 1/1 incolora por cada criatura que no sea ficha que murió bajo tu control este turno. Estas fichas tienen: “Sacrificar esta criatura: Agrega {C} a tu reserva de maná”.

\* La última habilidad del Redentor vil contará cualquier criatura que no sea ficha y que murió mientras estaba bajo tu control, aunque tú no fueras su propietario. No importa dónde esté la carta cuando la habilidad se resuelve. No tiene por qué estar aún en un cementerio.

\* La última habilidad del Redentor vil no contará a las criaturas que no sean ficha y que no hayan ido a un cementerio por un efecto de reemplazo (por ejemplo, una criatura que en vez de eso haya sido exiliada o fuera a la zona de mando).

-----

#### Reflejo deslumbrante

{1}{W}

Instantáneo

Ganas una cantidad de vidas igual a la fuerza de la criatura objetivo. La próxima vez que esa criatura fuera a hacer daño este turno, prevén ese daño.

\* Ganas las vidas en cuanto el Reflejo deslumbrante se resuelve, no cuando el daño es prevenido.

\* Si dos Reflejos deslumbrantes que hacen objetivo a la misma criatura se resuelven en el mismo turno, solo se aplicará un efecto de prevención la próxima vez que la criatura haga daño. El otro efecto se aplicará si la criatura fuera a hacer daño una segunda vez en el mismo turno.

-----

#### Remodelador de materia

{2}{C}

Criatura — Eldrazi

3/2

(*{C}* representa maná incoloro.)

Cuando el Remodelador de materia muera, muestra la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el campo de batalla si es una carta de permanente con coste de maná convertido de 3 o menos. De lo contrario, pon esa carta en tu mano.

\* Si pones una carta de aura en el campo de batalla de esta manera, eliges qué encanta cuando entra al campo de batalla. Debes poder elegir un jugador o un permanente legal. En caso contrario, no puedes poner el aura en el campo de batalla.

\* Si no pones la carta en el campo de batalla por cualquier razón, pones la carta en tu mano.

-----

#### Ruinas de Oran-Rief

Tierra

Las Ruinas de Oran-Rief entran al campo de batalla giradas.

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. (*{C}* representa maná incoloro.)

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura incolora objetivo que entró al campo de batalla este turno.

\* La criatura objetivo de la última habilidad no tiene por qué haber sido necesariamente incolora cuando entró al campo de batalla, siempre que entrara al campo de batalla ese turno. Sin embargo, debe ser una criatura incolora para ser un objetivo legal de la habilidad.

-----

#### Sima consumidora

{3}{R}

Instantáneo

Vacio. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Elige uno:

- Exilia la criatura tierra objetivo.
- La Sima consumidora hace 4 puntos de daño al jugador objetivo.

\* Una “criatura tierra” es un permanente que es a la vez una tierra y una criatura.

-----

Táctica de magochispa

{1}{R}

Conjuro

La Táctica de magochispa hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no pueden bloquear este turno.

\* Si la Táctica de magochispa tiene dos objetivos y uno de ellos es ilegal cuando la Táctica de magochispa se resuelve, solo se verá afectado el objetivo legal que quede. El objetivo ilegal no recibirá daño y podrá bloquear ese turno. \* Si ambos objetivos son ilegales cuando la Táctica de magochispa intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá.

\* Si la Táctica de magochispa se resuelve pero el daño es prevenido o redirigido, las criaturas objetivo seguirán sin poder bloquear ese turno.

-----

Trasgos habitasombras

{3}{R}{R}

Criatura - Trago

4/4

Amenaza.

Cuando los Trasgos habitasombras entren al campo de batalla, puedes lanzar la carta de instantáneo o conjuro objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si esa carta fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

\* Lanzas la carta durante la resolución de su habilidad de entra al campo de batalla, no más adelante en el turno. Si es una carta de conjuro, ignora las restricciones de tiempo asociadas a ser una carta de tales características. Otras restricciones, como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”, deben cumplirse.

\* Si no puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo, tal vez porque no hay objetivos legales, o si eliges no lanzarla, permanecerá en tu cementerio.

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

\* Si la carta de instantáneo o de conjuro tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como su valor.

\* Si una carta de instantáneo o de conjuro que lanzas de esta manera es contrarrestada, será exiliada.

\* Si una carta de instantáneo o de conjuro que lanzas de esta manera va a una zona que no sea el exilio o un cementerio, tal vez porque una de sus habilidades dice que vaya a la mano de su propietario, no será exiliada. Esto vale incluso si la carta debiera ser puesta en un cementerio más adelante en el turno.

-----

Trol cosechador

{3}{G}

Criatura — Trol

2/3

Cuando el Trol cosechador entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura o tierra. Si lo haces, pon dos contadores +1/+1 sobre el Trol cosechador.

\* Los jugadores pueden responder a la habilidad de entra al campo de batalla (en particular, cuando el Trol cosechador todavía es 2/3), pero una vez que esa habilidad comienza a resolverse, es demasiado tarde para que ningún jugador responda. No eliges qué criatura o qué tierra sacrificas, en su caso, hasta que la habilidad se resuelve.

-----

Vampiro de Refugio Cornisa

{2}{W}{B}

Criatura — Guerrero vampiro aliado

2/4

Vuela.

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

\* La habilidad se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuánta vida se gane.

\* Una criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un único evento de ganancia de vidas. Por ejemplo, si una sola criatura con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad disparada del Vampiro de Refugio Cornisa solo se disparará una vez. No obstante, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

-----

Vínculos de mortalidad

{1}{G}

Encantamiento

Cuando los Vínculos de mortalidad entren al campo de batalla, roba una carta.

{G}: Las criaturas que controlan tus oponentes pierden las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

\* La última habilidad hace que las criaturas que controlan tus oponentes pierdan las habilidades de antimaleficio e indestructible cuando se resuelve. Los efectos que hacen que esas criaturas ganen esas habilidades después de ese punto funcionarán de forma normal.

\* El daño hecho a una criatura con la habilidad de indestructible sigue marcado sobre esa criatura. Si esa criatura pierde la habilidad de indestructible y el daño marcado es letal, será destruida. Sin embargo, si una criatura con indestructible recibe daño de una fuente con toque mortal y más adelante pierde la habilidad de indestructible, esa criatura no será destruida.

-----

Yugo de la Turbulencia

{2}{U}

Instantáneo

Impulso {1}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de impulso si tú o un compañero de equipo lanzaron otro hechizo este turno.)*

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

Roba una carta.

\* El Yugo de la Turbulencia puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada, pero no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

\* El Yugo de la Turbulencia lleva el seguimiento de la criatura, pero no de su controlador. Si la criatura cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su primer controlador, no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

-----

Zángano cultivador

{2}{U}

Criatura — Zángano eldrazi

2/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo incoloro, activar una habilidad de un permanente incoloro o pagar un coste que contenga {C}. (*{C} representa maná incoloro.*)

\* El maná producido por el Zángano cultivador puede usarse para lanzar cualquier hechizo incoloro, incluida la mayoría de hechizos de artefacto, los hechizos boca abajo y los hechizos con la habilidad de vacío.

\* Algunas habilidades disparadas incluyen un coste como parte de su resolución. Por ejemplo, una parte de la habilidad del Portador del silencio dice: “Cuando lances el Portador del silencio, puedes pagar {1}{C}”. Puedes usar el maná producido por el Zángano cultivador para ayudarte a pagar ese coste. De hecho, puedes girar dos Zánganos cultivadores para pagar el coste completo.

-----

Zángano desgarrador

{B}

Criatura — Zángano eldrazi

2/1

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida a menos que controles otra criatura incolora.

\* Se verifica si controlas o no otra criatura incolora cuando se resuelve la habilidad. Esta verificación ocurre incluso si el Zángano desgarrador deja el campo de batalla en respuesta a la habilidad.

-----

Zarcillos desolladores

{1}{B}{B}

Conjuro

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno. Si una criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

\* Solo las criaturas que estén en el campo de batalla cuando los Zarcillos desolladores se resuelvan obtendrán -2/-2. Sin embargo, todas las criaturas que mueran este turno serán exiliadas, incluso si no estaban en el campo de batalla o no eran una criatura cuando los Zarcillos desolladores se resolvieron.

\* Las criaturas que fueran a morir debido a los Zarcillos desolladores, en vez de eso, serán exiliadas. El juego no verifica qué criaturas mueren una vez que los Zarcillos desolladores terminan de resolverse.

-----

Zendikar renaciente

{5}{G}{G}

Encantamiento

Siempre que gires una tierra para obtener maná, agrega un maná a tu reserva de maná de algún tipo que produzca esa tierra. *(Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.)*

Siempre que lances un hechizo de criatura, roba una carta.

\* Si la habilidad de maná de la tierra produce más de un tipo de maná, elige uno de esos tipos para determinar el tipo de maná que produce Zendikar renaciente.

\* La última habilidad se resolverá antes que el hechizo de criatura que hizo que se disparase.

-----

Zona de aislamiento

{2} {W} {W}

Encantamiento

Cuando la Zona de aislamiento entre al campo de batalla, exilia la criatura o el encantamiento objetivo que controla un oponente hasta que la Zona de aislamiento deje el campo de batalla. *(Ese permanente regresa bajo el control de su propietario.)*

\* Si la Zona de aislamiento deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura o encantamiento objetivo no será exiliado.

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

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

\* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Zona de aislamiento deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

\* En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Zona de aislamiento deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

-----

Magic: The Gathering, Magic, El juramento de los Guardianes, La batalla por Zendikar, Magic Orígenes, Kans de Tarkir, Destino reescrito, Dragones de Tarkir y Zendikar son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2016 Wizards.