

Notas de la colección *Theros*

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 julio de 2013

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de **Magic: The Gathering** así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no puedes encontrar lo que estás buscando, por favor contáctanos en Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Theros* contiene 249 cartas (101 comunes, 60 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 20 tierras básicas).

Eventos Presentación: 21 y 22 de septiembre de 2013

Fin de semana de lanzamiento: Del 27 al 29 de septiembre de 2013

Game Day: 19 y 20 de octubre de 2013

La colección *Theros* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 27 de septiembre de 2013. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato estándar: *Regreso a Rávnica*, *Intrusión*, *Laberinto del Dragón*, ***Magic 2014*** y *Theros*.

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.

Tema: La magia de los dioses

Todas las colecciones de **Magic** tienen cartas de encantamiento muy poderosas, y la colección *Theros* presenta muchas auras y otros encantamientos del tipo con el que estamos acostumbrados a jugar. Pero *Theros* también ofrece a los jugadores encantamientos de un tipo que no habían visto hasta ahora. Estas nuevas cartas combinan el tipo de carta encantamiento con otros tipos de carta para representar la forma en que los dioses de *Theros* y sus creaciones se manifiestan en el reino de los mortales.

El tratamiento gráfico exclusivo de las cartas muestra el cielo estrellado de Nyx (hogar del panteón de dioses de *Theros*) iluminando la mitad superior del marco de las mismas. Este elemento del marco ayuda a los jugadores a identificar a primera vista las criaturas y artefactos del campo de batalla que son también encantamientos.

Veamos tres cartas representativas antes de entrar en detalles en las subsiguientes secciones de este documento.

Heliod, dios del sol

{3}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/6

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco sea menor que cinco, Heliod no es una criatura. *(Cada {W} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al blanco.)*

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

{2}{W}{W}: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura encantamiento Clérigo blanca 2/1.

Heliod, dios del sol es parte de un ciclo de cinco cartas de criatura encantamiento legendario una de cada color. Ver “Nuevo término: Devoción” y “Ciclo: Deidades” para más información.

Emisario de Heliod

{3}{W}

Criatura encantamiento — Alce

3/3

Concesión {6}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

Siempre que el Emisario de Heliod o la criatura encantada ataque, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

La criatura encantada obtiene +3/+3.

El Emisario de Heliod es una de las otras quince criatura encantamiento de la colección. No todas estas criaturas están conectadas a los cinco Dioses, pero todas tienen la habilidad de concesión. Ver “Nueva palabra clave: Concesión” para más información.

Lanza de Heliod

{1}{W}{W}

Artefacto encantamiento legendario

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

{1}{W}{W}, {T}: Destruye la criatura objetivo que te haya hecho daño este turno.

La Lanza de Heliod es parte de un ciclo de cinco cartas de artefacto encantamiento legendario, una de cada color, que están conectadas en cuanto a trasfondo a los cinco dioses.

* Un permanente que es a la vez un encantamiento y otro tipo de permanente puede ser afectado por hechizos o habilidades que afectan a cualquiera de esos tipos. Por ejemplo, un hechizo que dice: “exilia el encantamiento objetivo” exiliará una criatura encantamiento o un artefacto encantamiento.

* Si una criatura encantamiento se convierte en una criatura (por ejemplo, usando Opalescencia), la fuerza y resistencia impresas en la carta quedarán sobreescritas por la fuerza y resistencia que define el efecto que la anima. Retendrá todos los supertipos y subtipos que pueda tener a menos que el efecto que la anima los sobreescriba de forma específica.

Nueva palabra clave: Concesión

Concesión es una nueva palabra clave que representa la habilidad de algunas criatura encantamiento, habitantes del reino de los dioses de Nyx, para imbuir a otros con su esencia. Las criaturas con la habilidad de concesión pueden lanzarse bien como criaturas, bien como auras que hacen objetivo a una criatura.

Náyade del nimbo

{2} {U}

Criatura encantamiento — Ninfa

2/2

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

Vuela.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de volar.

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

702.102. Concesión

702.102a La habilidad de concesión representa dos habilidades estáticas, una que funciona mientras la carta con la habilidad de concesión está en la pila y otra que funciona tanto mientras está en la pila como mientras está en el campo de batalla. “Concesión [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en lugar de su coste de maná” y “Si eliges pagar el coste de concesión de este hechizo, se convierte en un encantamiento de aura y gana la habilidad de encantar criatura. Estos efectos duran hasta que ocurra una de estas dos cosas: este hechizo tiene un objetivo ilegal cuando se resuelve y/o el permanente en el que se ha convertido este hechizo queda desanexado”.

Pagar el coste de concesión de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2e-g.

702.102b Si el controlador de un hechizo elige pagar su coste de concesión, ese jugador elige un objetivo legal para ese hechizo de aura tal y como lo define su habilidad de encantar criatura y la regla 601.2c. Ver también la regla 303.4.

702.102c El controlador de un hechizo no puede elegir pagar su coste de concesión a menos que ese jugador pueda elegir un objetivo legal para cuando ese hechizo se haya convertido en un hechizo de aura.

702.102d Cuando un hechizo de aura con la habilidad de concesión empieza a resolverse, si su objetivo es ilegal, el efecto que lo convierte en un hechizo de aura termina. Continúa resolviéndose como un hechizo de criatura y será puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo. Esto es una excepción a la regla 608.3a.

* No eliges si el hechizo será o no un hechizo de aura hasta que el hechizo ya esté en la pila. Las habilidades que afectan a cuándo puedes lanzar un hechizo, como la habilidad de destello, se aplicarán a la carta de criatura en cualquier zona desde la cual la estés lanzando. Por ejemplo, un efecto que decía que podías lanzar hechizos de criatura como si tuvieran la habilidad de destello te permitirá lanzar una carta de criatura con la habilidad de concesión como un hechizo de aura en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.

* En la pila, un hechizo con la habilidad de concesión es o bien un hechizo de criatura o bien un hechizo de aura. Nunca es ambas cosas.

* A diferencia de otros hechizos de aura, un hechizo de aura con la habilidad de concesión no es contrarrestado si su objetivo es ilegal cuando empieza a resolverse. En vez de eso, el efecto que lo convierte en aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura, vuelve a ser un hechizo de criatura encantamiento y se resuelve y entra al campo de batalla como una criatura encantamiento.

* A diferencia de otras auras, un aura con la habilidad de concesión no se pone en el cementerio de su propietario si queda desanexada. En vez de eso, el efecto que la convierte en aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura y permanece en el campo de batalla como una criatura encantamiento. Puede atacar (y activar sus habilidades {T}, si las tiene) en el turno en que queda desanexada si ha estado bajo tu control continuamente, aunque fuese un aura, desde que comenzó tu turno más reciente.

* Si un permanente con la habilidad de concesión entra al campo de batalla por otro método que el de ser lanzado, será una criatura encantamiento. No puedes elegir pagar el coste de concesión y hacer que se convierta en un aura.

* Las auras anexadas a una criatura no se giran cuando la criatura se gira. Excepto en algunos casos, un aura con la habilidad de concesión permanece enderezada cuando queda desanexada y se convierte en una criatura.

Nueva palabra de habilidad: Heroísmo

En el mundo épico de Theros, a veces son necesarios actos excepcionales de heroísmo para sobrevivir. Heroísmo es una palabra de habilidad que aparece en cursiva al comienzo de habilidades que se disparan siempre que lances un hechizo que haga objetivo a la criatura con la habilidad de heroísmo. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas.)

Sacerdotisa guerrera setessana

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

1/3

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a la Sacerdotisa guerrera setessana, ganas 2 vidas.

* Las habilidades de heroísmo se resolverán antes que el hechizo que hizo que se disparasen.

* Las habilidades de heroísmo se dispararán solo una vez por hechizo incluso si ese hechizo hace objetivo a la criatura con la habilidad de heroísmo varias veces.

* Las habilidades de heroísmo no se dispararán cuando se cree una copia de un hechizo en la pila o cuando los objetivos de un hechizo cambien para incluir a una criatura con una habilidad de heroísmo.

Nueva acción de palabra clave: Monstruosidad

Monstruos míticos merodean por el paisaje de Theros y causan terror en los corazones más valerosos.

Monstruosidad es una nueva acción de palabra clave que pone contadores +1/+1 en una criatura y pueden hacer que se disparen otras habilidades para obtener más bonificaciones.

Gorgona de los recuerdos

{3} {B} {B}

Criatura — Gorgona

2/5

Toque mortal.

{5} {B} {B}: Monstruosidad 1. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon un contador +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando la Gorgona de los recuerdos se convierte en monstruosa, destruye la criatura objetivo que controla un oponente que no sea Gorgona.

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

701.28. Monstruosidad

701.28a “Monstruosidad N” significa “Si este permanente no es monstruoso, pon N contadores +1/+1 sobre él y se convierte en monstruoso”. Monstruoso es una condición de ese permanente a la que pueden hacer referencia otras habilidades.

701.28b Si la habilidad de un permanente indica a un jugador “monstruosidad X”, otras habilidades de ese permanente pueden hacer referencia también a esa X. El valor de X en esas habilidades es igual al valor de X cuando ese permanente se convirtió en monstruoso.

* Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.

* Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, continuará siendo monstruosa.

* Una habilidad que se dispara cuando la criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.

Nuevo término: Devoción

El panteón de los dioses recompensa la lealtad de los mortales con maravillas magníficas. Devoción es un nuevo término de reglas que cuenta los símbolos de maná de color para determinar la magnitud de los efectos.

Discípula de Nylea

{2}{G}{G}

Criatura — Arquero centauro

3/3

Cuando la Discípula de Nylea entre al campo de batalla, ganas vidas igual a tu devoción al verde. *(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)*

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

700.5. La *devoción al [color]* de un jugador es igual a la cantidad de símbolos de maná de ese color de entre todos los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador.

* Los símbolos numéricos de maná ({0}, {1}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.

* Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.

* Los símbolos de maná híbridos, los símbolos de maná híbridos monocolor y los símbolos de maná pirexiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).

* Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color de entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.

Habilidad de palabra clave que regresa: Adivinar

Adivinar es una habilidad de palabra clave que regresa y que te permite atisbar tu futuro y quizá cambiarlo. Su aparición más reciente tuvo lugar en la colección básica ***Magic 2011***.

Chispazo

{R}

Instantáneo

El Chispazo hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo. Adivinar 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

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

701.18. Adivinar

701.18a “Adivinar N” significa mirar las primeras N cartas de tu biblioteca, poner cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden y poner las demás en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

* Cuando adivinas puedes poner todas las cartas que miras en la parte superior de tu biblioteca de nuevo, puedes poner todas esas cartas en el fondo de tu biblioteca o puedes poner algunas de esas cartas en la parte superior y las demás en el fondo.

* Tú eliges el orden de las cartas sin importar dónde las pongas.

* Las acciones de una carta se llevan a cabo de forma secuencial. Para algunos hechizos, esto significa que adivinar será la última acción. Para otros, esto significa que adivinarás y después llevarás a cabo otras acciones.

* Adivinar aparece en algunos hechizos y habilidades con uno o más objetivos. * Si todos los objetivos del hechizo o habilidad son ilegales cuando intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No adivinarás.

Ciclo: Deidades

Los dioses de Theros son seres etéreos que viven entre las estrellas. Si los mortales creen en ellos con la fuerza suficiente, pueden manifestarse y librar guerras a su paso.

Nylea, diosa de la caza

{3} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/6

Indestructible.

Mientras tu devoción al verde sea menor que cinco, Nylea no es una criatura. *(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)*

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar.

{3} {G}: La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que la Deidad no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a su color.

* Si una Deidad entra al campo de batalla, tu devoción a su color (incluyendo los símbolos de maná del coste de maná de la propia Deidad) determinará si una criatura ha entrado al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla.

* Si una Deidad deja de ser una criatura, pierde el tipo criatura y todos los subtipos de criatura. Sigue siendo un encantamiento legendario.

* Las habilidades de las Deidades funcionan mientras estén en el campo de batalla, sin importar si son criaturas o no.

* Si una Deidad está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removida del combate.

* Si una Deidad recibe daño, luego deja de ser una criatura y luego vuelve a convertirse en criatura más adelante en el mismo turno, el daño seguirá marcado sobre ella. Esto también es cierto para cualquier efecto que estuviera afectando a la Deidad la primera vez que fue una criatura. (Ten en cuenta que, en la mayoría de casos, el daño marcado en la Deidad no importará porque tiene la habilidad de indestructible.)

Ciclo: Ordalías de los dioses

La colección *Theros* incluye un aura de cada color que representa un desafío lanzado por uno de los dioses.

Ordalía de Erebos

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella. Luego, si tiene tres o más contadores +1/+1 sobre ella, sacrifica la Ordalía de Erebos.

Cuando sacrifiques la Ordalía de Erebos, el jugador objetivo descarta dos cartas.

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

* La verificación de si la criatura encantada tiene 3 o más contadores +1/+1 sobre ella sucede como parte de la resolución de la habilidad disparada por el ataque. Si el tercer contador +1/+1 se pone sobre la criatura encantada de cualquier otra manera, no sacrificarás la Ordalía hasta la próxima vez que la criatura ataque.

* Si sacrificas la Ordalía de cualquier otra manera, su última habilidad se disparará.

Ciclo: Auras con habilidades de entra al campo de batalla

Marca del azote

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Marca del azote entre al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada obtiene +1/+0.

* Cinco auras de la colección *Theros* incluyen la habilidad “Cuando [esta aura] entre al campo de batalla, roba una carta”. Si el objetivo de uno de estos hechizos de aura es ilegal cuando intenta resolverse, será contrarrestado. El aura no entrará al campo de batalla y no robarás una carta.

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

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

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

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

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acólita de Karametra

{3}{G}

Criatura — Druida humano

1/4

{T}: Agrega una cantidad de {G} a tu reserva de maná igual a tu devoción al verde. *(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)*

* La habilidad activada es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Agente de los horizontes

{2}{G}

Criatura — Bribón humano

3/2

{2}{U}: El Agente de los horizontes no puede ser bloqueado este turno.

* Activar la habilidad del Agente de los horizontes una vez que ha sido bloqueado no cambiará o deshará el bloqueo.

Anax y Cymeda

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Daña primero, vigilancia.

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a Anax y Cymeda, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Solo las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad de heroísmo obtienen las bonificaciones. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no lo obtendrán.

Anciano del clan Lagonna

{2}{W}

Criatura — Consejero centauro

3/2

Cuando el Anciano del clan Lagonna entre al campo de batalla, si controlas un encantamiento, ganas 3 vidas.

* Si no controlas un encantamiento cuando el Anciano del clan Lagonna entre al campo de batalla, su habilidad no se disparará. Si se dispara pero no controlas un encantamiento cuando la habilidad intenta resolverse, no ganarás vidas.

Anthousa, heroína setessana

{3}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/5

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a Anthousa, heroína setessana, hasta tres tierras objetivo que controlas se convierten cada una en criaturas Guerrero 2/2 hasta el final del turno. Siguen siendo tierras.

* Si una tierra que no ha estado bajo tu control continuamente desde que comenzó tu último turno se convierte en una criatura, no puede atacar y sus habilidades activadas que incluyen {T} no pueden activarse. En particular, no puede girarse para obtener maná ese turno.

Aplastapolis

{2} {R} {G}

Criatura — Cíclope

4/4

Arrolla, protección contra encantamientos.

{4} {R} {G}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Siempre que el Aplastapolis haga daño de combate a un jugador, si el Aplastapolis es monstruoso, destruye el encantamiento objetivo que controla ese jugador.

* “Protección contra encantamientos” significa que el Aplastapolis no puede ser encantado, no puede ser objetivo de hechizos de aura o de habilidades de encantamientos, todo el daño que le fuera a hacer un encantamiento es prevenido y no puede ser bloqueado por criaturas encantamiento. En particular, no tiene protección contra criaturas encantadas (a menos que esas criaturas sean también encantamientos).

* El Aplastapolis debe ser monstruoso cuando hace daño de combate a un jugador para que su última habilidad se dispare. Una vez que se dispara la habilidad, se resuelve aunque el Aplastapolis ya no esté en el campo de batalla en ese momento.

Arco de Nylea

{1} {G} {G}

Artefacto encantamiento legendario

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

{1}{G}, {T}: Elige uno: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo; o el Arco de Nylea hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar; o ganas 3 vidas; o pones hasta cuatro cartas objetivo de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

* Eliges el modo que utilizas cuando activas la habilidad.

Artesana de las formas

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a la Artesana de las formas, puedes hacer que la Artesana de las formas se convierta en una copia de la criatura objetivo y gane esta habilidad.

* Eliges el objetivo de la habilidad disparada cuando la habilidad va a la pila. Eliges si la Artesana de las formas se convierte o no en una copia de esa criatura cuando la habilidad se resuelve.

* La Artesana de las formas copia los valores impresos de la criatura además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copia ningún otro efecto que haya cambiado la fuerza, resistencia, color, etcétera de la criatura. La Artesana de las formas no copia ningún contador que haya sobre la criatura, pero la Artesana de las formas retendrá todos los contadores que ya tuviera sobre ella.

* Si la Artesana de las formas se convierte en una copia de una ficha de criatura, copia las características originales de esa ficha tal como indica el efecto que la puso en el campo de batalla. No se convertirá en una ficha de criatura.

* El efecto de copia dura indefinidamente. A menudo durará hasta que sea sobrescrito por otro efecto de copia (por ejemplo si copia a otra criatura en un próximo turno).

* Si la criatura es un objetivo ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, la habilidad será contrarrestada. La Artesana de las formas no se convertirá en una copia de esa criatura. Seguirá siendo lo que sea que estuviera copiando.

* Cuando la Artesana de las formas se convierte en copia de una criatura, 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.

Si otra criatura se convierte en una copia de la Artesana de las formas, se convertirá en una copia de lo que esté actualmente copiando la Artesana de las formas (si está copiando a algo), y tendrá la habilidad disparada.

Ashiok, urdidor de pesadillas

{1} {U} {B}

Planeswalker — Ashiok

3

+2: Exilia las tres primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo.

-X: Pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura con un coste de maná convertido de X exiliada con Ashiok, urdidor de pesadillas. Esa criatura es una Pesadilla además de sus otros tipos.

-10: Exilia todas las cartas de las manos y los cementerios de todos los oponentes.

* La segunda habilidad de Ashiok se refiere a cualquier criatura exiliada a causa de la primera o la tercera habilidad de Ashiok.

* La segunda habilidad de Ashiok no hace objetivo a ninguna carta de criatura. Tú eliges qué criatura regresar cuando se resuelve esa habilidad, pero debes elegir una con un coste de maná convertido igual al valor que hayas elegido para X al activar la habilidad.

* Si Ashiok deja el campo de batalla y luego otro Ashiok entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambos estaban representados por la misma carta). Las cartas de criatura que exilió el Ashiok original no pueden ponerse en el campo de batalla con la segunda habilidad del nuevo Ashiok.

* Si pones una carta de criatura con la habilidad de concesión en el campo de batalla, será una criatura en el campo de batalla, no un aura.

* Si pones en el campo de batalla una carta de criatura con {X} en su coste de maná, el valor de esa X es cero.

Atleta de la arena

{1} {R}

Criatura — Humano

2/1

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Atleta de la arena, la criatura objetivo que controla un oponente no puede bloquear este turno.

* La habilidad de heroísmo no hará que una criatura que ya está bloqueando deje de bloquear o sea removida del combate.

Augurio de vapor

{2} {U} {R}

Instantáneo

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca y sepáralas en dos montones. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

* El Augurio de vapor no hace objetivo a ningún oponente. En un juego de varios jugadores, eliges el oponente cuando el hechizo se resuelve.

* Si uno de los montones está vacío, tu oponente elegirá si las cartas del otro montón van a tu mano o a tu cementerio.

Aullador nocturno

{1} {B} {B}

Criatura encantamiento — Horror

0/0

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

El Aullador nocturno y la criatura encantada obtienen +X/+X cada uno, donde X es el número de cartas de criatura en todos los cementerios.

* La última habilidad del Aullador nocturno solo funciona desde el campo de batalla. En otras zonas, el Aullador nocturno es una criatura encantamiento 0/0.

Bacanal de destrucción

{R} {G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. La Bacanal de destrucción hace 2 puntos de daño al controlador de ese permanente.

* Debes hacer objetivo a un artefacto o encantamiento para lanzar la Bacanal de destrucción. Si ese artefacto o encantamiento es un objetivo ilegal cuando la Bacanal de destrucción intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño. Sin embargo, si la Bacanal de destrucción se resuelve y el artefacto o encantamiento no es destruido (quizá porque tiene la habilidad de indestructible), sí se hará daño.

Bidente de Tassa

{2} {U} {U}

Artefacto encantamiento legendario

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

{1} {U}, {T}: Las criaturas que controlan tus oponentes atacan este turno si pueden.

* El controlador de cada criatura atacante todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca esa criatura.

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

Caballo akroniense

{4}

Criatura artefacto — Caballo

0/4

Defensor.

Cuando el Caballo akroniense entre al campo de batalla, un oponente gana su control.

Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente pone en el campo de batalla una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

* La habilidad de entra al campo de batalla del Caballo akroniense no hace objetivo a ningún oponente. En un juego de varios jugadores, eliges el oponente cuando la habilidad se resuelve.

* En la última habilidad, “cada oponente” se refiere a los oponentes del controlador del caballo akroniense. En la mayoría de situaciones en juegos de dos jugadores, tu oponente controlará el caballo akroniense y tú pondrás fichas de Soldado en el campo de batalla.

Canción del cisne

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo de encantamiento, de instantáneo o de conjuro. Su controlador pone en el campo de batalla una ficha de criatura Ave azul 2/2 con la habilidad de volar.

* La Canción del cisne puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Ese hechizo no será contrarrestado cuando la Canción del cisne se resuelva, pero su controlador obtendrá una ficha de Ave.

Catóblepon abominable

{5} {B}

Criatura — Bestia

3/3

{2} {G}: El Catóblepon abominable debe ser bloqueado este turno si se puede.

Cuando el Catóblepon abominable muera, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

* Si el Catóblepon abominable está atacando y su habilidad activada se ha resuelto, el jugador defensor debe asignarle al menos un bloqueador durante el paso de declarar bloqueadores si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.

* La habilidad activada no hace objetivo a ninguna criatura ni obliga a ninguna criatura específica a bloquear. Activarla más de una vez en un turno no proporciona ventajas adicionales.

Cazador cazado

{G}

Conjuro

La criatura objetivo verde que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Lucha contra la criatura objetivo verde que controla un oponente.

* Debes hacer objetivo tanto a una criatura verde que controlas como a una criatura verde que controla un oponente para lanzar Cazador cazado.

* Si la criatura verde que controla un oponente es un objetivo ilegal cuando Cazador cazado intenta resolverse, pero la criatura verde que controlas todavía es un objetivo legal, la criatura que controlas obtendrá +2/+2 pero las criaturas no lucharán. Ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Cerbero del Inframundo

{3}{B}{R}

Criatura — Perro

6/6

El Cerbero del Inframundo no puede ser bloqueado excepto por tres o más criaturas.

Las cartas de los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.

Cuando el Cerbero del Inframundo muera, exíllalo y cada jugador regresa todas las cartas de criatura de su cementerio a su mano.

* Si no puedes exiliar el Cerbero del Inframundo cuando su última habilidad se resuelve, quizá porque ha sido exiliado por otro hechizo o habilidad, cada jugador regresará igualmente todas las cartas de criatura de su cementerio a su mano.

* Si mueren dos de ellos al mismo tiempo, la última habilidad de cada uno se disparará. Si cada jugador controlaba uno, la habilidad del jugador no activo se resolverá primero. El Cerbero del Inframundo controlado por ese jugador será exiliado y todas las demás cartas de criatura de los cementerios (incluido el Cerbero del Inframundo controlado por el jugador activo) regresarán a las manos de sus propietarios. Luego, la habilidad del jugador activo se resolverá. Ese Cerbero del Inframundo no estará exiliado, pero cualquier carta de criatura que esté en un cementerio en ese momento, quizá porque murió en respuesta a esta habilidad, regresará a la mano de su propietario.

Cólera de los dioses

{1}{R}{R}

Conjuro

La Cólera de los dioses hace 3 puntos de daño a cada criatura. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíllala.

* Las criaturas no están obligadas a recibir daño letal de la Cólera de los dioses para ser exiliadas. Tras recibir daño, si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso serán exiliadas.

Coloso de Akros

{8}

Criatura artefacto — Gólem

10/10

Defensor, indestructible.

{10}: Monstruosidad 10. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon diez contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Mientras el Coloso de Akros sea monstruoso, tiene la habilidad de arrollar y puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

* El Coloso de Akros no pierde la habilidad de defensor cuando es monstruoso. Simplemente es capaz de atacar.

Confiscar pensamientos

{B}

Conjuro

El jugador objetivo muestra su mano. Eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Pierdes 2 vidas.

* La pérdida de vidas es parte del efecto del hechizo. No es un coste adicional. Si Confiscar pensamientos es contrarrestado, no perderás vidas.

Cronista de los héroes

{1}{G}{W}

Criatura — Hechicero centauro

3/3

Cuando la Cronista de los héroes entre al campo de batalla, roba una carta si controlas una criatura con un contador +1/+1 sobre ella.

* Se verifica si controlas una criatura con un contador +1/+1 sobre ella solo cuando la habilidad se resuelve. En particular, si el que la Cronista de los héroes entre al campo de batalla hace que se dispare una habilidad de evolucionar, puedes hacer que la habilidad de evolucionar se resuelva primero y después robar una carta.

Cura de Farika

{B} {B}

Instantáneo

La Cura de Farika hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 2 vidas.

* Si la criatura es un objetivo ilegal cuando la Cura de Farika intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas. Si, por otro lado, la Cura de Farika se resuelve pero el daño es prevenido, todavía ganarás vidas.

Dádiva de Erebos

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Regenérala. Pierdes 2 vidas.

* La pérdida de vidas es parte del efecto del hechizo. No es un coste adicional. Si la Dádiva de Erebos es contrarrestada, no perderás vidas.

Daxos de Meletis

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Daxos de Meletis no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 3 o más.

Siempre que Daxos de Meletis haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Ganas una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa carta. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

* Si Daxos es bloqueado por una criatura, aumentar la fuerza de esa criatura hasta 3 o más no cambiará o deshará el bloqueo.

* Si la carta exiliada es una carta de tierra, no ganarás vidas y no podrás jugar la tierra.

* Debes pagar todos los costes para lanzar la carta exiliada. Puedes pagar costes alternativos o adicionales. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* Daxos no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

Desprendimiento de rocas

{6} {R} {R}

Instantáneo

El Desprendimiento de rocas hace 5 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier número de criaturas y/o jugadores objetivo.

* La cantidad de objetivos elegidos para el Desprendimiento de rocas debe ser al menos uno y como máximo cinco. Divides el daño cuando pones la habilidad en la pila, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo.

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

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

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

Devorador de brasa

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental

4/5

{5} {R} {R}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Devorador de brasa se convierta en monstruoso, cada jugador sacrifica tres tierras.

* Cuando la última habilidad se resuelva, el jugador activo elegirá tres tierras que controle y luego cada jugador restante hará lo mismo por orden de turno. Luego todas esas tierras son sacrificadas al mismo tiempo.

Discípulo de Fenax

{2} {B} {B}

Criatura — Clérigo humano

1/3

Cuando el Discípulo de Fenax entre al campo de batalla, el jugador objetivo muestra una cantidad de cartas de su mano igual a tu devoción al negro. Elige una de ellas. Ese jugador descarta esa carta. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

* Utiliza tu devoción al negro cuando se resuelve la habilidad disparada para determinar cuántas cartas se mostrarán. Si el Discípulo de Fenax todavía está en el campo de batalla en ese momento, su coste de maná contará para tu devoción al negro.

Don de inmortalidad

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Regresa el Don de inmortalidad al campo de batalla anexado a esa criatura al comienzo del próximo paso final.

* Si la criatura ya no está en el campo de batalla al comienzo del próximo paso final después de haberla regresado al campo de batalla, el Don de inmortalidad permanecerá en el cementerio de su propietario.

* Si la criatura encantada es una ficha, ni ella ni el Don de inmortalidad regresarán al campo de batalla.

Dragón aliento de tormenta

{3}{R}{R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, prisa, protección contra blanco.

{5}{R}{R}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Dragón aliento de tormenta se convierta en monstruoso, hace daño a cada oponente igual a la cantidad de cartas en la mano de ese jugador.

* Para cada oponente, cuenta la cantidad de cartas de la mano de ese jugador cuando la última habilidad se resuelve para determinar cuánto daño le hace el Dragón aliento de tormenta.

Embaucador meletiano

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

{2}{U}, {T}: El controlador del hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo lo copia. Ese jugador puede elegir nuevos objetivos para la copia.

* La habilidad del Embaucador meletiano puede hacer objetivo a cualquier hechizo instantáneo o de conjuro, no solo a uno con objetivos y no solo a uno que controlas.

* Cuando se resuelve la habilidad, crea una copia del hechizo. El controlador del hechizo original controla la copia. Esa copia se crea en la pila, así que no es “lanzada”. 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 su controlador elija nuevos. Ese jugador puede cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos ese jugador no puede 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 el mismo modo. Su controlador no puede elegir uno distinto.

* Si el hechizo que se copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como Maldición porcina), la copia tiene el mismo valor de X.

Encadenado a las rocas

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar una montaña que controlas.

Cuando Encadenado a las rocas entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que Encadenado a las rocas deje el campo de batalla. *(Esa criatura regresa bajo el control de su propietario.)*

* Si la tierra que está encantando Encadenado a las rocas deja de ser una montaña o si otro jugador gana su control, Encadenado a las rocas será puesto en el cementerio de su propietario cuando se lleven a cabo las acciones basadas en estado.

* La habilidad de Encadenado a las rocas causa un cambio de zona con una duración, un estilo de habilidad introducido en *Magic 2014* que recuerda de cierta manera a cartas más antiguas como el Anillo del olvido. Sin embargo, a diferencia del Anillo del olvido, las cartas como Encadenado a las rocas tienen una única habilidad que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia la criatura cuando se resuelve la habilidad y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que Encadenado a las rocas deje el campo de batalla.

* Si Encadenado a las rocas deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.

* Las auras anexadas a la criatura exiliada se pondrán en los cementerios de sus propietarios (a menos que tengan 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.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que Encadenado a las rocas 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 Encadenado a las rocas abandona 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.

Erupción de la cima

{2} {R}

Conjuro

Destruye la montaña objetivo. La Erupción de la cima hace 3 puntos de daño al controlador de esa tierra.

* La Erupción de la cima puede hacer objetivo a cualquier tierra con el subtipo montaña, no solo a aquellas cuyo nombre sea montaña. No puede hacer objetivo a una tierra que no tenga ese subtipo aunque la tierra pueda girarse para obtener {R}.

* Si la montaña objetivo es un objetivo ilegal cuando la Erupción de la cima intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño. Sin embargo, si la Erupción de la cima se resuelve y la montaña no es destruida (quizá porque tiene la habilidad de indestructible), sí se hará daño.

Esfinge adivina

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

3/5

Vuela.

Descartar una carta: La Esfinge adivina gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Gírala.

Siempre que la Esfinge adivina ataque, adivina 3. *(Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier número de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* Puedes activar la habilidad de la Esfinge adivina incluso si ya está girada.

Esperanzas truncadas

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1}. Adivinar 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Si Esperanzas truncadas se resuelve, adivinarás tanto si el controlador del hechizo objetivo paga {1} como si no.

Gigante sacudepedras

{3} {R} {R}

Criatura — Gigante

5/4

{6} {R} {R}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Gigante sacudepedras se convierta en monstruoso, las criaturas sin la habilidad de volar que controlan tus oponentes no pueden bloquear este turno.

* Si los bloqueadores ya se han declarado cuando la última habilidad del Gigante sacudepedras se resuelve, esos bloqueos no cambiarán ni quedarán deshechos.

* Tus oponentes no pueden asignar a ninguna criatura sin la habilidad de volar para bloquear ese turno incluso si esa criatura tenía la habilidad de volar o no estaba en el campo de batalla bajo el control de uno de tus oponentes cuando la habilidad del Gigante sacudepedras se resolvió.

Grifo setessano

{4} {W}

Criatura — Grifo

3/2

Vuela.

{2} {G} {G}: El Grifo setessano obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo una vez cada turno.

* Si un jugador activa la habilidad del Grifo setessano y luego otro jugador gana el control de este durante el mismo turno, ese segundo jugador no podrá activar su habilidad ese turno.

Hidra hendeniebla

{X} {G}

Criatura — Hidra

0/0

La Hidra hendeniebla no puede ser contrarrestada.

Prisa, protección contra azul.

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

* Los hechizos que no pueden ser contrarrestados pueden elegirse igualmente como objetivo de hechizos o habilidades que intentan contrarrestarlos. Aunque el hechizo no será contrarrestado, el hechizo o habilidad que intenta contrarrestarlo se resolverá, y cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.

Hoplita akroniense

{R} {W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Siempre que el Hoplita akroniense ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el número de criaturas atacantes que controlas.

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

* Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación no cambiará aunque lo haga la cantidad de criaturas atacantes que controlas.

Hora de cenar

{2} {G}

Conjuro

Elige una criatura objetivo que controla un oponente. Cuando esa otra criatura muera este turno, ganas 3 vidas. La criatura objetivo que controlas lucha contra esa criatura. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* La Hora de cenar tiene dos objetivos: una criatura que controla un oponente y una criatura que controlas. Si solo una de esas criaturas es un objetivo legal cuando la Hora de cenar intenta resolverse, las criaturas no lucharán y ninguna hará o recibirá daño. Sin embargo, todavía ganarás 3 vidas cuando la criatura que no controlas muera este turno incluso si era el objetivo ilegal cuando la Hora de cenar se resolvió.

* Si ninguna criatura es un objetivo legal cuando la Hora de cenar intenta resolverse, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá.

* Si la primera criatura objetivo muere este turno, ganarás 3 vidas sin importar qué causó que la criatura muriera o quién controla la criatura en ese momento.

Incursor rugidomortal

{1} {R}

Criatura — Berserker minotauro

2/3

El Incursor rugidomortal ataca cada turno si puede.

{2} {B}: Regenera el Incursor rugidomortal.

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

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

Ira de Purforos

{4} {R}

Conjuro

La Ira de Purforos hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. No puede ser regenerada este turno. Adivinar 1.
(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)

* Si la Ira de Purforos se resuelve pero el daño es redirigido a una criatura distinta o a un jugador, la criatura objetivo seguirá sin poder regenerarse ese turno. Esto también es cierto si el daño es prevenido.

Jefe supremo aberrante

{5} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

Cuando el Jefe supremo aberrante entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una cantidad de fichas de criatura Arpía negras 1/1 con la habilidad de volar igual a tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura.

* Utiliza tu devoción al negro cuando se resuelve la primera habilidad disparada para determinar cuántas fichas de Arpía pones en el campo de batalla. Si el Jefe supremo aberrante todavía está en el campo de batalla en ese momento, su coste de maná contará para tu devoción al negro.

* Si el Jefe supremo aberrante es la única criatura que controlas cuando su segunda habilidad disparada se resuelve, debes sacrificarlo.

Kraken rompenavíos

{4} {U} {U}

Criatura — Kraken

6/6

{6} {U} {U}: Monstruosidad 4. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Kraken rompenavíos se convierta en monstruoso, gira hasta cuatro criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el paso de enderezar de sus controladores mientras controles el Kraken rompenavíos.

* Si pierdes el control del Kraken rompenavíos entre el momento en que se dispara su última habilidad y el momento en que esa habilidad se resuelve, las criaturas objetivo se girarán. Sin embargo, no les afectará el otro efecto y se enderezarán normalmente durante los pasos de enderezar de sus controladores.

* Si otro jugador gana el control del Kraken rompenavíos, las criaturas ya no serán afectadas por el efecto que evita que se enderecen, incluso si vuelves a ganar el control del Kraken rompenavíos más adelante.

* Si ganas el control de una criatura que no puede enderezarse, esa criatura no se enderezará durante tu paso de enderezar mientras controles al Kraken rompenavíos.

* La habilidad puede hacer objetivo a una criatura girada. Si una criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve, esa criatura permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Lamento del artesano

{3}{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Adivinar 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier número de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* El artefacto o encantamiento no estará en el campo de batalla cuando adivines a menos que se haya regenerado o tenga la habilidad de indestructible.

Las Moiras

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

{1}, {T}: Pon un contador de destino sobre otra criatura objetivo.

{W}, {T}: Exilia la criatura objetivo que tenga un contador de destino sobre ella, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

{B}, {T}: Exilia la criatura objetivo que tenga un contador de destino sobre ella. Su controlador roba dos cartas.

* La criatura que regresa al campo de batalla durante la resolución de la segunda habilidad de Las Moiras lo hace como un objeto nuevo, sin memoria de su existencia previa. No tendrá un contador de destino sobre ella.

Látigo de Erebos

{2} {B} {B}

Artefacto encantamiento legendario

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

{2} {B} {B}, {T}: Regresa la carta objetivo de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final. Si fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Al comienzo del próximo paso final, la criatura que ha regresado al campo de batalla con el Látigo de Erebos es exiliada. Esta es una habilidad disparada retrasada. Si la habilidad es contrarrestada, la criatura permanecerá en el campo de batalla y el disparo retrasado no se disparará de nuevo. Sin embargo, el efecto de reemplazo todavía exiliará la criatura cuando al fin deje el campo de batalla.

* El Látigo de Erebos le otorga la habilidad de prisa a la criatura que ha regresado al campo de batalla. Sin embargo, no se otorga ninguna de las habilidades de “exilio” a esa criatura. Si esa criatura pierde todas sus habilidades, todavía estará exiliada al comienzo del paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso todavía será exiliada.

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

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

La voluntad de los dioses

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno. Adivinar 1.
(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)

* Eliges el color cuando La voluntad de los dioses se resuelve. Una vez elegido el color, es demasiado tarde para que los jugadores respondan.

Lectura de huesos

{2}{B}

Conjuro

Adivina 2, luego roba dos cartas. Pierdes 2 vidas. *(Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier número de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* La pérdida de vidas es parte del efecto del hechizo. No es un coste adicional. Si la Lectura de huesos es contrarrestada, no perderás vidas.

Maestro de las olas

{3}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/1

Protección contra rojo.

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

Cuando el Maestro de las olas entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una cantidad de fichas de criatura Elemental azules 1/0 igual a tu devoción al azul. *(Cada {U} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al azul.)*

* Utiliza tu devoción al azul cuando se resuelve la primera habilidad disparada para determinar cuántas fichas pones en el campo de batalla. Si el Maestro de las olas todavía está en el campo de batalla en ese momento, su coste de maná contará para tu devoción al azul.

* A falta de otros efectos, las fichas de Elemental entrarán al campo de batalla como criaturas 2/1.

* Si el Maestro de las olas deja el campo de batalla y no hay nada más que aumente la resistencia de las fichas de Elemental por encima de 0, las fichas de Elemental morirán y por lo tanto dejarán de existir.

Maldición porcina

{X}{U}{U}

Conjuro

Exilia X criaturas objetivo. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador pone en el campo de batalla una ficha de criatura Jabalí verde 2/2.

* En un juego de Commander, si un comandante va a la zona de mando en vez de ser exiliado con Maldición porcina, su controlador todavía obtiene una ficha de Jabalí.

Medomai, el inmortal

{4}{W}{U}

Criatura legendaria — Esfinge

4/4

Vuela.

Siempre que Medomai, el inmortal haga daño de combate a un jugador, toma un turno adicional después de este.

Medomai, el inmortal no puede atacar durante turnos adicionales.

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

* No importa de quién es el turno. En casos muy poco frecuentes, un oponente puede tomar un turno adicional y ganar el control de Medomai. Medomai no puede atacar durante ese turno.

Merodeador de Mogis

{2}{B}

Criatura — Berserker humano

2/2

Cuando el Merodeador de Mogis entre al campo de batalla, hasta X criaturas objetivo ganan cada una las habilidades de intimidar y prisa hasta el final del turno, donde X es tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

* A diferencia de muchas habilidades que usan la devoción para determinar la magnitud de un efecto, el Merodeador de Mogis usa la devoción para determinar la cantidad de objetivos que tiene su habilidad. Usa tu devoción al negro cuando pones la habilidad en la pila. El coste de maná del Merodeador de Mogis siempre contará para tu devoción al negro. Una vez que se hayan elegido los objetivos, no importa si tu devoción al negro cambia mientras la habilidad está en la pila. La cantidad de objetivos está fijada.

Monstruo de la prisión acuática

{3}{U}{U}

Criatura — Pulpo

5/5

El Monstruo de la prisión acuática no puede atacar a menos que el jugador defensor controle una isla.

{5}{U}{U}: Monstruosidad 3. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Monstruo de la prisión acuática se convierta en monstruoso, la tierra objetivo se convierte en una isla además de sus otros tipos.

* El efecto que convierte la tierra en una isla no tiene duración y durará indefinidamente. La tierra retiene cualquier tipo de tierra y habilidades que ya tuviera. Una isla tiene la habilidad “{T}: Agrega {U} a tu reserva de maná”.

Némesis de los mortales

{4} {G} {G}

Criatura — Víbora

5/5

Cuesta {1} menos lanzar la Némesis de los mortales por cada carta de criatura en tu cementerio.

{7} {G} {G}: Monstruosidad 5. Cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada carta de criatura en tu cementerio. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon cinco contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

* Ni la habilidad de reducción de coste de la Némesis de los mortales ni la condición de su habilidad de monstruosidad puede reducir el requisito de maná de color de esos costes.

* Una vez que declaras que lanzas la Némesis de los mortales o que activas su habilidad, es demasiado tarde para que los jugadores intenten cambiar la cantidad de cartas de criatura de tu cementerio para afectar al coste de la acción.

Nyktos, altar de Nyx

Tierra legendaria

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{2}, {T}: Elige un color. Agrega a tu reserva de maná una cantidad de maná de ese color igual a tu devoción a ese color. *(Tu devoción a un color es la cantidad de símbolos de maná de ese color en los costes de maná de los permanentes que controlas.)*

* La segunda habilidad es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Oleada salvaje

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Endereza esa criatura.

* La Oleada salvaje puede hacer objetivo a una criatura enderezada.

Pegaso de caballería

{1}{W}

Criatura — Pegaso

1/1

Vuela.

Siempre que el Pegaso de caballería ataque, cada Humano atacante gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Una vez que la habilidad disparada se resuelve, los Humanos atacantes seguirán teniendo la habilidad de volar incluso si el Pegaso de caballería deja el campo de batalla.

* Los Humanos atacantes ganan la habilidad de volar antes de que se declaren los bloqueadores.

Perita de las llamas

{2}{R}

Criatura — Chamán humano

2/3

Siempre que adivines, la Perita de las llamas obtiene +2/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* La habilidad de la Perita de las llamas se dispara una vez por cada instrucción de adivinar sin importar cuántas cartas estés adivinando.

Presencia de Nylea

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando la Presencia de Nylea entre al campo de batalla, roba una carta.

La tierra encantada es todos los tipos de tierra básica además de sus otros tipos.

* La tierra encantada tendrá los tipos de tierra llanura, isla, pantano, montaña y bosque. También tendrá la habilidad de maná de cada tipo de tierra básica (por ejemplo, los bosques pueden girarse para producir {G}). Todavía tiene sus otros subtipos y habilidades.

* Darle a una tierra tipos de tierra básica adicionales no cambia su nombre ni si es legendaria o básica.

Polukranos, el devoramundos

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Hidra

5/5

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

Cuando Polukranos, el devoramundos se convierta en monstruoso, hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier número de criaturas objetivo que controlan tus oponentes. Cada una de esas criaturas hace daño igual a su fuerza a Polukranos.

* El valor de X de la última habilidad de Polukranos es igual al valor elegido para X cuando su habilidad activada se disparó.

* La cantidad de objetivos de la habilidad disparada debe ser al menos uno (si X no era 0) y como máximo X. Eliges la división del daño cuando pones la habilidad en la pila, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En juego de varios jugadores, puedes elegir criaturas que controlan distintos oponentes.

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

* Cuando la habilidad disparada se resuelve, Polukranos hace daño primero y luego lo hacen las criaturas objetivo. Aunque ninguna criatura morirá hasta después de que la habilidad haya terminado de resolverse, el orden podría importar si Polukranos tiene la habilidad de debilitar o de infectar.

Portento de la traición

{3}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Adivinar 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* El Portento de la traición puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que está enderezada o una que ya controlas.

* Ganar el control de una criatura no hace que ganes el control de cualquier aura o equipo anexo a ella, aunque esos permanentes seguirán anexados a la criatura.

Profeta de Krufix

{3}{G}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza todas las criaturas y tierras que controles.

Puedes lanzar las cartas de criatura como si tuvieran la habilidad de destello.

* Las criaturas y tierras que controlas se enderezan al mismo tiempo que los permanentes del jugador activo. No puedes elegir no enderezarlas en ese momento.

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

* Controlar más de una Profeta de Krufix no te permite girar cualquier criatura o tierra más de una sola vez durante un mismo paso de enderezar.

* Puedes lanzar una carta de criatura con la habilidad de concesión como un aura como si tuviera la habilidad de destello.

* La última habilidad se aplica a las cartas de criatura de cualquier zona, siempre que algo te esté permitiendo lanzarlas. Por ejemplo, si controlas un Zombie, podrías lanzar el Acechatumbas (una criatura con “Puedes lanzar el Acechatumbas desde tu cementerio mientras controles un Zombie”) desde tu cementerio como si tuviera destello.

Pyxis del pandemónium

{1}

Artefacto

{T}: Cada jugador exilia la primera carta de su biblioteca boca abajo.

{7}, {T}, sacrificar el Pyxis del pandemónium: Cada jugador pone boca arriba todas las cartas exiliadas con el Pyxis del pandemónium de las que es propietario, luego pone en el campo de batalla todas las cartas de permanente que se encuentren entre ellas.

* Ningún jugador puede mirar las cartas exiliadas con el Pyxis del pandemónium hasta que esas cartas se pongan boca arriba.

* Si Pyxis del pandemónium deja el campo de batalla y luego otro Pyxis del pandemónium entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambos estaban representados por la misma carta). Las cartas que exilió el original no pueden ponerse boca arriba o ponerse en el campo de batalla con el segundo.

Quimera almahechizada

{1}{U}{R}

Criatura — Quimera

*/3

Vuela, arrolla.

La fuerza de la Quimera almahechizada es igual al número de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

* La habilidad que define la fuerza de la Quimera almahechizada funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Quimera clarividente

{3}{U}{U}

Criatura — Quimera

3/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* La habilidad disparada se resolverá y adivinarás antes de que el hechizo instantáneo o de conjuro se resuelva.

Quimera costera

{3}{U}

Criatura — Quimera

1/5

Vuela.

{1}{W}: La Quimera costera puede bloquear una criatura adicional este turno.

* La habilidad activada de la Quimera costera es acumulativa. Activarla por segunda vez le permitirá bloquear a tres criaturas y así sucesivamente.

Quimera del horizonte

{2}{G}{U}

Criatura — Quimera

3/2

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

Vuela, arrolla.

Siempre que robes una carta, ganas 1 vida.

* Si robas varias cartas, la habilidad de la Quimera del horizonte se disparará esa misma cantidad de veces. Cada una de estas habilidades causará un evento distinto de ganancia de vidas.

Regalo de Tassa

{5}{U}

Conjuro

Roba tres cartas. El jugador objetivo pone las primeras tres cartas de su biblioteca en su cementerio.

* Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando el Regalo de Tassa intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás tres cartas.

* Sigue las instrucciones en el orden que figura en la carta: si te haces objetivo a ti mismo, robarás tres cartas y luego pondrás las primeras tres cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Rescate del Inframundo

{4} {B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar el Rescate del Inframundo, sacrifica una criatura.

Elige la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Regresa esa carta y la carta sacrificada al campo de batalla bajo tu control al comienzo de tu próximo mantenimiento. Exilia el Rescate del Inframundo.

* Una vez que hayas anunciado que lanzas el Rescate del Inframundo, ningún jugador puede intentar impedir que lances el hechizo removiendo la criatura que quieres sacrificar.

* Si sacrificas una ficha de criatura para lanzar el Rescate del Inframundo, no regresará al campo de batalla, aunque la carta de criatura objetivo sí lo hará.

* Si la criatura sacrificada o la carta de criatura objetivo deja el cementerio antes de que la habilidad disparada retrasada se resuelva durante tu próximo mantenimiento, no regresará.

* Sin embargo, si la criatura sacrificada va a otra zona pública en vez de al cementerio, quizá porque es tu comandante o a causa de otro efecto de reemplazo, regresará al campo de batalla desde la zona a la que había ido.

* El Rescate del Inframundo es exiliado cuando se resuelve, no más adelante cuando se resuelve su disparo retrasado.

Sátiro bebefuego

{R}

Criatura — Chamán sátiro

2/1

Siempre que el Sátiro bebefuego reciba daño, te hace esa misma cantidad de daño a ti.

{1}{R}: El Sátiro bebefuego obtiene +1/+0 hasta el final del turno y te hace 1 punto de daño.

* La primera habilidad del Sátiro bebefuego se disparará incluso si se le hace daño letal. Por ejemplo, si bloquea a una criatura 7/7, su habilidad se disparará y el Sátiro bebefuego te hará 7 puntos de daño.

* El daño que hace el Sátiro bebefuego debido a su primera habilidad no es daño de combate aunque sea daño de combate lo que causó que la habilidad se disparara.

Sátiro flautista

{2}{G}

Criatura — Bribón sátiro

2/1

{3}{G}: La criatura objetivo debe ser bloqueada este turno si se puede.

* Durante el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor debe asignarle al menos un bloqueador a cada criatura que debe ser bloqueada si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.

* Si varias criaturas atacantes deben ser bloqueadas, el jugador defensor debe asignar bloqueadores de manera que la mayor cantidad de esas criaturas atacantes quede bloqueada.

Sátiro hedonista

{1}{G}

Criatura — Sátiro

2/1

{R}, sacrificar el Sátiro hedonista: Agrega {R}{R}{R} a tu reserva de maná.

* La habilidad del Sátiro hedonista es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Segadora de lo salvaje

{2}{B}{G}

Criatura — Gorgona

4/5

Siempre que otra criatura muera, adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

{B}: La Segadora de lo salvaje gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

{1}{G}: La Segadora de lo salvaje gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.

* La primera habilidad de la Segadora de lo salvaje se dispara por separado para cada criatura. Por ejemplo, si cinco criaturas mueren al mismo tiempo, adivinarás 1 cinco veces. No adivinarás 5.

* Si la Segadora de lo salvaje muere al mismo tiempo que otra criatura, su habilidad se disparará por esa otra criatura.

Sirena de naufragios

{U}{B}

Criatura — Sirena

1/2

Vuela.

{1}{U}: La criatura objetivo que controla un oponente ataca este turno si puede.

{1}{B}, {T}: Las criaturas atacantes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

* El controlador de cada criatura atacante todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca esa criatura.

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

* La última habilidad afecta a criaturas que ya están atacando cuando se resuelve. Activarla antes del combate no afectará a cualquier criatura que ataque más adelante ese turno.

Soldado del panteón

{W}

Criatura — Soldado humano

2/1

Protección contra multicolor.

Siempre que un oponente lance un hechizo multicolor, ganas 1 vida.

* El Soldado del panteón no puede ser encantado ni equipado por auras ni equipos multicolores, no puede ser bloqueado por criaturas multicolores, no puede ser objetivo de hechizos multicolores o de habilidades de fuentes multicolores, y todo el daño que le hagan fuentes multicolores es prevenido.

* La mayoría de hechizos y permanentes híbridos, incluidos los del bloque *Regreso a Rávnica*, son multicolores aunque los lances con un solo color de maná.

Sorbo de cicuta

{4} {B} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Su controlador pierde 2 vidas.

* Si la criatura es un objetivo ilegal cuando el Sorbo de cicuta intenta resolverse, será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de la criatura no perderá 2 vidas. Sin embargo, si el Sorbo de cicuta se resuelve y la criatura no es destruida (quizá porque fue regenerada o es indestructible), el controlador de la criatura todavía perderá 2 vidas.

Tassa, diosa del mar

{2} {U}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al azul sea menor que cinco, Tassa no es una criatura. *(Cada {U} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al azul.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 1.

{1} {U}: La criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.

* Activar la última habilidad de Tassa después de que la criatura objetivo ha sido bloqueada no cambiará ni deshará el bloqueo.

Tritónido rompeolas

{2} {U}

Criatura — Hechicero tritón

1/4

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Tritónido rompeolas, 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 Tritónido rompeolas 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 Tritónido rompeolas lleva registro 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.

Tymaret, el rey asesino

{B} {R}

Criatura legendaria — Guerrero zombie

2/2

{1} {R}, sacrificar otra criatura: Tymaret, el rey asesino hace 2 puntos de daño al jugador objetivo.

{1} {B}, sacrificar una criatura: Regresa a Tymaret de tu cementerio a tu mano.

* La última habilidad de Tymaret puede ser activada solo si Tymaret está en tu cementerio. En particular, Tymaret no puede sacrificarse para regresarse a sí mismo.

Último aliento

{1} {W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo con fuerza de 2 o menos. Su controlador gana 4 vidas.

* Si la criatura es un objetivo ilegal cuando El último aliento intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. Su controlador no ganará 4 vidas.

Venganza de la diosa del mar

{5}{U}

Conjuro

Regresa hasta tres criaturas objetivo que controlan tus oponentes a las manos de sus propietarios. Adivinar 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Puedes lanzar la Venganza de la diosa del mar sin objetivos. Si lo haces, adivinarás 1 cuando se resuelva. Si eliges al menos un objetivo y todos los objetivos elegidos son ilegales cuando la Venganza de la diosa del mar intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá.

* En juego de varios jugadores, las tres criaturas objetivo pueden ser controladas por distintos oponentes.

Xenagos, el juerguista

{2}{R}{G}

Planeswalker — Xenagos

3

+1: Agrega X manás de cualquier combinación de {R} y/o {G} a tu reserva de maná, donde X es el número de criaturas que controlas.

0: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Sátiro verde y roja 2/2 con la habilidad de prisa.

-6: Exilia las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de criatura y/o de tierra que se encuentren entre ellas.

* La primera habilidad de Xenagos, el juerguista no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. Cuenta la cantidad de criaturas que controlas cuando la habilidad se resuelve para determinar cuántos manás agregas a tu reserva de maná. Tú eliges qué cantidad de ese maná es rojo y qué cantidad es verde en ese momento.

* Las cartas de criatura con la habilidad de concesión que se ponen en el campo de batalla con la tercera habilidad serán criaturas en el campo de batalla.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Regreso a Rávnica, Intrusión y Laberinto del Dragón son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2013 Wizards.