

Notas de la colección *Ixalan*

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

Documento modificado por última vez el 20 de julio de 2017

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 [Wizards.com/CustomerService](https://www.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 *Ixalan* contiene 279 cartas (20 tierras básicas, 101 comunes, 80 poco comunes, 63 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 10 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de *Ixalan*.

Eventos Presentación: 23 y 24 de septiembre de 2017

Draft Weekend: del 29 de septiembre al 1 de octubre de 2017

Fin de semana del Game Day: 11 y 12 de noviembre de 2017

La colección *Ixalan* es legal para todo evento Construido que sea sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 29 de septiembre de 2017. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Kaladesh*, *La revuelta del éter*, *Amonkhet*, *La hora de la devastación* e *Ixalan*. Las cartas de los mazos de bienvenida (y otros productos complementarios) con el código de identificación de colección W17 también están permitidas en el formato Estándar.

Busca en [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/rules) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Wizards.com/Locator](https://www.wizards.com/locator) para encontrar un evento o tienda cercana.

Cartas de sucesos destacados de *Ixalan*

Hay muchos momentos importantes en la historia de *Ixalan*, pero los cinco más cruciales —llamados “sucesos destacados”— están ilustrados en las cartas. Puedes leer más sobre estos eventos en los relatos oficiales de **Magic** en [mtgstory.com](https://www.mtgstory.com).

Suceso destacado n.º 1: Reclusión de *Ixalan*

Suceso destacado n.º 2: Desprecio de Vraska

Suceso destacado n.º 3: Rechazo torrencial

Suceso destacado n.º 4: Astrolabio taumatúrgico

Suceso destacado n.º 5: Travesía peligrosa

Las cartas de sucesos destacados de esta colección tienen un símbolo de Planeswalker en sus recuadros de texto. Este símbolo no tiene ningún efecto en el juego. Las cartas impresas también incluyen la dirección mtgstory.com/sp y un número que indica la secuencia de las cartas en la historia.

Tema principal: bonificaciones “tribales”

La base de la colección *Ixalan* son cuatro facciones rivales, cada una con un tipo de criatura destacado: los **Vampiros** de la Legión del Crepúsculo, los **Piratas** de la Coalición Azófar, los jinetes de **Dinosaurios** del Imperio del Sol y los **Tritones** de los Heraldos del Río. En *Ixalan*, muchas cartas te recompensan por jugar muchas criaturas de un determinado tipo; otras te recompensan por jugar muchas criaturas que comparten el tipo que elijas. ¡Escoge bien a tus aliados!

Maestro de caza de Otepec

{1}{R}

Criatura — Chamán humano

1/2

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dinosaurio.

{T}: El Dinosaurio objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Marcha de los ahogados

{B}

Conjuro

Elige uno:

- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Regresa dos cartas objetivo de Pirata de tu cementerio a tu mano.

Estandarte del vencedor

{5}

Artefacto

En cuanto el Estandarte del vencedor entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

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

* Si un efecto se refiere a un “hechizo de [subtipo]” o “carta de [subtipo]”, solo se refiere a un hechizo o a una carta que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la Marcha de los ahogados es una carta que da ventaja a los Piratas y cuya ilustración contiene piratas, pero no es una carta de Pirata.

* Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Caballero vampiro”. Los tipos de carta como artefacto no pueden ser elegidos. Tampoco los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.

Nueva acción de palabra clave: explorar

Explorar es una nueva acción de palabra clave que aparece en 13 cartas de criatura de la colección *Ixalan*. También hay dos cartas en la colección con habilidades que se disparan “Siempre que una criatura que controlas explore”. Esta mecánica no se asocia con una facción específica: hay criaturas con explorar en los cinco colores.

Buscasendas de Tishana

{2}{G}

Criatura — Explorador tritón

2/2

Cuando la Buscasendas de Tishana entre al campo de batalla, explora. (*Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.*)

Las reglas oficiales de explorar son las siguientes:

701.38 Explorar

701.38a Ciertas habilidades le piden a un permanente que explore. Para hacerlo, el controlador del permanente muestra la primera carta de su biblioteca. Si se muestra una carta de tierra de este modo, ese jugador pone esa carta en su mano. Si no es así, ese jugador pone un contador +1/+1 sobre el permanente que explora y puede poner la carta mostrada en su cementerio.

701.38b Un permanente “explora” una vez que el proceso descrito en la regla 701.38a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.38c Si un permanente cambia de zona antes de que un efecto cause que explore, se utiliza su última información conocida para determinar qué objeto exploraba y quién lo controlaba.

* Una vez que una habilidad que hace que una criatura explore comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que explora después de que muestres una carta que no sea tierra pero antes de que obtenga un contador.

* Si no se muestra ninguna carta, probablemente porque la biblioteca de ese jugador está vacía, la criatura que explora obtiene un contador +1/+1.

* Si un hechizo o habilidad que se resuelve pide a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Si muestras una carta que no sea tierra de este modo, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero puedes poner la carta mostrada en tu cementerio. Los efectos que se disparan “siempre que una criatura que controlas explore” se disparan si procede.

Mecánica que regresa: cartas de dos caras

La temática de la exploración continúa con el regreso de las cartas de dos caras. En vez de mostrar a una criatura que cambia de forma, estas 10 cartas de dos caras representan las herramientas y leyendas de descubrimiento. En lugar de la típica parte frontal y el dorso de **Magic**, las cartas de dos caras tienen dos caras: una frontal y una posterior. La cara frontal tiene el símbolo de una brújula en la esquina superior izquierda; la cara posterior tiene el símbolo de una tierra en esta misma esquina e incluye un marco nuevo de “mapa”. Más allá de distinguir una cara de la otra, estos símbolos y marcos no tienen ningún efecto en el juego.

Mapa del tesoro

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Adivina 1. Pon un contador de señal sobre el Mapa del tesoro. Luego, si hay tres o más contadores de señal sobre él, remueve esos contadores, transforma el Mapa del tesoro y crea tres fichas de artefacto Tesoro incoloras con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

////

Caleta del tesoro

Tierra

(*Se transforma del Mapa del tesoro.*)

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}, sacrificar un Tesoro: Roba una carta.

Las reglas de las cartas de dos caras no han cambiado desde su aparición anterior en el bloque *Sombras sobre Innistrad*.

* Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras está en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.

* Mientras una carta de dos caras no esté en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características del Mapa del tesoro en el cementerio, incluso si era la Caleta del tesoro en el campo de batalla antes de ir al cementerio. En particular, esto significa que el Mapa del tesoro no es una carta de tierra.

* El coste de maná convertido de una carta de dos caras es el coste de maná convertido de su cara frontal, incluso si está en el campo de batalla con su cara posterior boca arriba. Por ejemplo, la Caleta del tesoro tiene un coste de maná convertido de 2, aunque es una tierra sin coste de maná. (Esta regla se instauró con el lanzamiento de la colección *Sombras sobre Innistrad*).

* La cara posterior de cada carta de dos caras en la colección *Ixalan* es incolora, al margen del color de su cara frontal.

* Una carta de dos caras entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba. La cara posterior de una carta de dos caras no puede jugarse.

Suplemento de juego: carta de listado

Es importante que las cartas de tu mazo no puedan diferenciarse unas de otras. Para lograr esto con cartas de dos caras, puedes usar la carta de listado incluida en algunos sobres de *Ixalan*. Una carta de listado actúa como sustituto de una carta de dos caras en zonas ocultas o donde sea que su identidad sea secreta (como en el exilio, si se exilió boca abajo). Usar cartas de listado es opcional, pero en torneos, los jugadores con cartas de dos caras deben utilizar o bien cartas de listado o bien protectores de carta opacos (o ambas cosas).

* Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa la carta de listado. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sideboard.

* Una carta de listado no puede ser incluida en un mazo excepto cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.

* Debes marcar claramente una única casilla en la carta de listado para indicar qué carta de dos caras representa.

* Durante el juego, una carta de listado se considera como la carta de dos caras que representa.

* Si una carta de listado entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta de listado aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta de listado nuevamente.

* Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta de listado boca abajo o protectores de carta opacos (o ambas cosas).

Nueva palabra de habilidad: enfurecer

Lo único mejor que un Dinosaurio es un Dinosaurio enfadado. Enfurecer es una palabra de habilidad que se encuentra en algunas criaturas Dinosaurio e indica una habilidad que se dispara siempre que se haga daño a esa criatura. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Cazadores bañados por el sol

{4} {R} {R}

Criatura — Dinosaurio

5/4

Enfurecer — Siempre que los Cazadores bañados por el sol reciban daño, hacen 3 puntos de daño al oponente objetivo.

* Si varias fuentes hacen daño a una criatura con la habilidad de enfurecer al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas bloquearon a esa criatura, la habilidad de enfurecer solo se dispara una vez.

* Si se hace daño letal a una criatura con la habilidad de enfurecer, esa habilidad se dispara. La criatura con esa habilidad de enfurecer deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva, por lo que no le afectará la habilidad que se resuelve.

Palabra de habilidad que regresa: incursión

Incursión es una palabra de habilidad que se encuentra en algunos Piratas y cartas de temática pirata en la colección *Ixalan*. Cada habilidad de incursión verifica si atacaste con una criatura durante ese turno. Esta palabra de habilidad apareció anteriormente en la colección *Kans de Tarkir*. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Calcinador de la Flota Tempestuosa

{4} {R}

Criatura — Pirata orco

4/4

Incursión — Cuando el Calcinador de la Flota Tempestuosa entre al campo de batalla, si atacaste con una criatura este turno, el oponente objetivo sacrifica un permanente.

* Las habilidades de incursión solo se fijan en si atacaste con una criatura. No importa con cuántas criaturas atacaste o a qué oponente (o planeswalker controlado por un oponente) atacaron.

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

* Algunas habilidades de incursión se disparan al comienzo de tu paso final. Estas habilidades se disparan si atacaste con una criatura ese turno, incluso si la carta con esa habilidad de incursión no estaba en el campo de batalla cuando atacaste.

Mecánica que regresa: Vehículos

La colección *Ixalan* recupera el subtipo de artefactos Vehículo para que navegues por los mares con estilo.

Goleta eficaz

{3}

Artefacto — Vehículo

4/3

Tripular 1. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

Las reglas de los Vehículos no han cambiado desde su aparición anterior en el bloque *Kaladesh*.

* Cada Vehículo lleva impresa una fuerza y resistencia, pero no es una criatura. Si se convierte en una criatura (probablemente debido a su habilidad de tripular), tendrá esa fuerza y esa resistencia.

- * Si un efecto hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto con una fuerza y resistencia específicas, ese efecto sobrescribe la fuerza y la resistencia impresas del Vehículo.
- * Vehículo es un tipo de artefacto, no un tipo de criatura. Normalmente, un Vehículo tripulado no tendrá ningún tipo de criatura.
- * Una vez que un jugador anuncia que activa una habilidad de tripular, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar detener la habilidad cambiando la fuerza de una criatura, removiéndola o girándola.
- * Cualquier criatura enderezada que controlas puede girarse para pagar un coste de tripular, incluso una que acaba de entrar bajo tu control.
- * Puedes girar más criaturas de las necesarias para activar una habilidad de tripular.
- * Las criaturas que tripulan un Vehículo no están anexadas a él ni vinculadas de ninguna otra manera. Los efectos que afecten al Vehículo, como destruirlo o darle un contador +1/+1, no afectan a las criaturas que lo tripularon.
- * Una vez que un Vehículo se convierte en una criatura, se comporta exactamente como cualquier otra criatura artefacto. No puede atacar a menos que lo hayas controlado continuamente desde que empezó tu turno, puede bloquear si está enderezado, puedes girarlo para pagar el coste de tripular de un Vehículo, etcétera.
- * Puedes activar una habilidad de tripular de un Vehículo incluso si ya es una criatura artefacto. Hacer eso no tiene ningún efecto sobre el Vehículo. No cambia su fuerza y su resistencia.
- * Para que un Vehículo pueda atacar, debe ser una criatura al comenzar el paso de declarar atacantes, por lo que para atacar con un Vehículo tendrías que activar su habilidad de tripular, como muy tarde, en el paso de inicio del combate. * Para que un Vehículo pueda bloquear, debe ser una criatura al comenzar el paso de declarar atacantes, por lo que para bloquear con un Vehículo tendrías que activar su habilidad de tripular, como muy tarde, en el paso de declarar atacantes. En cualquier caso, los jugadores pueden realizar acciones después de que se resuelva la habilidad de tripular, pero antes de que el Vehículo sea declarado como criatura atacante o bloqueadora.
- * Cuando un Vehículo 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.
- * Si un permanente se convierte en una copia de un Vehículo, la copia no será una criatura, incluso si el Vehículo que copia se ha convertido en una criatura artefacto.

Nuevo subtipo de artefacto: Tesoro

Tesoro es un nuevo subtipo de artefacto que aparece exclusivamente en fichas. Se asocia a la facción de los piratas. Hay cuatro versiones de la ficha de Tesoro impresa; cada una incluye la ilustración de un cofre con objetos valiosos pertenecientes a una de las cuatro facciones.

Recompensa pirata

{3}{U}

Conjuro

Roba dos cartas. Crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

- * Algunos hechizos que crean fichas de Tesoro necesitan objetivos. No puedes lanzar un hechizo sin elegir objetivos legales. Si todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo es contrarrestado y no recibirás las fichas de Tesoro.

Cambio de reglas: la “regla de leyendas” se aplica a los planeswalkers

Antes, los planeswalkers y los permanentes legendarios tenían reglas parecidas, pero diferentes. Las reglas oficiales, especificadas en la regla 704, “Acciones basadas en estado”, eran 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”.

Con el lanzamiento de la colección *Ixalan*, la “regla de unicidad de planeswalkers” se retira de las reglas y se corregirán todas las cartas de planeswalker ya impresas para añadir el supertipo legendario. Todas las cartas de planeswalker de *Ixalan* ya vienen impresas con el supertipo legendario.

Jace, náufrago astuto (en sobres de *Ixalan*)

{1}{U}{U}

Planeswalker legendario — Jace

3

+1: Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador este turno, roba una carta y luego descarta una carta.

−2: Crea una ficha de criatura Ilusión azul 2/2 con “Cuando esta criatura sea objetivo de un hechizo, sacrifícala”.

−5: Crea dos fichas que sean copias de Jace, náufrago astuto, excepto que no son legendarias.

Jace, mago mental ingenioso (en uno de los mazos de Planeswalker de *Ixalan*)

{4}{U}{U}

Planeswalker legendario — Jace

5

+1: Roba una carta.

+1: Endereza todas las criaturas que controlas.

−9: Gana el control de hasta tres criaturas objetivo.

* Si controlas dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre en inglés, elige uno y cada uno de los otros va al cementerio de su propietario. Esta es la llamada “regla de leyendas”.

* Jace, mago mental ingenioso y Jace, náufrago astuto tienen nombres distintos, así que puedes controlar ambos al mismo tiempo.

Ciclo: “tierras que verifican”

La colección *Ixalan* incluye un ciclo de tierras duales de colores aliados para que te asegures de tener siempre el maná que necesitas. Estas cartas se imprimieron por primera vez en la Colección básica *Magic 2010*.

Risco enraizado

Tierra

El Risco enraizado entra al campo de batalla girado a menos que controles una Montaña o un Bosque.

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

* Las habilidades de entra al campo de batalla de estas tierras duales verifican si entre las tierras que controlas hay alguno de los dos tipos de tierra mencionados, no uno de los dos nombres mencionados. Las tierras que verifiquen no tienen por qué ser tierras básicas. Por ejemplo, si controlas una Arboleda dispersa (una tierra no básica con los tipos de tierra Bosque y Llanura), el Risco enraizado entrará al campo de batalla enderezado.

* Estas tierras duales no tienen ningún tipo de tierra. Por ejemplo, el Risco enraizado no es un Bosque. Si tuvieras un segundo Risco enraizado, no entraría al campo de batalla enderezado si solo controlas el Risco enraizado.

* En cuanto estas tierras entran al campo de batalla, verifican las tierras que ya están en el campo de batalla. No verán las tierras que estén entrando al campo de batalla al mismo tiempo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abalanzarse

{1} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* Si uno o ambos objetivos son ilegales cuando Abalanzarse intente resolverse, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Acuerdo en el osario

{5} {B} {B}

Conjuro

Exilia hasta cinco cartas de criatura objetivo de cementerios. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon en el campo de batalla bajo tu control todas las cartas del montón de tu elección y el resto en los cementerios de sus propietarios.

* Las cartas de criatura pueden venir de distintos cementerios.

* Tú (no tu oponente) eliges qué montón poner en el campo de batalla y cuál devolver a los cementerios.

* Un montón puede no tener cartas en él. En ese caso, eliges si poner todas las cartas exiliadas en el campo de batalla o en los cementerios.

* En los juegos de varios jugadores, eliges un oponente para que separe las cartas cuando la habilidad se resuelve. Eso no hace objetivo al oponente. Como las cartas son mostradas, todos los jugadores pueden ver las cartas y opinar sobre ellas.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todas las criaturas que controlas con el efecto del Acuerdo en el osario.

Adaptación arcana

{2} {U}

Encantamiento

En cuanto la Adaptación arcana entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas son del tipo elegido además de sus otros tipos. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas y con las cartas de criatura de las que eres propietario que no están en el campo de batalla.

* Los efectos de reemplazo que modifican criaturas de un cierto tipo en cuanto entran al campo de batalla se aplicarán después de que apliques el efecto de la Adaptación arcana. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores. Si controlas la Adaptación arcana y la carta Mímico metálico de *La revuelta del éter*, y elegiste el mismo tipo de criatura para ambos, entonces cualquier criatura que controlas entrará al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

Aguas de Raizprofunda

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de Tritón, crea una ficha de criatura Tritón azul 1/1 con la habilidad de antimaleficio. *(Una criatura con la habilidad de antimaleficio no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.)*

* La habilidad de las Aguas de Raizprofunda se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Alasolar de Kinjalli

{2} {W}

Criatura — Dinosaurio

2/3

Vuela.

Las criaturas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.

* Si una criatura que controla un oponente entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Alasolar de Kinjalli entra al campo de batalla bajo tu control, el efecto del Alasolar de Kinjalli no se aplica a la criatura de tu oponente.

Alfanje pirata

{3}

Artefacto — Equipo

Cuando el Alfanje pirata entre al campo de batalla, anéxalo al Pirata objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

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

* Puedes lanzar el Alfanje pirata incluso si no controlas ningún Pirata.

Almirante Beckett Azófar

{1} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Pirata humano

3/3

Los otros Piratas que controlas obtienen +1/+1.

Al comienzo de tu paso final, gana el control del permanente objetivo que no sea tierra y que esté controlado por un jugador que recibió daño de combate de tres o más Piratas este turno.

* La habilidad disparada de la Almirante Beckett Azófar verifica lo que sucedió anteriormente en el turno. No importa si la Almirante Beckett Azófar estaba en el campo de batalla cuando esos Piratas hicieron daño de combate, si esas criaturas siguen en el campo de batalla o si aún son Piratas.

* Si un Pirata hace daño de combate varias veces, probablemente porque tiene la habilidad de dañar dos veces, solo cuenta como uno de los tres Piratas de la habilidad disparada de la Almirante Beckett Azófar.

* Si más de un jugador recibió daño de combate de tres Piratas, solo puedes hacer objetivo a un permanente. Puede estar controlado por cualquiera de esos jugadores.

* El efecto de cambio de control de la habilidad disparada de la Almirante Beckett Azófar dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza o cuando pierdes el control de la Almirante Beckett Azófar.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él y todos los efectos que le otorgan al jugador el control de los permanentes terminan inmediatamente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, una criatura atacante no bloqueada hace su daño de combate a uno de los dos jugadores que ataca. El equipo atacante elige a qué jugador hace daño de combate cada criatura en cuanto se asigna el daño de combate. El daño de combate hecho por los Piratas que controla tu compañero de equipo contará cuando la habilidad de la Almirante Beckett Azófar verifique lo sucedido.

Amuleto primigenio

{4}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de carga sobre el Amuleto primigenio.

Luego, si hay cuatro o más contadores de carga sobre él, puedes remover todos esos contadores y transformarlo.

////

Manantial primigenio

Tierra

(Se transforma del Amuleto primigenio.)

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

* Los efectos que reducen el coste de maná genérico de un hechizo no pueden reducir los requisitos de maná de color de ese hechizo.

* La última habilidad del Amuleto primigenio se dispara una vez que terminas de lanzar un hechizo. En particular, no puedes usar el Manantial primigenio para pagar por el hechizo que le da al Amuleto primigenio su cuarto contador.

* Si un cuarto contador es puesto sobre el Amuleto primigenio por algo que no sea la resolución de la habilidad (modificada por cualesquiera efectos de reemplazo aplicables), no podrás remover esos contadores y transformarla todavía. Tendrás que esperar a lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de nuevo.

* El maná producido por el Manantial primigenio puede gastarse en cualquier cosa, no solo en un hechizo de instantáneo o de conjuro.

* Se copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro en el que gastes el maná, no solo uno que requiera objetivos.

* La habilidad disparada retrasada de la habilidad de maná del Manantial primigenio se disparará incluso si el Manantial primigenio deja el campo de batalla antes de que se gaste ese maná.

* Si se gasta más de un maná producido por un Manantial primigenio para lanzar un único hechizo de instantáneo o de conjuro, la habilidad disparada retrasada asociada a cada maná gastado se disparará. Se creará esa misma cantidad de copias. No importa si ese maná fue producido por un Manantial primigenio o por varios.

* La habilidad disparada retrasada del Manantial primigenio puede copiar el hechizo incluso si ese hechizo es contrarrestado antes de que la habilidad se resuelva.

* Si se crea una copia, tú controlas 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 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 el mismo modo. No puedes elegir uno distinto.

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, 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 sacrificas una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y tú la copias, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

Ancestro inmortal

{4}{B}{B}

Criatura — Caballero vampiro

4/4

Vuela.

Girar tres Vampiros enderezados que controlas: Regresa el Ancestro inmortal de tu cementerio a tu mano.

* La última habilidad del Ancestro inmortal solo puede ser activada mientras esté en tu cementerio.

* Una vez que anuncias que activas la última habilidad del Ancestro inmortal, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar detener la habilidad girando o removiendo Vampiros que controlas.

* Para activar la última habilidad, puedes girar cualquier Vampiro enderezado que controlas, incluidos aquellos 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]).

Ardid de la sirena

{1}{U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si un Pirata fue exiliado de esta manera, roba una carta.

* Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.

* La criatura regresada no será el objetivo de ningún hechizo o habilidad que le hizo objetivo antes. Cualquier hechizo que no le haga objetivo, como el Meteorito exterminador, le seguirá afectando.

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

* Robarás una carta si la criatura era un Pirata cuando fue exiliada, incluso si no regresa al campo de batalla (probablemente porque sea una ficha) o si regresa al campo de batalla, pero ya no es un Pirata (probablemente porque esté copiando otra cosa).

Arenga de batalla

{2}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Enderézalas.

* La Arenga de batalla afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

* Las criaturas enderezadas que controlas obtienen +1/+1 incluso si la Arenga de batalla no las endereza.

Armasaurio tenaz

{3}{W}

Criatura — Dinosaurio

2/3

Vigilancia.

{1}{W}, {T}: El Armasaurio tenaz hace una cantidad de daño igual a su resistencia a la criatura objetivo que lo bloquea o que es bloqueada por él.

* Girar una criatura atacante o bloqueadora no la remueve del combate. Si el objetivo de la habilidad del Armasaurio tenaz sobrevive al daño, el Armasaurio tenaz hará daño de combate a esa criatura y recibirá daño de combate de ella de modo normal.

* Si el Armasaurio tenaz ya no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cómo se hace el daño.

Arquero de Atzocan

{2}{G}

Criatura — Arquero humano

1/4

Alcance.

Cuando el Arquero de Atzocan entre al campo de batalla, puedes hacer que luche con otra criatura objetivo. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* Debes elegir otra criatura objetivo (si puedes) en cuanto la habilidad disparada del Arquero de Atzocan va a la pila. En cuanto esa habilidad se resuelve, eliges si esas criaturas luchan.

* Si el Arquero de Atzocan no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelve, o si el objetivo de esa habilidad es ilegal, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* La habilidad del Arquero de Atzocan puede hacer objetivo a otra criatura que controlas (como un Dinosaurio con la habilidad de enfurecer).

Asesinato por encargo

{3}{B}{B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Crea dos fichas de artefacto Tesoro incoloras con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Asesinato por encargo, todo el hechizo es contrarrestado. No obtendrás Tesoros. Si, por otro lado, ese objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), obtendrás Tesoros.

Astrolabio taumatúrgico

{2}

Artefacto

{3}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Al comienzo de tu paso final, si controlas siete o más tierras, transforma el Astrolabio taumatúrgico.

////

Chapiteles de Orazca

Tierra

(Se transforma del Astrolabio taumatúrgico.)

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}: Endereza la criatura atacante objetivo que controla un oponente y remuévela del combate.

* Remover a una criatura del combate no cambia el hecho de que atacó, aunque ya no sea una criatura atacante. En particular, las condiciones de las habilidades de incursión se seguirán cumpliendo incluso si todas las criaturas atacantes son removidas del combate.

Avatar del Sol Albo

{5}{W}{W}{W}

Criatura — Avatar dinosaurio

7/7

Cuando el Avatar del Sol Albo entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, destruye todas las criaturas que no sean Dinosaurio.

* Si pones en el campo de batalla el Avatar del Sol Albo de tu mano sin lanzarlo, su habilidad no se disparará.

* Si lanzas un hechizo de criatura que entre al campo de batalla como copia del Avatar del Sol Albo, como el Clon, la habilidad de entra al campo de batalla se disparará.

Avatar del Sol Ardiente

{3}{R}{R}{R}

Criatura — Avatar dinosaurio

6/6

Cuando el Avatar del Sol Ardiente entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño al oponente objetivo y 3 puntos de daño a hasta una criatura objetivo.

* La habilidad del Avatar del Sol Ardiente puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a una controlada por el oponente objetivo.

* Si la habilidad del Avatar del Sol Ardiente tiene dos objetivos y uno de ellos se convierte en ilegal, el otro recibirá daño.

Avatar del Sol Verdeante

{5}{G}{G}

Criatura — Avatar dinosaurio

5/5

Siempre que el Avatar del Sol Verdeante u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

* La resistencia de la criatura que entra se determina en cuanto la habilidad del Avatar del Sol Verdeante se resuelve. Si esa criatura ha dejado el campo de batalla, usa la resistencia que tenía tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Si la resistencia de la criatura era menor que 0, tu total de vidas no cambiará.

Ayuno de Sangre de Arguel

{1}{B}

Encantamiento legendario

{1}{B}, pagar 2 vidas: Roba una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 5 o menos vidas, puedes transformar el Ayuno de Sangre de Arguel.

////

Templo de Aclazotz

Tierra legendaria

(Se transforma del Ayuno de Sangre de Arguel.)

{T}: Agrega {B} a tu reserva de maná.

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

* Si tu total de vidas es de 6 o más al comienzo de tu mantenimiento, la segunda habilidad del Ayuno de Sangre de Arguel no se dispara. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.

* Si tu total de vidas es de 6 o más en cuanto la segunda habilidad del Ayuno de Sangre de Arguel intenta resolverse, no hará nada.

* Una vez que anuncias la última habilidad del Templo de Aclazotz, es demasiado tarde para que nadie te interrumpa intentando remover la criatura que sacrificas.

* Para la última habilidad del Templo de Aclazotz, usa la resistencia de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

Bandida velacometa

{1}{B}

Criatura — Pirata humano

1/2

Vuela.

Cuando la Bandida velacometa entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Eliges de ahí una carta que no sea tierra ni criatura. Exilia esa carta hasta que la Bandida velacometa deje el campo de batalla.

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

* La carta exiliada regresa a la mano de su propietario inmediatamente después de que la Bandida velacometa 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 Bandida velacometa deja el juego, la carta exiliada regresará a la mano de su propietario. 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.

Bendición de los Heraldos del Río

{1}{G}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y un contador +1/+1 sobre hasta un Tritón objetivo.

* Puedes elegir una criatura Tritón como ambos objetivos de la Bendición de los Heraldos del Río. También puedes elegir dos criaturas Tritón distintas.

Brontodón beligerante

{5}{G}{W}

Criatura — Dinosaurio

4/6

Cada criatura que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

* La habilidad del Brontodón beligerante no cambia la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, Cazar a los débiles no hará que una criatura luche con su resistencia.

Buscadora de Santuarios

{2} {B} {B}

Criatura — Caballero vampiro

3/4

Siempre que un Vampiro que controlas ataque, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Buscadora de Santuarios hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Caballero de Tilonalli

{1} {R}

Criatura — Caballero humano

2/2

Siempre que el Caballero de Tilonalli ataque, si controlas un Dinosaurio, el Caballero de Tilonalli obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* Si no controlas un Dinosaurio en cuanto el Caballero de Tilonalli ataque, su habilidad no se disparará. Si no controlas un Dinosaurio en cuanto la habilidad del Caballero de Tilonalli se resuelva, esa habilidad no tiene efecto.

* Una vez que la habilidad del Caballero de Tilonalli se resuelva mientras controlas uno o más Dinosaurios, el Caballero de Tilonalli obtiene +1/+1 durante el resto del turno incluso si ya no controlas un Dinosaurio más adelante en el turno.

Cambiapielos de Tilonalli

{2} {R}

Criatura — Chamán humano

0/1

Prisa.

Siempre que el Cambiapielos de Tilonalli ataque, se convierte en una copia de otra criatura atacante objetivo que no sea legendaria hasta el final del turno.

* Si el objetivo de la habilidad del Cambiapielos de Tilonalli se convierte en un objetivo ilegal, el Cambiapielos de Tilonalli no se convertirá en una copia de nada. Seguirá siendo una criatura atacante 0/1.

* El Cambiapielos de Tilonalli copia los valores impresos de la criatura objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

En particular, el Cambiapielos de Tilonalli no copiará efectos que hagan que un permanente que no sea criatura se convierta en una criatura. Si esto hace que el Cambiapielos de Tilonalli deje de ser una criatura, es removido del combate.

* Si el Cambiapielos de Tilonalli copia una criatura que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.

* Si un efecto de un hechizo o habilidad que se resuelve, como el de la Arenga de batalla, comienza a aplicarse al Cambiapielos de Tilonalli antes de que se convierta en copia de otra criatura, ese efecto se seguirá aplicando.

* Como los atacantes ya fueron declarados, cualquier habilidad que el Cambiapiques de Tilonalli copie que se dispare cuando él u otras criaturas atacan no se disparará.

* Una vez que la habilidad del Cambiapiques de Tilonalli se resuelva, sus características nuevas no cambian si las características de la criatura copiada cambian o si la criatura copiada deja el campo de batalla.

* El Cambiapiques de Tilonalli sigue siendo una copia de la criatura durante el paso final. El daño es removido de él al mismo tiempo que deja de ser una copia.

Caminante espesura

{1}{G}

Criatura — Elemental

1/3

Siempre que una criatura que controlas explore, pon un contador +1/+1 sobre el Caminante espesura y ganas 3 vidas.

* Si una criatura deja el campo de batalla antes de que un efecto le pida que explore, explora igualmente. Los efectos que se disparan cuando una criatura que controlas explore, como el del Caminante espesura, se disparan si proceden.

* Si el Caminante espesura deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero ganarás 3 vidas.

Campeón de Raizprofunda

{1}{G}

Criatura — Chamán tritón

1/1

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Campeón de Raizprofunda.

* La habilidad del Campeón de Raizprofunda se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Canalla despiadado

{2}{B}

Criatura — Pirata orco

3/2

{2}{B}, sacrificar una criatura: Crea dos fichas de artefacto Tesoro incoloras con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

Sacrificar tres Tesoros: Roba una carta.

* Puedes sacrificar al Canalla despiadado para pagar el coste de su primera habilidad.

* Los Tesoros que sacrifiques para activar la última habilidad del Canalla despiadado no pueden ser sacrificados también para obtener maná.

Cañonazos de Vance

{3}{R}

Encantamiento legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta que no sea tierra, puedes lanzar esa carta este turno.

Siempre que lances tu tercer hechizo en un turno, puedes transformar los Cañonazos de Vance.

////

Bastión escupecfuego

Tierra legendaria

(Se transforma de los Cañonazos de Vance.)

{T}: Agrega {R} a tu reserva de maná.

{2}{R}, {T}: El Bastión escupecfuego hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La carta exiliada por la primera habilidad de los Cañonazos de Vance se exilia boca arriba.

* Lanzar la carta exiliada sigue las reglas normales para lanzar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura de este modo, debes esperar hasta tu fase principal para lanzarla.

* Si no lanzas la carta exiliada, permanece en el exilio.

* La segunda habilidad de los Cañonazos de Vance se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* La segunda habilidad de los Cañonazos de Vance cuenta todos los hechizos que lanzaste, incluidos los Cañonazos de Vance si los lanzaste este turno. La habilidad no se disparará a menos que los Cañonazos de Vance estén en el campo de batalla en cuanto lances tu tercer hechizo del turno.

Capitán de la Flota Abisal

{1}{B}

Criatura — Pirata humano

2/1

Amenaza.

Siempre que el Capitán de la Flota Abisal ataque, si controlas otro Pirata que no sea ficha, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Pirata negra 2/2 con la habilidad de amenaza.

* Al resolver la habilidad disparada del Capitán de la Flota Abisal, no puedes pagar {2} varias veces para crear más de una ficha de Pirata.

* Si no controlas otro Pirata que no sea ficha en el momento en que el Capitán de la Flota Abisal ataca, su habilidad disparada no se disparará. Si no controlas otro Pirata que no sea ficha en cuanto esa habilidad se resuelve, no puedes pagar {2}.

Capitana de la Flota Arrasadora

{B}{R}

Criatura — Pirata orco

2/2

Siempre que la Capitana de la Flota Arrasadora ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada otro Pirata atacante.

* Cuenta la cantidad de otros Piratas atacantes cuando la habilidad se resuelve para determinar la bonificación.

* Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación no cambiará en este turno, aunque lo haga la cantidad de otros Piratas atacantes.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, los Piratas atacantes controlados por tu compañero de equipo contarán para la habilidad de la Capitana de la Flota Arrasadora.

Capitana Lannery Tempestad

{2}{R}

Criatura legendaria — Pirata humano

2/2

Prisa.

Siempre que la Capitana Lannery Tempestad ataque, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

Siempre que sacrifiques un Tesoro, la Capitana Lannery Tempestad obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

* Puedes activar la habilidad de maná de un Tesoro incluso si no tienes nada en lo que gastar ese maná.

* La última habilidad de la Capitana Lannery Tempestad se dispara siempre que sacrifiques un Tesoro por cualquier razón, no solo para activar una habilidad de maná de un Tesoro.

* Si sacrificas Tesoros para lanzar a la Capitana Lannery Tempestad, su última habilidad no se disparará por esos Tesoros.

Carabela sombría

{2}

Artefacto — Vehículo

2/2

Siempre que una criatura que controlas explore, pon un contador +1/+1 sobre la Carabela sombría.

Tripular 2. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

* Los permanentes que no sean criatura, como la Carabela sombría, pueden tener contadores +1/+1. Esos contadores permanecen sobre ellos mientras no sean una criatura, y se aplicarán si se convierten en una criatura.

* Si un hechizo o habilidad que se resuelve pide a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Los efectos que se disparan cuando una criatura que controlas explore, como el de la Carabela sombría, se disparan si proceden.

Carroñero engullemuertos

{2} {G}

Criatura — Dinosaurio

3/2

Siempre que el Carroñero engullemuertos entre al campo de batalla o ataque, puedes exiliar la carta objetivo de un cementerio. Si una carta de criatura es exiliada de este modo, ganas 2 vidas. Si una carta que no sea de criatura es exiliada de este modo, el Carroñero engullemuertos obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* No es posible obtener ambas bonificaciones a la vez mientras la habilidad del Carroñero engullemuertos se resuelve. Si una carta de criatura artefacto se exilia de este modo, es una carta de criatura y no una carta que no es de criatura.

Catalejo hechizado

{2}

Artefacto

Cuando el Catalejo hechizado entre al campo de batalla, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

* Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.

* No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y tripular) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Catalejo hechizado no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

* Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.

* El Catalejo hechizado afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye a las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas.

Cazadores bañados por el sol

{4} {R} {R}

Criatura — Dinosaurio

5/4

Enfurecer — Siempre que los Cazadores bañados por el sol reciban daño, hacen 3 puntos de daño al oponente objetivo.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que los Cazadores bañados por el sol reciben daño, pierdes el juego antes de que su habilidad de enfurecer se resuelva.

Cenizas de los aborrecidos

{1} {W}

Encantamiento

Los jugadores no pueden lanzar hechizos desde los cementerios o activar las habilidades de cartas en los cementerios.

Siempre que una criatura muera, ganas 1 vida.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como embalsamar, de la colección *Amonkhet*) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las Cenizas de los aborrecidos no afectan a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

* Las Cenizas de los aborrecidos no impiden que los jugadores jueguen cartas de tierra del cementerio si un efecto se lo permite.

* Si una criatura muere al mismo tiempo que las Cenizas de los aborrecidos son destruidas, ganarás 1 vida.

Chupacabras acechante

{3} {B}

Criatura — Horror bestia

2/3

Siempre que una criatura que controlas explore, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

* No eliges un objetivo para la habilidad del Chupacabras acechante hasta después de que tu criatura termine de explorar.

* Si un hechizo o habilidad que se resuelve pide a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Los efectos que se disparan cuando una criatura que controlas explore, como el del Chupacabras acechante, se disparan si proceden.

Corriente captora (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4}{U}

Conjuro

Regresa hasta dos criaturas objetivo a la mano de su propietario.

Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Jace, mago mental ingenioso, muéstrala y ponla en tu mano.

Si buscaste en tu biblioteca de esta manera, barájala.

* Puedes lanzar la Corriente captora sin elegir ninguna criatura objetivo. Solo buscarás la carta Jace, mago mental ingenioso. Sin embargo, si eliges algunos objetivos y todos se convierten en ilegales antes de que la Corriente captora se resuelva, el hechizo será contrarrestado y no buscarás en tu biblioteca.

Crecimiento emergente

{3}{G}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +5/+5 hasta el final del turno y debe ser bloqueada este turno si se puede.

* Si la criatura objetivo 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. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.

Crestacuerno amansado

{3}{R}

Criatura — Dinosaurio

5/5

El Crestacuerno amansado no puede atacar ni bloquear solo.

* Si controlas más de un Crestacuerno amansado, pueden atacar o bloquear juntos, incluso si ninguna otra criatura ataca o bloquea.

* Aunque el Crestacuerno amansado no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Crestacuerno amansado podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente. Del mismo modo, las otras criaturas bloqueadoras no tienen por qué bloquear a la misma criatura a la que bloquea el Crestacuerno amansado.

* Una vez que el Crestacuerno amansado ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si ya no controlas otra criatura atacante o bloqueadora.

* Si un efecto dice que el Crestacuerno amansado ataca o bloquea si puede y controlas otra criatura que puede atacar o bloquear, debes atacar o bloquear con el Crestacuerno amansado y esa criatura.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Crestacuerno amansado puede atacar o bloquear con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca o bloquea.

Daga del zahorí

{2}

Artefacto — Equipo

Cuando la Daga del zahorí entre al campo de batalla, el oponente objetivo crea dos fichas de criatura Planta verdes 0/2 con la habilidad de defensor.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes transformar la Daga del zahorí.

Equipar {2}.

////

Valle perdido

Tierra

(Se transforma de la Daga del zahorí.)

{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera a tu reserva de maná.

* Atacar con una criatura equipada no hace que los Equipos anexados a ella se giren. La Daga del zahorí estará normalmente enderezada cuando se transforme en el Valle perdido.

Decomiso

{1}{R}{R}

Conjuro

Gana el control del artefacto o la criatura objetivo hasta el final del turno. Enderézala. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Puedes hacer objetivo a una criatura o artefacto enderezados y ganar su control de este modo. También puedes enderezar un artefacto o criatura que ya controlas y darle la habilidad de prisa.

Desembarco de la Legión

{W}

Encantamiento legendario

Cuando el Desembarco de la Legión entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

Cuando ataques con tres o más criaturas, transforma el Desembarco de la Legión.

////

Adanto, la primera fortaleza

Tierra legendaria

(Se transforma del Desembarco de la Legión.)

{T}: Agrega {W} a tu reserva de maná.

{2}{W}, {T}: Crea una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

* Una vez que ataques con tres o más criaturas, el Desembarco de la Legión se transformará incluso si algunas de esas criaturas dejan el campo de batalla o son removidas del combate.

* La última habilidad del Desembarco de la Legión solo cuenta las criaturas que declares como criaturas atacantes. Las criaturas que entren al campo de batalla atacando no contarán.

Desesperación del náufrago *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Desesperación del náufrago entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

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

* La Desesperación del náufrago puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada.

Despertadora de lo salvaje

{2}{G}{G}

Criatura — Chamán tritón

3/3

{X}{G}{G}: Pon X contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

* El efecto de animar la tierra dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza o cuando pierdes el control de la Despertadora de lo salvaje.

* Si la habilidad hace objetivo a una tierra que ya es una criatura, 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 otros efectos que modifiquen su fuerza y/o su resistencia (incluido cualquier contador +1/+1 que estuviera sobre ella) se siguen aplicando.

Desprecio de Vraska

{2}{B}{B}

Instantáneo

Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Ganas 2 vidas.

* Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Desprecio de Vraska, todo el hechizo es contrarrestado. No ganarás vidas.

Devastador de la Flota Arrasadora

{3}{B}{B}

Criatura — Hechicero pirata orco

4/4

Amenaza, toque mortal.

Cuando el Devastador de la Flota Arrasadora entre al campo de batalla, cada jugador pierde un tercio de sus vidas, redondeando hacia arriba.

* Por ejemplo, si tienes 13 vidas, perderás 5.

* Si un jugador tiene 1 vida, pierde 1 vida. Si ambos jugadores tienen 0 vidas después de eso, el juego termina en empate.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, cada jugador pierde un tercio del total de vidas del equipo, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, si un equipo tiene 13 vidas, cada jugador de ese equipo pierde 5 vidas y el equipo pierde 10 en total.

Devoraflotas

{5}{U}{U}

Criatura — Pez

6/6

Siempre que el Devoraflotas ataque, el jugador objetivo pone la mitad superior de su biblioteca, redondeando hacia arriba, en su cementerio.

* La habilidad disparada del Devoraflotas puede hacer objetivo a cualquier jugador, no solo al jugador al que ataca.

* Si dos Devoraflotas atacan, cada disparo determina por separado cuál es la mitad superior de la biblioteca de ese jugador. Por ejemplo, si el jugador objetivo tiene quince cartas en su biblioteca, ese jugador pone las ocho primeras cartas en el cementerio y luego pone las cuatro primeras cartas en el cementerio.

Dienteafilado voraz

{2}{G}

Criatura — Dinosaurio

3/2

Enfurecer — Siempre que el Dienteafilado voraz reciba daño, ganas 2 vidas.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Dienteafilado voraz recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad de enfurecer se resuelva.

Diplomacia a punta de espada

{2} {B}

Conjuro

Muestra las tres primeras cartas de tu biblioteca. Por cada una de esas cartas, pon esa carta en tu mano a menos que un oponente pague 3 vidas. Luego, exilia el resto.

* Muestras las tres cartas antes de que los oponentes elijan si quieren pagar vidas por alguna de ellas.

* En un juego de varios jugadores, cada oponente elige por orden de turno si quiere pagar vidas por una carta antes de continuar con la siguiente. Tú eliges el orden del proceso para las cartas, pero los oponentes pueden comentarlas antes de tomar sus decisiones. Por lo tanto, los oponentes conocerán las elecciones de sus oponentes anteriores antes de hacer la suya.

Dispersión de vigía

{2} {U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar la Dispersión de vigía si controlas un Pirata.

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {4}.

* Una vez que anuncias que lanzas la Dispersión de vigía, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar aumentar el coste del hechizo removiendo tus Piratas.

Doble disparo

{R}

Instantáneo

El Doble disparo hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que el Doble disparo le haga 2 puntos de daño.

Egidasaurio bramador

{5} {W}

Criatura — Dinosaurio

3/5

Enfurecer — Siempre que el Egidasaurio bramador reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas.

* Si otra criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que el Egidasaurio bramador recibe daño, la otra criatura no será salvada por el contador +1/+1 que se pondría sobre ella.

Eje de la mortalidad

{4} {W} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes hacer que dos jugadores objetivo intercambien su total de vidas.

* Si uno de los jugadores objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad disparada del Eje de la mortalidad intenta resolverse, el intercambio no sucede. No cambiará el total de vidas de ninguno de los jugadores.

* Cuando se intercambian los totales de vidas, cada jugador gana o pierde la cantidad necesaria de vidas para igualar el total de vidas previo del otro jugador. Por ejemplo, si el jugador A tiene 5 vidas y el jugador B tiene 3 vidas antes del intercambio, el jugador A perderá 2 vidas y el jugador B ganará 2 vidas. Puede haber efectos de reemplazo que modifiquen estas ganancias y pérdidas, y habilidades disparadas que se disparen por ellos.

* Si un jugador no puede ganar vidas, ese jugador no puede intercambiar su total de vidas con un jugador con un total de vidas mayor. Si un jugador no puede perder vidas, ese jugador no puede intercambiar su total de vidas con un jugador con un total de vidas menor. En cualquiera de estos casos, no cambiará el total de vidas de ningún jugador.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, cada jugador se considera que tiene el mismo total de vidas que su equipo. Si los dos jugadores objetivo pertenecen a equipos diferentes, esos jugadores ganan o pierden la cantidad de vidas apropiada para que los equipos terminen intercambiando su total de vidas. Si los dos jugadores objetivo son compañeros, no pueden intercambiar su total de vidas.

En busca de Azcanta

{1} {U}

Encantamiento legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio. Luego, si tienes siete o más cartas en tu cementerio, puedes transformar En busca de Azcanta.

////

Vestigios Sumergidos de Azcanta

Tierra legendaria

(Se transforma de En busca de Azcanta.)

{T}: Agrega {U} a tu reserva de maná.

{2} {U}, {T}: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta que no sea tierra ni criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

* Si algo que no sea la resolución de la habilidad disparada de En busca de Azcanta pone en tu cementerio una séptima carta, no la transformarás aún. Tendrás que esperar hasta tu próximo mantenimiento.

* Si tienes siete o más cartas en tu cementerio, puedes transformar En busca de Azcanta mientras resuelves su habilidad disparada, incluso si eliges no poner en tu cementerio la primera carta de tu biblioteca.

* Si no pones en tu cementerio la primera carta de tu biblioteca mientras resuelves la habilidad disparada de En busca de Azcanta, la dejas en la parte superior de tu biblioteca (y probablemente la robarás en tu paso de robar).

Esculpetormentas

{3} {U}

Criatura — Hechicero tritón

3/2

El Esculpetormentas no puede ser bloqueado.

Cuando el Esculpetormentas entre al campo de batalla, regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario.

* La última habilidad del Esculpetormentas no hace objetivo a la criatura que regresas a la mano. Eliges una cuando la habilidad se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges una criatura para regresarla y el momento en que lo haces.

* La última habilidad del Esculpetormentas no es opcional. Si el Esculpetormentas es la única criatura que controlas cuando se resuelve la habilidad, tendrás que regresarlo a la mano de su propietario.

Estampida de dinosaurios

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas atacantes obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Los Dinosaurios que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas atacantes que controla tu compañero de equipo obtienen +2/+0, pero solo los Dinosaurios que tú controlas ganan la habilidad de arrollar.

Estandarte del vencedor

{5}

Artefacto

En cuanto el Estandarte del vencedor entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

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

* La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Estandarte del vencedor entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La bonificación se aplica de inmediato.

* La última habilidad del Estandarte del vencedor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si el hechizo de criatura es contrarrestado.

Estímulo de Huatli (*solo en mazo de Planeswalker*)

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Si controlas un planeswalker Huatli, en vez de eso, esa criatura obtiene +4/+0 hasta el final del turno.

* Solo se verifica si controlas un planeswalker Huatli en cuanto el Estímulo de Huatli se resuelve. La fuerza de la criatura no cambiará más adelante en el turno si Huatli deja o entra bajo tu control.

Ferocidón impetuoso

{2} {R}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Amenaza.

Los jugadores no pueden ganar vidas.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla, el Ferocidón impetuoso hace 1 punto de daño al controlador de esa criatura.

* Los hechizos y habilidades que hagan que los jugadores ganen vidas se resuelven igualmente mientras el Ferocidón impetuoso está en el campo de batalla. Ningún jugador ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.

* Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que el total de vidas actual del jugador mientras el Ferocidón impetuoso esté en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.

* La última habilidad del Ferocidón impetuoso se dispara siempre que un jugador hace que una criatura entre al campo de batalla, incluido tú.

* Si otra criatura entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Ferocidón impetuoso, su última habilidad se dispara.

Fervor vampírico

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si es un Vampiro, gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* Si la criatura es un Vampiro, obtiene +2/+2 y gana la habilidad de dañar primero. Si la criatura se convierte en Vampiro más adelante en el turno, no ganará la habilidad de dañar primero.

Fortuna extasiadora

{4} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas diez o más Tesoros, ganas el juego.

* Si no controlas diez Tesoros en cuanto tu mantenimiento comienza, la segunda habilidad de la Fortuna extasiadora no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.

* Si no controlas diez Tesoros en cuanto la segunda habilidad de la Fortuna extasiadora se resuelva, no ganarás el juego.

* Si la criatura de un oponente muere al mismo tiempo que la Fortuna extasiadora es destruida, obtendrás un Tesoro.

* Si la segunda habilidad de la Fortuna extasiadora hace que ganes el juego, mejor no lances al aire tus fichas de Tesoro, porque podrían distraer o herir a otros jugadores.

Galeón del conquistador

{4}

Artefacto — Vehículo

2/10

Cuando el Galeón del conquistador ataque, exíllalo al final del combate, luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo tu control.

Tripular 4. (Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)

////

Enclave del conquistador

Tierra

(Se transforma del Galeón del conquistador.)

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

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

{6}, {T}: Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

* El Galeón del conquistador no será exiliado si no sobrevive al combate.

* Al contrario que las otras cartas de dos caras en la colección *Ixalan*, el Galeón del conquistador es exiliado y luego regresa al campo de batalla transformado. Se considerará un objeto nuevo que entra al campo de batalla. En particular, regresará al campo de batalla enderezado.

Gishath, Avatar del Sol

{5} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Avatar dinosaurio

7/6

Arrolla, vigilancia, prisa.

Siempre que Gishath, Avatar del Sol haga daño de combate a un jugador, muestra esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon cualquier cantidad de cartas de criatura Dinosaurio que se encuentren entre ellas en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Si tienes menos cartas en tu biblioteca que la cantidad de daño que hace Gishath, muestras las cartas que tengas. Como no estás robando las cartas, no pierdes el juego.

Guardia de honor de Tocatli

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

1/3

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

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

* No afecta a los efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” son efectos de reemplazo.

* La habilidad de la Guardia de honor de Tocatli impide las habilidades propias de entra al campo de batalla de una criatura, así como otras habilidades disparadas que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla. Esto incluye las habilidades que se dispararían cuando la Guardia de honor de Tocatli entre al campo de batalla.

* El evento de disparo no tiene que especificar que sean “criaturas” las que entren al campo de batalla. Por ejemplo, el Líder de los contrabandistas tiene una habilidad que dice: “Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, adivina 1”. Si una criatura artefacto entra al campo de batalla bajo tu control, esa habilidad no se disparará. Si un artefacto que no sea criatura entra al campo de batalla bajo tu control, esa habilidad se disparará.

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

* Si la Guardia de honor de Tocatli y otra criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo, ninguna de ambas criaturas hará que se disparen habilidades disparadas al entrar al campo de batalla.

Guardián de jade

{3}{G}

Criatura — Chamán tritón

2/2

Antimaleficio. *(Esta criatura no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.)*

Cuando el Guardián de jade entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre el Tritón objetivo que controlas.

* El Guardián de jade puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Guardián del Templo de Fuego

{R}

Criatura — Elemental

1/1

Amenaza.

{7}{R}, {T}, sacrificar al Guardián del Templo de Fuego: Hace 3 puntos de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que el Guardián del Templo de Fuego le haga 6 puntos de daño.

Guerrero de Raizprofunda

{1}{G}

Criatura — Guerrero tritón

2/2

Siempre que el Guerrero de Raizprofunda sea bloqueado, obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* La habilidad del Guerrero de Raizprofunda se dispara solo una vez si lo bloquean varias criaturas.

Heraldo de los arroyos secretos

{3}{U}

Criatura — Guerrero tritón

2/3

Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas no pueden ser bloqueadas.

* Una vez que una criatura que controlas es bloqueada, poner un contador +1/+1 sobre ella no hará que deje de estar bloqueada.

Huatli, jinete de dinosaurios *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4}{R}{W}

Planeswalker legendario — Huatli

4

+2: Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta un Dinosaurio objetivo que controlas.

−3: El Dinosaurio objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

−7: Los Dinosaurios que controlas obtienen +4/+4 hasta el final del turno.

* Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando la segunda habilidad de Huatli se resuelve, la criatura que controlas no hará daño.

* La última habilidad de Huatli afecta solo a los Dinosaurios que controlas cuando se resuelve. Los Dinosaurios que comienzas a controlar más adelante en el turno y las criaturas que se conviertan en Dinosaurios más adelante en el turno no obtienen +4/+4.

Huatli, poetisa guerrera

{3}{R}{W}

Planeswalker legendario — Huatli

3

+2: Ganas una cantidad de vidas igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

0: Crea una ficha de criatura Dinosaurio verde 3/3 con la habilidad de arrollar.

−X: Huatli, poetisa guerrera hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo. Las criaturas que hayan recibido daño de esta manera no pueden bloquear este turno.

* La mayor fuerza entre las criaturas que controlas se determina en cuanto se resuelve la primera habilidad de Huatli. Si ese número es negativo, no ganas ni pierdes vidas.

* Puedes activar la primera habilidad de Huatli incluso si no controlas ninguna criatura. Simplemente, no ganarás ninguna vida.

* Divides el daño entre las criaturas objetivo en cuanto activas la última habilidad de Huatli. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. * Si X es 0, no elegirás ningún objetivo.

* Si algunos de los objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales, la división original del daño se sigue aplicando, pero no se hará daño alguno a objetivos ilegales. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, la habilidad será contrarrestada.

Incursora de las ruinas

{2}{B}

Criatura — Pirata orco

3/2

Incursión — Al comienzo de tu paso final, si atacaste con una criatura este turno, muestra la primera carta de tu biblioteca y pon esa carta en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de la carta.

* Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X se considera 0.

* Si la carta mostrada no tiene coste de maná (por ejemplo, porque es una carta de tierra), su coste de maná convertido es 0.

* El coste de maná convertido de una carta partida, como las cartas con secuela del bloque de *Amonkhet*, se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades.

Interdicción devota

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Interdicción devota entre al campo de batalla, ganas 2 vidas.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

* Si la criatura que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la Interdicción devota, todo el hechizo es contrarrestado. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Invocación del ave solar

{5}{R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de tu mano, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo. Puedes lanzar una carta mostrada de este modo con coste de maná convertido de X o menos sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Lanzar la Invocación del ave solar no hará que se dispare su propia habilidad.

* La habilidad de la Invocación del ave solar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado. Si lanzas un hechizo como parte de la resolución de la habilidad, ese hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara.

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.

* Si el coste de maná convertido del hechizo es de 0, no haces nada en cuanto la habilidad de la Invocación del ave solar se resuelve.

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

* Si lanzas una de las cartas mostradas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos de tiempo basados en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Saqueo costoso, debes pagarlos para lanzarla.

* El coste de maná convertido de una carta partida, como las cartas con secuela del bloque de *Amonkhet*, se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades.

Invocador de tempestades

{2}{U}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/3

Cuando el Invocador de tempestades entre al campo de batalla, gira todas las criaturas que controla el oponente objetivo.

* La habilidad del Invocador de tempestades solo hace objetivo al jugador. Las criaturas con la habilidad de antimaleficio que controla ese jugador se girarán en cuanto esa habilidad se resuelva.

Invocadora de Kinjalli

{W}

Criatura — Clérigo humano

0/3

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dinosaurio.

* Para determinar el coste total de un hechizo de Dinosaurio, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido de la criatura no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.

Irritar

{R}

Conjuro

Irritar hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Roba una carta.

* Si Irritar hace objetivo a una criatura con una resistencia de 1, esa criatura no será destruida hasta después de que robes una carta. Sus habilidades pueden afectar al robo de esa carta o este podría generar un disparo.

* Si el daño que fuera a hacer Irritar es prevenido, la criatura gana igualmente la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve Irritar, todo el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta.

Jace, mago mental ingenioso (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker legendario — Jace

5

+1: Roba una carta.

+1: Endereza todas las criaturas que controlas.

−9: Gana el control de hasta tres criaturas objetivo.

* El efecto de cambio de control de la última habilidad de Jace dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza o cuando pierdes el control de Jace.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él y todos los efectos que le otorgan al jugador el control de los permanentes terminan inmediatamente.

Jace, náufrago astuto

{1} {U} {U}

Planeswalker legendario — Jace

3

+1: Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador este turno, roba una carta y luego descarta una carta.

−2: Crea una ficha de criatura Ilusión azul 2/2 con “Cuando esta criatura sea objetivo de un hechizo, sacrifícala”.

−5: Crea dos fichas que sean copias de Jace, náufrago astuto, excepto que no son legendarias.

* La habilidad disparada retrasada creada por la primera habilidad de Jace puede dispararse más de una vez por turno si las criaturas que controlas hacen daño de combate en momentos diferentes de un turno (probablemente porque una o más tienen la habilidad de dañar primero), o si las criaturas que controlas hacen daño de combate a más de un jugador a la vez.

* Si una ficha creada por la segunda habilidad de Jace se convierte en el objetivo de un hechizo, su habilidad se dispara y va a la pila encima de ese hechizo. La habilidad se resolverá primero (lo que hará que la ficha sea sacrificada). A menos que el hechizo tenga otro objetivo, será contrarrestado cuando intente resolverse por no tener objetivos legales.

* Las fichas de la última habilidad de Jace copian exactamente lo que está impreso en Jace y nada más. No copian cuántos contadores hay sobre él o cuántas Auras tiene anexadas, ni los posibles efectos que no sean de copia y que hayan cambiado su color o sus tipos, etcétera. Cada una entrará al campo de batalla con tres contadores de lealtad sobre ella. Puedes activar una habilidad de lealtad de cada una de las fichas este turno.

* Las fichas creadas por la última habilidad de Jace no tienen el supertipo legendario. Si otro objeto se convierte en una copia de la ficha, esa copia tampoco será legendaria.

* Puedes controlar un Jace, náufrago astuto legendario y cualquier cantidad de copias no legendarias de Jace, náufrago astuto. Consulta también “Cambio de reglas: la 'regla de leyendas' se aplica a los planeswalkers” en la sección de Notas generales de este documento.

Kopala, protector de las olas

{1} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/2

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar los hechizos que hagan objetivo a un Tritón que controlas.

A tus oponentes les cuesta {2} más activar las habilidades que hagan objetivo a un Tritón que controlas.

* Para determinar el coste total del hechizo de un oponente que haga objetivo a un Tritón que controlas, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que paga ese jugador, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica

todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”.

* Las habilidades de Kopala no afectarán a las habilidades disparadas (las que empiezan con “cuando”, “siempre que” o “al”) que hacen objetivo a un Tritón que controlas.

* Solo cuesta {2} más lanzar o activar los hechizos y habilidades que hagan objetivo a más de un Tritón que controlas.

Lancera imperial

{W}

Criatura — Caballero humano

1/1

La Lancera imperial tiene la habilidad de dañar dos veces mientras controles un Dinosaurio.

* Si ya no controlas un Dinosaurio después del paso de dañar primero en el daño de combate, la Lancera imperial no tendrá la habilidad de dañar dos veces y no hará daño de combate normal.

Llamada de la capitana siniestra

{2} {B}

Conjuro

Regresa una carta de Pirata de tu cementerio a tu mano. Luego, haz lo mismo con un Vampiro, un Dinosaurio y un Tritón.

* La Llamada de la capitana siniestra no hace objetivo a las cartas que regresa. Las eliges mientras se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que haces cada elección y el momento en el que regresas cada carta a tu mano.

* Si una carta en tu cementerio es de más de uno de estos tipos (por ejemplo, un Dinosaurio que sea un Dinosaurio Vampiro debido al efecto de la Adaptación arcana), puedes elegir regresarla por uno de sus tipos y regresar otra carta del otro tipo.

* Si no tienes ninguna carta en tu cementerio de uno de los tipos de criatura especificados, pasas al siguiente tipo especificado.

Maestro de caza de Otepec

{1} {R}

Criatura — Chamán humano

1/2

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dinosaurio.

{T}: El Dinosaurio objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Para determinar el coste total de un hechizo de Dinosaurio, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido de la criatura no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.

Mapa del tesoro

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Adivina 1. Pon un contador de señal sobre el Mapa del tesoro. Luego, si hay tres o más contadores de señal sobre él, remueve esos contadores, transforma el Mapa del tesoro y crea tres fichas de artefacto Tesoro incoloras con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

////

Caleta del tesoro

Tierra

(Se transforma del Mapa del tesoro.)

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}, sacrificar un Tesoro: Roba una carta.

* Si un tercer contador de señal es puesto sobre el Mapa del tesoro por algo que no sea la resolución de su primera habilidad (modificada por cualesquiera efectos de reemplazo aplicables), no removerás esos contadores ni transformarás el Mapa del tesoro, y no obtendrás Tesoros todavía. Tendrás que esperar a activar su primera habilidad de nuevo.

* Si el Mapa del tesoro deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, no puedes poner un contador de señal sobre él. Sin embargo, si de algún modo ya tenía tres contadores de señal sobre él antes de dejar el campo de batalla, obtendrás tres Tesoros.

Marca del vampiro

{3} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

* Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Mavren Fein, apóstol del Crepúsculo

{2} {W}

Criatura legendaria — Clérigo vampiro

2/2

Siempre que uno o más Vampiros que no sean fichas y que controlas ataquen, crea una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

* Una vez que ataques con uno o más Vampiros que no sean ficha, la habilidad de Mavren Fein creará una ficha de Vampiro incluso si todos o algunos de esos Vampiros dejan el campo de batalla o son removidos del combate.

Melodía de ensueño

{X} {U} {U}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo con coste de maná convertido de X.

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

* El efecto de cambio de control de la Melodía de ensueño dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él y todos los efectos que le otorgan al jugador el control de los permanentes terminan inmediatamente.

Merodeadores de Angrath

{5} {R} {R}

Criatura — Pirata humano

4/4

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

* Si una criatura con la habilidad de arrollar que controlas fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora mientras controlas a los Merodeadores de Angrath, debes asignar su daño sin modificaciones. Por ejemplo, una criatura 3/3 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 2/2 puede asignar 1 punto de daño como máximo al jugador defensor. Luego, hará 4 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 2 al jugador defensor.

* Si un efecto como el de la Pirohélice de Chandra te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de duplicarlo.

* Si controlas una segunda carta Merodeadores de Angrath, el daño hecho por fuentes que controlas se multiplicará por 4. Si controlas una tercera, se multiplicará por 8, y así sucesivamente.

Mística moldeanredaderas

{2} {G}

Criatura — Chamán tritón

1/3

Cuando la Mística moldeanredaderas entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada uno de hasta dos Tritones objetivo que controlas.

* No puedes hacer objetivo al mismo Tritón dos veces para que obtenga dos contadores +1/+1.

* La Mística moldeanredaderas puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Municiones improvisadas

{1} {R}

Encantamiento

{1}, sacrificar un artefacto o criatura: Las Municiones improvisadas hacen 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

* No puedes sacrificar el mismo Tesoro para pagar {1} y cumplir la condición de “sacrificar un artefacto o criatura”.

Naufragio consumado

{2} {W} {W}

Instantáneo

Exilia todas las criaturas atacantes que controla el jugador objetivo. Ese jugador puede buscar en su biblioteca esa misma cantidad de cartas de tierra básica, ponerlas en el campo de batalla giradas y luego barajar su biblioteca.

* El Naufragio consumado solo hace objetivo al jugador. Las criaturas con la habilidad de antimaleficio que controla ese jugador serán exiliadas en cuanto este hechizo se resuelva.

* Ese jugador puede encontrar menos cartas de tierra básica que la cantidad de criaturas exiliadas, sea porque lo desea así o porque no le quedan tantas cartas de tierra básica.

* La cantidad de tierras que ese jugador puede encontrar es la cantidad de criaturas atacantes que fueron exiliadas, incluso si algunas de esas criaturas eran fichas, no eran cartas de criatura o no terminaron en el exilio (probablemente porque una de ellas era el comandante de ese jugador en la variante Commander).

Náufragos desesperados

{1}{B}

Criatura — Pirata humano

2/3

Los Náufragos desesperados no pueden atacar a menos que controles un artefacto.

* Una vez que los Náufragos desesperados ataquen, permanecerán en el combate incluso si ya no controlas un artefacto.

Niebla cegadora

{2}{G}

Instantáneo

Prevén todo el daño que se fuera a hacer a las criaturas este turno. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

* La habilidad de la Niebla cegadora previene todo el daño, no solo el daño de combate, que se le fuera a hacer a las criaturas.

* El daño que se le fuera a hacer a las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno también será prevenido. No obstante, las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno no ganarán la habilidad de antimaleficio.

Nuevos horizontes

{2}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando los Nuevos horizontes entren al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera a tu reserva de maná”.

* Puedes lanzar los Nuevos horizontes incluso si no controlas ninguna criatura.

* Si la tierra que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando se resuelven los Nuevos horizontes, todo el hechizo es contrarrestado. No entrarán al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Paladín sanguinario

{1}{B}

Criatura — Caballero vampiro

1/1

Destello.

El Paladín sanguinario entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada criatura que murió este turno.

* La última habilidad del Paladín sanguinario cuenta todas las criaturas que fueron a cualquier cementerio desde el campo de batalla este turno, incluidas las criaturas ficha y las cartas que no son de criatura, pero que fueron criaturas cuando dejaron el campo de batalla. No verifica si siguen en los cementerios.

* La última habilidad del Paladín sanguinario no cuenta a las criaturas que fueron directamente a una zona distinta del cementerio, quizá debido a un efecto de reemplazo (por ejemplo, una criatura que fue exiliada en vez de ir al cementerio, o un comandante que se movió a la zona de mando en la variante Commander).

Partir en dos

{2} {G} {G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

Roba una carta.

* Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve Partir en dos, todo el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta. Si, por otro lado, ese objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), robarás una carta igualmente.

Pastor de los colosos

{1} {G}

Criatura — Druida humano

1/1

El Pastor de los colosos obtiene +2/+2 mientras controles un Dinosaurio.

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que es removido cuando termina el turno, el daño que el Pastor de los colosos recibe durante el combate puede ser letal si ya no controlas ningún Dinosaurio más adelante en el turno.

Pisotón salvaje

{2} {G}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar el Pisotón salvaje si hace objetivo a un Dinosaurio que controlas.

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

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

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Pisotón salvaje se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Pisotón salvaje intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la otra criatura no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas.

Portavoz de Kumena

{G}

Criatura — Chamán tritón

1/1

La Portavoz de Kumena obtiene +1/+1 mientras controles otro Tritón o una Isla.

* La Portavoz de Kumena solo obtiene +1/+1 de su habilidad, al margen de cuántos Tritones o islas controles.

* La mayoría de tierras no básicas que producen maná azul no son islas. Por ejemplo, la Fortaleza glacial no es una isla. Algunas tierras no básicas (como los Cultivos irrigados de la colección *Amonkhet*) tienen tipos de tierra básica imprimidos en la línea de tipo y pueden ser islas.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que es removido cuando termina el turno, el daño que la Portavoz de Kumena recibe durante el combate puede ser letal si ya no controlas ningún Tritón o ninguna isla más adelante en el turno.

Prelada del renacimiento

{3}{W}{W}

Criatura — Clérigo vampiro

3/4

Vigilancia.

Siempre que la Prelada del renacimiento ataque, puedes regresar la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

* Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye X, X se considera 0.

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con la Prelada del renacimiento, regresar al campo de batalla una carta de criatura y luego atacar con esa criatura.

* Si la criatura regresada al campo de batalla tiene habilidades que se disparan cuando las criaturas atacan, esas habilidades no se dispararán.

Prelado de los Ensangrentados

{3}{B}{B}

Criatura — Clérigo vampiro

3/3

Cuando el Prelado de los Ensangrentados entre al campo de batalla, el oponente objetivo pierde 1 vida por cada Vampiro que controlas.

* La cantidad de Vampiros que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelve la habilidad del Prelado de los Ensangrentados. Si el Prelado de los Ensangrentados sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

Rastreador de la Perfidia

{B}

Criatura — Pirata humano

1/1

{1}{B}, {T}: Exilia dos cartas objetivo del cementerio de un oponente. El Rastreador de la Perfidia explora. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

* No puedes activar la habilidad del Rastreador de la Perfidia sin hacer objetivo a dos cartas en el cementerio de un único oponente.

* Si una carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la habilidad del Rastreador de la Perfidia, el objetivo legal que queda es exiliado y el Rastreador de la Perfidia explora.

* Si ambas cartas objetivo son objetivos ilegales para cuando se resuelve la habilidad del Rastreador de la Perfidia, toda la habilidad es contrarrestada. El Rastreador de la Perfidia no explorará.

Rechazo próspero

{3}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Crea X fichas de artefacto Tesoro incoloras, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo. Tienen “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.

* Puedes hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Cuando el Rechazo próspero se resuelva, el hechizo objetivo no se verá afectado, pero obtendrás los Tesoros igualmente.

Reclusión de Ixalan

{3} {W}

Encantamiento

Cuando la Reclusión de Ixalan entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Reclusión de Ixalan deje el campo de batalla.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el mismo nombre que la carta exiliada.

* Si la Reclusión de Ixalan deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.

* Las Auras anexadas al permanente 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 se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

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

* Si la carta exiliada tiene un nombre diferente en el exilio del que tenía en el campo de batalla, la Reclusión de Ixalan impide que los jugadores lancen hechizos con el nombre de esa carta tal y como existe en el exilio.

* Si la carta exiliada es una carta de tierra que se ha convertido en un permanente que no es tierra, la Reclusión de Ixalan no impedirá que los jugadores jueguen tierras con ese nombre.

* Si no hay ninguna carta exiliada (quizás porque el permanente exiliado era una ficha o un comandante que se movió a la zona de mando en la variante Commander), la Reclusión de Ixalan no impedirá que los jugadores lancen hechizos.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Reclusión de Ixalan deja el juego y otro jugador es el propietario de la carta exiliada, la carta exiliada regresará al campo de batalla bajo el control de su propietario. 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.

Renacer verde

{1} {G}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana “Cuando esta criatura muera, regresa a la mano de su propietario”.

Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Renacer verde, todo el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta.

Represalia brillante

{4} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura atacante objetivo.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la Represalia brillante, todo el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta. Si, por otro lado, ese objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), robarás una carta igualmente.

Riquezas tentadoras

{3}{R}

Encantamiento

Cada oponente debe atacarte a ti o a un planeswalker que controlas con al menos una criatura cada combate si puede.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Cada oponente solo tiene que atacarte a ti o a un planeswalker que controlas con una criatura en total, no con una criatura a ti y con otra a cada planeswalker que controlas. Otras criaturas son libres de atacar a otros jugadores u otros planeswalkers o no atacar.

* Si una criatura no puede atacarte a ti o a un planeswalker que controlas por alguna razón (como estar girada cuando comienza el paso de declarar atacantes de su controlador o estar afectada por el “mareo de invocación”), esa criatura no tiene por qué atacar. Si no hay ninguna criatura que controla un jugador que pueda atacarte a ti o a un planeswalker que controlas, el requisito de las Riquezas tentadoras no tiene ningún efecto durante ese combate. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, cada uno de tus dos oponentes debe atacar a tu equipo o a un planeswalker que controlas con al menos una criatura si puede. Atacar a un planeswalker que controla tu compañero de equipo no satisface el requisito de las Riquezas tentadoras. El daño de combate de las criaturas que atacan a tu equipo puede asignarse a tu compañero de equipo.

Ritos de crecimiento de Itlimoc

{2}{G}

Encantamiento legendario

Cuando los Ritos de crecimiento de Itlimoc entren al campo de batalla, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Al comienzo de tu paso final, si controlas cuatro o más criaturas, transforma los Ritos de crecimiento de Itlimoc.

/////

Itlimoc, Cuna del Sol

Tierra legendaria

(Se transforma de los Ritos de crecimiento de Itlimoc.)

{T}: Agrega {G} a tu reserva de maná.

{T}: Agrega {G} a tu reserva de maná por cada criatura que controlas.

* La última habilidad de los Ritos de crecimiento de Itlimoc no se dispara si no controlas cuatro o más criaturas al comienzo de tu paso final. Si no controlas cuatro o más criaturas en cuanto se resuelve, no hace nada.

* Si controlas una criatura que será removida del campo de batalla “al comienzo del próximo paso final”, puedes resolver la habilidad de los Ritos de crecimiento de Itlimoc antes de que esa criatura deje el campo de batalla.

* Si ganas el control de una criatura “hasta el final del turno” o si un permanente que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura “hasta el final del turno”, será una criatura bajo tu control durante todo el paso final.

Saboteadora osada

{1}{U}

Criatura — Pirata humano

2/1

{2}{U}: La Saboteadora osada no puede ser bloqueada este turno.

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

* Activar la primera habilidad de la Saboteadora osada después de que haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

Sacerdote del Sol Albo

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes mostrar una carta de Dinosaurio de tu mano. Si lo haces, ganas 2 vidas.

{3}{W}{W}, sacrificar al Sacerdote del Sol Albo: Busca en tu biblioteca una carta de Dinosaurio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* No eliges si quieres mostrar una carta de Dinosaurio de tu mano hasta que la habilidad disparada del Sacerdote del Sol Albo se resuelve. Puedes responder a la habilidad disparada realizando una acción para poner una carta de Dinosaurio en tu mano, como activar su segunda habilidad.

* Mientras se resuelve la habilidad disparada del Sacerdote del Sol Albo, no puedes mostrar varias cartas de Dinosaurio para ganar más vidas.

* Puedes mostrar la misma carta de Dinosaurio para varias cartas Sacerdote del Sol Albo o para el mismo Sacerdote del Sol Albo durante varios turnos.

Sacramento sangriento

{X}{W}{W}

Instantáneo

Ganas el doble de X vidas. Pon el Sacramento sangriento en el fondo de la biblioteca de su propietario.

* El Sacramento sangriento hace que ganes una cantidad de vidas igual al doble del número elegido como X como único evento de ganancia de vidas. Una habilidad que se dispare “siempre que ganes vidas” se dispara solo una vez.

Santuario de los moldeadores

{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

* La habilidad disparada del Santuario de los moldeadores se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara.

* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada del Santuario de los moldeadores se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. En particular, la carta que robes puede ser capaz de contrarrestar ese hechizo o habilidad.

Saqueadores de la Perfidia

{3}{U}{B}

Criatura — Pirata humano

3/3

Los Saqueadores de la Perfidia obtienen +1/+1 por cada artefacto que controlas.

{2}{U}{B}: Crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que es removido cuando termina el turno, el daño que los Saqueadores de la Perfidia reciben durante el combate puede ser letal si otros artefactos que controlas dejan el campo de batalla más adelante en el turno.

Saqueo costoso

{1}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar el Saqueo costoso, sacrifica un artefacto o criatura.

Roba dos cartas.

* No puedes sacrificar un Tesoro para pagar parte del coste de maná del Saqueo costoso y para pagar a la vez su coste adicional.

Saqueo sin compasión

{2}{B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta dos cartas.

Incursión — Si atacaste con una criatura este turno, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Si atacaste con una criatura este turno, obtendrás un Tesoro incluso si el oponente objetivo descarta una carta o no descarta ninguna.

Secuestradora

{2}{U}{B}

Criatura — Pirata humano

2/3

Cuando la Secuestradora entre al campo de batalla, exilia otra criatura o artefacto objetivo hasta que la Secuestradora deje el campo de batalla. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada, y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

* Se ha corregido el texto de la Secuestradora para impedir que se hiciera objetivo a sí misma. El texto correcto de Oracle es el que aparece arriba.

* Si la Secuestradora deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.

* Las Auras anexadas al permanente 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 se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. No puedes lanzarla.

* Una vez que comiences a lanzar la carta exiliada, se considera un objeto nuevo. Controlarás ese hechizo y el permanente en el que se convierta ese hechizo incluso si la Secuestradora deja el campo de batalla.

* Si aún está en el exilio, la carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Secuestradora 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 Secuestradora deja el juego mientras la carta sigue exiliada y otro jugador es el propietario de esa carta, la carta exiliada regresará al campo de batalla bajo el control de su propietario. 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.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia cualquier hechizo o cartas de permanente que controlas con la habilidad de la Secuestradora.

Sirena aletargadora

{2}{U}{U}

Criatura — Pirata sirena

3/3

Destello.

Vuela.

La Sirena aletargadora solo puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.

Cuando la Sirena aletargadora entre al campo de batalla, si controlas otro Pirata, gira hasta dos permanentes objetivo que no sean tierra.

* La última habilidad de la Sirena aletargadora no se disparará si no controlas a otro Pirata en cuanto entre al campo de batalla. Si pierdes el control de cada otro Pirata antes de que esa habilidad se resuelva, no hará nada.

Sirena domatormentas

{U}

Criatura — Hechicero pirata sirena

1/1

Vuela.

{U}, sacrificar a la Sirena domatormentas: Contrarresta el hechizo o la habilidad objetivo que te hace objetivo a ti o a una criatura que controlas.

* La habilidad activada de la Sirena domatormentas puede hacer objetivo a un hechizo o habilidad que tenga varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos seas tú o una criatura que controlas.

Sustento oscuro

{4}{B}

Instantáneo

El Sustento oscuro hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Ganas 3 vidas.

* Si la criatura o jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Sustento oscuro, todo el hechizo es contrarrestado. No ganarás vidas.

Tejedora de trampa acuática

{2}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

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

* La habilidad de la Tejedora de trampa acuática puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Tishana, Voz de la Tormenta

{5}{G}{U}

Criatura legendaria — Chamán tritón

/

Tanto la fuerza como la resistencia de Tishana, Voz de la Tormenta son iguales a la cantidad de cartas que haya en tu mano.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Cuando Tishana entre al campo de batalla, roba una carta por cada criatura que controlas.

* La cantidad de criaturas que controlas se cuenta solo cuando se resuelve la última habilidad de Tishana. Si Tishana sigue en el campo de batalla, se contará a sí misma.

* Si Tishana entra al campo de batalla cuando no tienes cartas en la mano, irá a tu cementerio por tener 0 de resistencia antes de que su habilidad disparada se resuelva.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que es removido cuando termina el turno, el daño que Tishana recibe durante el combate puede ser letal si hay cartas que abandonan tu mano más adelante en el turno; por ejemplo, si las lanzas en tu fase principal poscombate.

Trampa oculta

{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 y la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -1/-1.

* No puedes lanzar la Trampa oculta a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.

* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal después de lanzar la Trampa oculta pero antes de que se resuelva, el otro seguirá estando afectado en la medida apropiada.

Travesía peligrosa

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario. Si su coste de maná convertido era de 2 o menos, adivina 2.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la Travesía peligrosa, todo el hechizo es contrarrestado. No adivinarás.

* Usa el coste de maná convertido del permanente tal y como existió en el campo de batalla para determinar si adivinas.

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

Tripulación alborotada

{2}{R}{R}

Criatura — Pirata humano

3/3

Arrolla.

Cuando la Tripulación alborotada entre al campo de batalla, roba tres cartas y luego descarta dos cartas al azar. Si dos cartas que compartan un tipo de carta son descartadas de este modo, pon dos contadores +1/+1 sobre la Tripulación alborotada.

* Una vez que la habilidad disparada de la Tripulación alborotada comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, no puedes descartar o lanzar ninguna de las cartas que robes para intentar influir en los resultados del descarte al azar.

* Los tipos de cartas que pueden aparecer en las cartas descartadas son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que aparece en algunas cartas más antiguas). Legendario es un supertipo, no un tipo de carta.

* Las cartas descartadas solo tienen que compartir un tipo de carta. Por ejemplo, la Tripulación alborotada obtendrá dos contadores +1/+1 si descartas una criatura artefacto y una criatura encantamiento.

* La Tripulación alborotada no obtendrá más de dos contadores +1/+1 si las cartas descartadas comparten más de un tipo de carta.

Tripulación cautivadora

{3}{R}

Criatura — Pirata humano

4/3

{3}{R}: Gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Puedes hacer objetivo a una criatura enderezada y ganar su control de este modo.

Tripulación de rayocañón

{2}{R}

Criatura — Pirata trasgo

0/5

{T}: La Tripulación de rayocañón hace 1 punto de daño a cada oponente. Siempre que lances un hechizo de Pirata, endereza la Tripulación de rayocañón.

* La segunda habilidad de la Tripulación de rayocañón se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada de la Tripulación de rayocañón hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Vona, la Asesina de Magán

{3}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

4/4

Vigilancia, vínculo vital.

{T}, pagar 7 vidas: Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

* La última habilidad de Vona puede ser activada durante cualquier paso o fase de tu turno, incluida la fase de combate. Es posible atacar con Vona y luego activar su habilidad antes de declarar bloqueadoras. Hacer eso no removerá a Vona del combate.

Vraska, buscadora de reliquias

{4}{B}{G}

Planeswalker legendario — Vraska

6

+2: Crea una ficha de criatura Pirata negra 2/2 con la habilidad de amenaza.

−3: Destruye el artefacto, criatura o encantamiento objetivo. Crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

−10: El total de vidas del jugador objetivo se convierte en 1.

* Si el artefacto, criatura o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la segunda habilidad de Vraska, toda la habilidad es contrarrestada. No obtendrás un Tesoro. Si, por otro lado, ese objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), obtendrás un Tesoro.

* Para que el total de vidas de un jugador se convierta en 1, lo que ocurre en realidad es que ese jugador pierde (o en algunos casos infrecuentes, gana) la cantidad correspondiente de vidas. Por ejemplo, si el total de vidas del jugador objetivo es de 4 cuando esta habilidad se resuelva, ese jugador pierde 3 vidas. Las otras cartas que interactúen con la pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Kaladesh, La revuelta del éter, Amonkhet, La hora de la devastación, Sombras sobre Innistrad, Kans de Tarkir y el mazo de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2017 Wizards.