

Preguntas frecuentes de Alara renacida

Recopiladas por Mark L. Gottlieb, con contribuciones de Laurie Cheers, Jeff Jordan, Lee Sharpe, Eli Shiffrin y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 23 de marzo de 2009

Torneos presentación de Alara renacida: 25 y 26 de abril de 2009. Visita www.wizards.com/Prerelease para encontrar una ubicación cerca tuyo.

Fecha de lanzamiento oficial de Alara renacida: jueves, 30 de abril de 2009. Visita <http://locator.wizards.com> para encontrar una tienda cercana.

Launch Parties de Alara renacida: 30 de abril al 3 de mayo de 2009. Visita www.wizards.com/launchparty para encontrar una ubicación cerca tuyo.

La colección Alara renacida es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial.

En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato estándar: Décima edición, Lorwyn, Alborada, Páramo Sombrío, Crepúsculo, Fragmentos de Alara, Conflux y Alara renacida.

En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato bloque construido Fragmentos de Alara: Fragmentos de Alara, Conflux y Alara renacida.

La colección Alara renacida contiene 145 cartas (60 comunes, 40 poco comunes, 35 raras y 10 raras míticas).

Este documento de preguntas frecuentes (FAQ) consta de dos secciones; cada una tiene un propósito diferente.

La primera sección ("Notas generales") explica los nuevos conceptos y mecánicas de la colección. La segunda sección ("Notas de cartas específicas") contiene respuestas a las preguntas más importantes que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada en la colección.

Podrás consultar el texto completo de las reglas en la sección "Notas de cartas específicas". No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Tema: Todo multicolor

Todas las cartas de la colección Alara renacida son multicolores. Cada una tiene al menos dos colores distintos en su coste de maná, y cada una está impresa en un marco dorado. (Algunas son artefactos, así que sus marcos contienen plateado y dorado.) En línea con esto, la colección tiene muchas cartas que se refieren a "multicolor" o "monocolor".

Viashino escamas gloriosas

{1}{R}{G}{W}

Criatura -- Soldado viashino

3/3

Siempre que juegues un hechizo multicolor, el Viashino escamas gloriosas obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

Profanador de almas

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

Criatura -- Demonio

5/5

Vuela.

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador sacrifica una criatura monocolor.

* Un hechizo, permanente o carta es multicolor si tiene más de un color. Por ejemplo, una carta que cuesta {3}{B}{R} es multicolor, al igual que una carta que cuesta {3}{B/R}.

* Un hechizo, permanente o carta es monocolor si tiene exactamente un color.

* Los hechizos, permanentes y cartas incoloros no son ni multicolor ni monocolor. Las cartas de tierra son incoloras, así como los artefactos que no tienen símbolos de maná de color en sus costes de maná.

Habilidad de palabra clave: Cascada

Cada vez que juegas un hechizo con cascada, obtienes un hechizo adicional gratis de tu mazo... ¡pero no sabes qué será!

Ráfaga bituminosa

{3}{B}{R}

Instantáneo

Cascada. (Cuando juegues este hechizo, remueve del juego las primeras cartas de tu biblioteca hasta que remuevas una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon las cartas removidas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

La Ráfaga bituminosa hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

Elfo trenzas sangrientas

{2}{R}{G}

Criatura -- Berserker elfo

3/2

Prisa.

Cascada. (Cuando juegues este hechizo, remueve del juego las primeras cartas de tu biblioteca hasta que remuevas una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon las cartas removidas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

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

502.85. Cascada

502.85a Cascada es una habilidad disparada que funciona sólo mientras el hechizo con cascada está en la pila. "Cascada" significa "Cuando juegues este hechizo, remueve del juego las primeras cartas de tu biblioteca hasta que remuevas una carta que no sea tierra cuyo coste de maná convertido sea menor que el coste de maná convertido de este hechizo. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego pon todas las cartas removidas del juego de esta manera que no fueron jugadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio."

502.85b Si un hechizo tiene múltiples copias de cascada, cada una se dispara por separado.

* En las cartas de instantáneo y conjuro, la habilidad de cascada está impresa primero; en las cartas de permanente, la habilidad de cascada está impresa al final. Sin importar el tipo de carta, cascada se dispara cuando se juega el hechizo, no cuando se resuelve (o sea, antes de que el permanente fuera a entrar en juego).

* Así se resuelven los pasos de cascada:

- 1) Juegas un hechizo con cascada.
- 2) Se dispara la habilidad de cascada y va a la pila sobre el hechizo original.
- 3) Se resuelve la habilidad de cascada. Si encuentras una carta que puedas y quieras jugar, lo haces.
- 4) Se resuelve el hechizo que jugaste como resultado de la habilidad de cascada.
- 5) Se resuelve el hechizo original.

* La mayor parte de cascada es obligatoria. Debes remover del juego las primeras cartas de tu biblioteca, incluso si sabes que no removerás nada que quieras jugar. La única parte opcional es si jugar o no la última carta.

* El hechizo que juegas como resultado de la habilidad de cascada se resuelve antes que el hechizo original. Si juegas un hechizo de criatura con cascada y luego juegas un aura como resultado de la habilidad de cascada, no puedes encantar a esa criatura con ella porque el hechizo de criatura todavía no se resolvió.

* La habilidad de cascada no se disparará si pones en la pila una copia del hechizo con cascada (por ejemplo con Lanzamiento hendido o Jugada gemela). Eso es porque no jugaste la copia.

* Contrarrestar el hechizo original no contrarrestará la habilidad de cascada.

* Como cascada es una habilidad disparada, cualquier cosa que interaccione con una habilidad disparada (como Reprimir) interactuará con cascada.

* Todos los jugadores pueden ver las cartas que remueves del juego mientras se resuelve la habilidad de cascada.

* Si remueves del juego una carta partida de esta manera, verifica si al menos una de las mitades de la carta partida tiene un coste de maná convertido que sea menor que el coste de maná convertido del hechizo con cascada. Si es así, puedes jugar cualquier mitad de la carta partida.

* Si juegas una carta de esta manera, la juegas como parte de la resolución de la habilidad de cascada. Se ignoran las restricciones de cuándo jugar un tipo de carta (por ejemplo, si es una criatura o conjuro). Otras restricciones no se ignoran (tales como "Juega [esta carta] sólo antes de declarar atacantes").

* Un hechizo jugado como parte de la resolución de cascada es jugado desde la zona de removido del juego, no desde tu biblioteca.

* Si juegas una carta "sin pagar su coste de maná", no puedes pagar costes alternativos, como evocar o el coste alternativo de la habilidad de metamorfosis. Si tiene X en su coste de maná, X debe ser 0. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales opcionales, como conspirar, y debes pagar costes adicionales obligatorios, como el de Valiente de Pradera Dorada.

* Si juegas una carta de esta manera, estás jugando un hechizo. Puede ser contrarrestado. Si juegas otra carta con cascada de esta manera, la habilidad de

cascada del nuevo hechizo se disparará, y repetirás el proceso para el nuevo hechizo.

* Después de que juegas una carta que cumple los requisitos, ordenas aleatoriamente las otras cartas removidas del juego de esta manera y las colocas en el fondo de tu biblioteca. Ni tú ni ningún otro jugador ve el orden de esas cartas.

* Si no quieres jugar la carta que cumple los requisitos y que removiste del juego con la habilidad de cascada, no tienes por qué hacerlo. Inclúyela con las otras cartas removidas del juego de esta manera cuando ordenes aleatoriamente y colócalas en el fondo de tu biblioteca. Lo mismo vale para la carta que cumple los requisitos y no puedes jugar (por ejemplo porque no hay objetivos legales).

* Si juegas un hechizo con cascada y no hay cartas que no sean tierra en tu biblioteca con un coste de maná convertido menor que el coste de maná convertido del hechizo, removerás del juego toda tu biblioteca. Luego ordenarás aleatoriamente esas cartas y las pondrás de regreso como tu biblioteca. Aunque básicamente estás barajando esas cartas, técnicamente no lo estás haciendo; las habilidades que se disparan cuando barajas tu biblioteca no se dispararán.

Habilidad de palabra clave que regresa: Ciclo

Habilidad de palabra clave que regresa: Ciclo de tierra

Si tienes en la mano una carta con "ciclo", puedes pagar su coste de ciclo y descartarla para robar una nueva carta. Si tienes una carta con una habilidad de ciclo de tierra básica (como "ciclo de montaña") en tu mano, puedes pagar el coste de ciclo y descartarla para buscar en tu biblioteca una carta de tierra del tipo de tierra específico.

Saltador ígneo

{4}{B}{R}

Criatura -- Elemental

5/1

Prisa.

Ciclo de pantano {2}, ciclo de montaña {2}. ({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de pantano o montaña, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.)

Cinco cartas de Alara renacida tienen cada una un par de habilidades de ciclo de tierra. Cuando usas la habilidad de ciclo de una de esas cartas, eliges cuál de esas habilidades de ciclo de tierra estás usando. No puedes usar ambas. Por ejemplo, cuando usas el ciclo del Saltador ígneo, usas o bien la habilidad de ciclo de pantano o la de ciclo de montaña, y debes decidir cuál en ese momento (no mientras la habilidad se resuelve y estás buscando en tu mazo).

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

502.18. Ciclo

502.18a Ciclo es una habilidad activada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de ciclo está en la mano de un jugador. "Ciclo [coste]" significa "[Coste], descartar esta carta: Roba una carta".

502.18b Aunque la habilidad de ciclo es jugable sólo si la carta está en la mano de un jugador, continúa existiendo mientras el objeto esté en juego y en todas las

otras zonas. Por lo tanto, los objetos con ciclo serán afectados por efectos que dependan de que los objetos tengan una o más habilidades activadas.

502.18c Algunas cartas con ciclo tienen habilidades que se disparan cuando se las cicla. "Cuando uses la habilidad de ciclo de [esta carta]" significa "Cuando descartes [esta carta] para pagar su coste de ciclo". Estas habilidades se disparan desde cualquier zona en la cual la carta termine después de usar su ciclo.

502.18d Ciclo de tipo es una variante de la habilidad de ciclo. "Ciclo de [tipo] [coste]" significa "[Coste], descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de [tipo], muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca". Este tipo es normalmente un subtipo (como en "ciclo de montaña"), pero puede ser cualquier tipo o supertipo de carta, o una combinación de ellos (como en "ciclo de tierra básica").

502.18e Cualquier carta que dispare cuando un jugador cicla una carta se disparará cuando una carta es descartada para pagar un coste de ciclo de tipo. Cualquier efecto que impide que se juegue la habilidad de ciclo también impide que se juegue una habilidad de ciclo de tipo de una carta.

* Al contrario de la habilidad de ciclo normal, la habilidad de ciclo de tierra no te permite robar una carta. En vez de eso, te permite buscar en tu biblioteca una carta de tierra de un tipo de tierra específico, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

* Ciclo de tierra es una forma de ciclo. Cualquier habilidad que dispare cuando se use la habilidad de ciclo de una carta se dispara también cuando se usa la habilidad de ciclo de tierra de una carta. Cualquier habilidad que impide que se juegue la habilidad de ciclo también impide que se juegue una habilidad de ciclo de tierra.

* Ciclo (y por lo tanto, el ciclo de tierra) es una habilidad activada. Los efectos que interaccionan con habilidades activadas (como Reprimir o Anillos de Fogón Brillante) interaccionarán con la habilidad de ciclo. Los efectos que interaccionan con hechizos (como Robar el alma o Burlas faéricas) no lo harán.

* Una habilidad de ciclo de tierra te permite buscar cualquier carta en tu biblioteca con el tipo de tierra enunciado. No tiene por qué ser una tierra básica. Por ejemplo, si juegas la habilidad de ciclo de montaña de una carta, puedes encontrar una Montaña, una Montaña nevada, una Montaña ciega o unos Respiraderos de vapor en tu mazo, entre otras posibilidades.

Ciclo: Transeúntes

Un ciclo de cartas de esta colección (los Transeúntes) tiene cada uno una habilidad de ciclo así como una habilidad que se dispara cuando usas su ciclo o cuando van al cementerio desde el juego.

Transeúntes de Jund

{B}{R}{G}

Criatura -- Chamán viashino

3/2

Cuando uses el ciclo de los Transeúntes de Jund o vayan a tu cementerio desde el juego, puedes hacer que le hagan 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo. Ciclo {2}{R}. ({2}{R}, descartar esta carta: Roba una carta.)

* La habilidad disparada de un Transeúnte actúa como una habilidad disparada por ciclo o como una habilidad disparada al dejar el juego, según corresponda. El jugador que controla la habilidad disparada es el jugador que jugó el ciclo del Transeúnte o el último jugador en controlar el Transeúnte en juego.

* Si usas el ciclo de un Transeúnte, la habilidad de ciclo va a la pila, luego la habilidad disparada va a la pila sobre ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.

* Puedes usar el ciclo de un Transeúnte incluso si no hay objetivos legales para la habilidad disparada. Eso es porque la habilidad de ciclo no tiene objetivos.

* La habilidad de ciclo y la habilidad disparada son distintas. Si la habilidad disparada es contrarrestada (por ejemplo con Reprimir, o porque todos sus objetivos se hicieron ilegales), la habilidad de ciclo igual se resolverá y robarás una carta.

Mecánica que regresa: Híbridas

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, {W/B} puede pagarse con {W} o {B}. Es un símbolo de maná tanto blanco como negro. Una carta con el coste de maná {W/B} es tanto blanca como negra, y su coste de maná convertido es 1. Visualmente, el símbolo {W/B} es un círculo dividido en dos: la mitad superior izquierda se ve como un maná blanco (un sol con un fondo blanco) y la mitad inferior derecha se ve como un maná negro (una calavera sobre un fondo gris).

Espada tormentosa esperiana

{W/B}{U}

Criatura artefacto -- Hechicero vedalken

2/1

Mientras controles otro permanente multicolor, la Espada tormentosa esperiana obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

* Los símbolos de maná híbrido aparecen sólo en costes, como el coste de maná en la esquina superior derecha de una carta o el coste para jugar una habilidad activada como ciclo.

* Una carta con un símbolo de maná híbrido en su coste de maná es una carta híbrida. Una carta híbrida es de cada color de los que aparecen en su coste de maná, sin importar qué maná se usó para jugarla. Por ejemplo, la Espada tormentosa esperiana es blanca, azul y negra.

* En cuanto juegas un hechizo híbrido o una habilidad activada con un coste híbrido, eliges qué color de maná usarás para cada símbolo de maná híbrido en el mismo momento en que elegirías el modo o el valor de X en un coste de maná. Por ejemplo, elige si pagarás la Espada tormentosa esperiana con {W}{U} o {B}{U}. Si un efecto reduce el coste para jugar ese hechizo en uno o más maná de color, se aplica a ese hechizo sólo si elegiste una manera de pagarlo que incluya esos colores.

* Cada carta híbrida en la colección Alara renacida tiene un coste de maná que incluye un símbolo de maná híbrido y un símbolo de maná de un color distinto. Como esas cartas son de tres colores, aparecen en marcos dorados como ya es habitual para las cartas multicolores.

Ciclo: Mojones

Esta colección tiene un ciclo de artefactos de color que tiene cada uno un coste alternativo y una habilidad que produce dos colores de maná.

Mojón campo de niebla

{1}{W}{U}

Artefacto

Puedes pagar {1} y regresar una tierra básica que controles a la mano de su propietario en lugar de pagar el coste de maná del Mojón campo de niebla.

El Mojón campo de niebla entra en juego girado.

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

* Jugar un Mojón pagando su coste alternativo no cambia cuándo puedes jugarlo.

Puedes jugarlo sólo cuando puedas jugar un hechizo de artefacto. Tampoco cambia el coste de maná o coste de maná convertido del hechizo. La única diferencia es el coste que realmente pagas.

* Los efectos que aumentan o reducen el coste de jugar un Mojón se aplican al coste que elijas pagar.

* Para satisfacer el coste alternativo, puedes regresar una tierra básica que controles a la mano de su propietario, sin importar el subtipo de la tierra o si está girada.

* Mientras juegas un hechizo, tienes una oportunidad de jugar habilidades de maná antes de que pagues los costes de ese hechizo. Por lo tanto, puedes girar una tierra básica para obtener maná, luego usar ese maná y regresar esa tierra a tu mano para pagar el coste alternativo del Mojón. (Por supuesto, también puedes regresar una carta de tierra distinta.)

Mecánicas que regresan

Muchas habilidades y mecánicas presentadas en la colección Fragmentos de Alara aparecen en la colección Alara renacida. Para más información sobre los cinco fragmentos y sus mecánicas (la palabra clave "exaltado" del fragmento Bant, los artefactos de color del fragmento Esper, la palabra clave "desenterrar" del fragmento Grixis, la palabra clave "devorar" del fragmento Jund y la mecánica "fuerza de 5 importa" del fragmento Naya) busca las Preguntas frecuentes de Fragmentos de Alara en

www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Ángel de filigrana

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

Criatura artefacto -- Ángel

4/4

Vuela.

Cuando el Ángel de filigrana entra en juego, ganas 3 vidas por cada artefacto que controles.

* La habilidad de entra en juego del Ángel de filigrana cuenta al mismo Ángel de filigrana, asumiendo que todavía está en juego y sigue siendo un artefacto cuando la habilidad se resuelve.

Apaciguamiento del dragón

{3}{B}{R}{G}

Encantamiento

Sáltate tu paso de robar.

Siempre que sacrifiques una criatura, puedes robar una carta.

* El Apaciguamiento del dragón no te permite sacrificar criaturas. Su última habilidad se dispara siempre que sacrifiques una criatura por otro hechizo, habilidad o coste que te indique hacerlo.

Aria de Mayael

{R}{G}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas si controlas una criatura con fuerza de 5 o más. Luego ganas 10 vidas si controlas una criatura con fuerza de 10 o más. Luego ganas el juego si controlas una criatura con fuerza de 20 o más.

* Esta habilidad se dispara al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. Si controlas o no las criaturas correctas se verifica sólo cuando se resuelve la habilidad.

* Las tres partes de la habilidad suceden secuencialmente. Por ejemplo, si controlas una criatura con 9 de fuerza cuando la habilidad empieza a resolverse, pondrás un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y ahora, como controlas una criatura de 10 de fuerza, ganarás 10 vidas.

Azotada garra celeste

{3}{U}{R}

Criatura artefacto -- Guerrero viashino

4/4

Siempre que la Azotada garra celeste ataque, lanza una moneda a cara o cruz. Si ganas el lanzamiento, la Azotada garra celeste obtiene +1/+1 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Si pierdes el lanzamiento, no sucede nada. La Azotada garra celeste continúa atacando normalmente.

Behemot rompehechizos

{1}{R}{G}{G}

Criatura -- Bestia

5/5

El Behemot rompehechizos no puede ser contrarrestado.

Los hechizos de criatura que controlas con fuerza de 5 o más no pueden ser contrarrestados.

* Cualquier hechizo o habilidad que podría contrarrestar al Behemot rompehechizos o (una vez que está en juego) a un hechizo de criatura con fuerza de 5 o más igual puede jugarse y se resolverá. Simplemente no contrarrestarán ese hechizo. Cualquier otro efecto que tengan sucederá normalmente.

* Los efectos que afectan la fuerza de una criatura (como por ejemplo el del Himno glorioso) se aplican sólo a las criaturas en juego, no a los hechizos de criatura en la pila.

* Si una criatura tiene "*" en su fuerza, la habilidad que define "*" funciona en todas las zonas, incluyendo la pila.

Bombardero kathari

{1}{B}{R}

Criatura -- Chamán ave

2/2

Vuela.

Cuando el Bombardero kathari haga daño de combate a un jugador, pon en juego dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1 y sacrifica el Bombardero kathari.

Desenterrar {3}{B}{R} ({3}{B}{R}: Regresa esta carta de tu cementerio al juego. Gana la habilidad de prisa. Remuévela del juego al final del turno o si fuera a dejar el juego. Desentierra sólo como un conjuro.)

* Cuando se resuelve la habilidad disparada, pones en juego dos fichas de Trasgo sin importar cuánto daño de combate hizo el Bombardero kathari al jugador. Obtienes las fichas incluso si no puedes sacrificar al Bombardero kathari (porque ya no está bajo tu control).

Caballero de la Nueva Alara

{2}{G}{W}

Criatura -- Caballero humano

2/2

Cada otra criatura multicolor que controlas obtiene +1/+1 por cada uno de sus colores.

* Por ejemplo, una criatura blanca no obtiene bonificación. Una criatura blanca y azul obtiene +2/+2. Una criatura blanca, azul y negra obtiene +3/+3, etcétera.

Capitán del sello

{1}{G}{W}{W}

Criatura -- Soldado rinoceronte

3/3

Siempre que una criatura entre en juego bajo tu control, si esa criatura es 1/1, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.

* La habilidad del Capitán del sello tiene una "cláusula del 'si' interviniente". Eso significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que la criatura que entra en juego bajo tu control sea 1/1 y (2) la habilidad no hará nada a menos que esa criatura siga siendo 1/1 cuando la habilidad se resuelva.

* Por esa razón, dos Capitanes del sello no funcionarán bien juntos. Cuando una criatura 1/1 entre en juego bajo tu control, se dispararán las habilidades de ambos Capitanes del sello. Cuando se resuelve la primera, se ponen dos contadores +1/+1 sobre la criatura 1/1. Cuando se resuelve la segunda, no hará nada porque la criatura que entró en juego es ahora 3/3.

* La habilidad del Capitán del sello verifica la fuerza y resistencia inicial de la criatura al ser puesta en juego, así que tendrá en cuenta con lo que entre en juego y las habilidades estáticas que puedan darle una bonificación continua una vez que

esté en juego (como la del Himno glorioso). Una vez que la criatura ya está en juego, cambiar su fuerza y resistencia a 1/1 con un hechizo, habilidad activada o habilidad disparada no hará que esta habilidad se dispare; ya es demasiado tarde para eso.

* Si, por alguna razón, el Capitán del sello entra en juego como una criatura 1/1 (por ejemplo por un par de Pestes diseñadas), hará que se dispare su propia habilidad.

Cíclope carga demente

{1}{B}{R}{G}

Criatura -- Guerrero cíclope

3/4

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

* El Cíclope carga demente se da a sí mismo la habilidad de prisa.

Coatl escamas de sabiduría

{1}{G}{U}

Criatura -- Víbora

2/2

Siempre que robes una carta, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Coatl escamas de sabiduría.

* Si un hechizo o habilidad hace que robes varias cartas, la habilidad del Coatl escamas de sabiduría se dispara esa misma cantidad de veces.

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin específicamente usar la palabra "roba", la habilidad del Coatl escamas de sabiduría no se disparará.

Cristalización

{G/U}{W}

Encantamiento -- Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

Cuando la criatura encantada sea el objetivo de un hechizo o habilidad, remueve del juego esa criatura.

* Cuando la criatura encantada sea objetivo de un hechizo o habilidad, se disparará la última habilidad de la Cristalización. Cuando se resuelve esa habilidad, esa criatura es removida del juego, incluso si la Cristalización dejó el juego o está encantando a otra criatura en ese momento. Si la Cristalización sigue encantando a la misma criatura, la Cristalización será puesta en el cementerio de su propietario como un efecto basado en estado.

Demonio ilusorio

{1}{U}{B}

Criatura -- Demonio ilusión

4/3

Vuela.

Cuando juegues un hechizo, sacrifica el Demonio ilusorio.

* Si juegas un hechizo, el hechizo va a la pila, y luego la habilidad disparada del Demonio ilusorio va a la pila sobre él. La habilidad disparada se resolverá (y tendrás que sacrificar al Demonio ilusorio) antes de que se resuelva el hechizo.

Dentellada cerebral

{2}{U}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta. Ese jugador descarta esa carta.

Roba una carta.

* Puedes hacer objetivo a un oponente que no tenga cartas en su mano.

* Cuando se resuelve la Dentellada cerebral, robarás una carta incluso si el oponente objetivo no tiene cartas en su mano.

Desguadaña, asesina de reyes

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

Artefacto legendario -- Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de dañar primero.

Siempre que una criatura que recibió daño de la criatura equipada este turno sea puesta en un cementerio, puedes remover del juego esa carta. Si lo haces, pon en juego una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Equipar {2}.

* Siempre que una criatura vaya a un cementerio desde el juego, verifica si esa criatura recibió daño este turno de la criatura a la cual está en ese momento anexada Desguadaña. Si es así, se dispara la segunda habilidad de Desguadaña. Esto es cierto incluso si Desguadaña no estaba anexada a la criatura en el momento en que hizo ese daño. Sólo se verifica la criatura actualmente equipada, no otras criaturas a las cuales podría haber estado anexada Desguadaña antes en el turno.

* La segunda habilidad de Desguadaña se fija en cualquier daño, no sólo daño de combate.

* Si se dispara la segunda habilidad de Desguadaña, pero la criatura que fue al cementerio de alguna manera es removida del cementerio en respuesta (o era una ficha), no podrás removerla del cementerio con la habilidad de Desguadaña. No obtendrás una ficha de Zombie.

Dragón atado al hechizo

{3}{U}{R}

Criatura -- Dragón

3/5

Vuela.

Siempre que el Dragón atado al hechizo ataque, roba una carta, luego descarta una carta. El Dragón atado al hechizo obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el coste de maná convertido de la carta descartada.

* Descartarás una carta incluso si otro efecto reemplaza el robo.

Dragona madre de camada

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

Criatura -- Dragón

4/4

Vuela.

Al comienzo de cada mantenimiento, pon en juego una ficha de criatura Dragón roja y verde 1/1 con las habilidades de volar y devorar 2. (En cuanto la ficha entra en juego puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Entra en juego con el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)

* Poner en juego una ficha de criatura con devorar funciona igual que poner en juego cualquier otra criatura con devorar. ¡La ficha podría devorar a la misma Dragona madre de camada!

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad de la Dragona madre de camada se dispara sólo una vez al principio del mantenimiento de cada equipo, no una vez por cada jugador. Obtendrás una ficha de Dragón al comienzo del mantenimiento de tu equipo y una ficha de Dragón al comienzo del mantenimiento del equipo oponente.

Doble negativo

{U}{U}{R}

Instantáneo

Contrarresta hasta dos hechizos objetivo.

* Puedes jugar el Doble negativo sin objetivos, con un objetivo, o con dos objetivos.

* Para poder contrarrestar dos hechizos objetivo, ambos hechizos deben estar en la pila en el momento en que juegas el Doble negativo. Dos hechizos pueden estar en la pila al mismo tiempo como resultado de una habilidad (como cascada o reproducir), como resultado de un efecto de copia (como el de Lanzamiento hendido o Jugada gemela), o porque un hechizo se jugó en respuesta a otro hechizo.

* No es normal que un jugador juegue un hechizo en respuesta a su propio hechizo, y debería ser específicamente aclarado cuando suceda. Bajo circunstancias normales, si un jugador juega un hechizo, se asume que ese jugador pasa prioridad después de hacerlo. Si ese jugador juega otro hechizo, se asume que cada otro jugador pasó prioridad, lo que hace que el primer hechizo se resuelva y el primer jugador reciba prioridad nuevamente. A menos que el primer jugador diga lo contrario, sólo habrá un hechizo en la pila al mismo tiempo en ese escenario.

El mejor momento

{2}{G}{W}{U}

Encantamiento

Exaltado. (Siempre que una criatura que controles ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

Siempre que una criatura que controles ataque sola, si es la primera fase de combate del turno, endereza esa criatura. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

* La segunda habilidad de El mejor momento tiene una "cláusula del 'si' interviniente". La habilidad no se disparará a menos que sea la primera fase de combate de un turno.

* Al contrario de otras cartas similares, El mejor momento no crea una fase principal entre las dos fases de combate. La segunda fase de combate comienza inmediatamente después de que termina la actual.

Escarabajo gigante de emboscada

{3}{B/G}{R}

Criatura -- Insecto

4/3

Prisa.

Cuando el Escarabajo gigante de emboscada entra en juego, puedes hacer que la criatura objetivo lo bloquee este turno si puede.

* Tú decides si la criatura objetivo bloquee al Escarabajo gigante de emboscada este turno si puede cuando se resuelve la habilidad de entra en juego, no cuando el Escarabajo gigante de emboscada ataca.

* Decidir que la criatura objetivo bloquee no te obliga a atacar con el Escarabajo gigante de emboscada ese turno. Si el Escarabajo gigante de emboscada no ataca, la criatura objetivo es libre de bloquear a la criatura que su controlador elija, o no bloquear.

* Si eliges que la criatura objetivo bloquee pero esa criatura no puede bloquear al Escarabajo gigante de emboscada (por ejemplo porque la criatura objetivo sólo puede bloquear a criaturas que vuelan), el requisito de bloquear no hace nada. La criatura objetivo es libre de bloquear a la criatura que su controlador elija, o no bloquear.

* Las criaturas giradas, las criaturas que no pueden bloquear como resultado de un efecto, las criaturas con costes para bloquear no pagados (como los de Cadencia de guerra), y las criaturas que no son controladas por el jugador defensor están exceptuadas de los efectos que requerirían que bloquearan. Esas criaturas pueden ser objetivo de la habilidad del Escarabajo gigante de emboscada, pero el requisito de bloquear no hace nada.

Esclavo de Nicol Bolas

{3}{U/R}{B}

Conjuro

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

* Puedes hacer objetivo a una criatura que ya controlas.

* Si no controlas a la criatura objetivo cuando se resuelve la habilidad de "al final del turno", no será sacrificada. Si todavía está en juego pero bajo el control de otro jugador, la habilidad no intentará que la sacrifiques de nuevo al final del turno después de ése.

Escolta intrépido

{1}{G}{W}

Criatura -- Soldado rinoceronte

3/3

Sacrificar el Escolta intrépido: Las criaturas que controlas son indestructibles este turno.

* Una vez que se resuelve la habilidad del Escolta intrépido, estará en efecto continuamente hasta que termine el turno. Al contrario de hechizos y habilidades similares que le dan a todas las criaturas, por ejemplo, volar o +1/+1, esta habilidad no se fija en lo que afecta. Eso es porque el efecto afirma algo sobre un grupo de criatura, pero no cambia las *características* de esas criaturas. Como resultado, las criaturas que controlas en cualquier momento durante el resto del turno son indestructibles, incluyendo las criaturas que entran bajo tu control después de que se resolvió la habilidad del Escolta intrépido y las criaturas que pierden todas sus habilidades.

* Si cualquier criatura deja tu control, la habilidad del Escolta intrépido ya no se le aplica. Si esa criatura tiene daño letal sobre ella, es destruida de inmediato como un efecto basado en estado.

* El daño letal y los efectos que digan "destruye" no hacen que una criatura indestructible vaya al cementerio. Sin embargo, una criatura indestructible puede ir al cementerio por varias razones. Las razones más comunes son que es sacrificada, es legendaria y hay otra criatura legendaria con el mismo nombre en juego, o su resistencia es 0 o menos.

Escudo de los justos

{W}{U}

Artefacto -- Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+2 y tiene la habilidad de vigilancia.

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

Equipar {2}.

* Cuando la criatura equipada bloquea a una criatura, la segunda habilidad del Escudo de los justos no gira la criatura bloqueada (en caso de que estuviera enderezada por ejemplo porque tiene vigilancia). Sólo hace que esa criatura no se enderece durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* Si la criatura bloqueada ya está enderezada para cuando comienza el próximo paso de enderezar de su controlador, la habilidad no tiene efecto. No se aplicará más adelante cuando la criatura esté girada.

* La segunda habilidad del Escudo de los justos no registra al controlador de la criatura bloqueada. Si esa criatura cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su viejo controlador, esta habilidad evitará que se enderece durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Esfinge del enigma

{4}{W}{U}{B}

Criatura artefacto -- Esfinge

5/4

Vuela.

Cuando la Esfinge del enigma vaya a tu cementerio desde el juego, ponla en la parte superior de tu biblioteca en tercer lugar.

Cascada. (Cuando juegues este hechizo, remueve del juego las primeras cartas de tu biblioteca hasta que remuevas una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon las cartas removidas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

* Después de que se dispara la habilidad del medio de la Esfinge del enigma, si es removida de tu cementerio en respuesta, no irá a tu biblioteca.

* Si tienes cero o una carta en tu biblioteca cuando se resuelve la habilidad del medio de la Esfinge del enigma, ésta se coloca en el fondo de tu biblioteca.

* Si controlas una Esfinge del enigma que es propiedad de otro jugador, irá al cementerio de ese jugador desde el juego, así que la habilidad del medio de la Esfinge del enigma no se disparará.

FloreCIMIENTO mórbido

{4}{B}{G}

Conjuro

Remueve del juego la carta de criatura objetivo en un cementerio, luego pon en juego X fichas de criatura Saprolín verde 1/1, donde X es la resistencia de la carta removida.

* Si la carta objetivo es removida del cementerio antes de que se resuelva el Florecimiento mórbido, el hechizo es contrarrestado. No obtendrás fichas de Saprolín.

* Si una criatura tiene "*" en su resistencia, la habilidad que define "*" funciona en todas las zonas. El valor de X es igual a la resistencia de la carta de criatura objetivo tal como existió por última vez en el cementerio.

Fundición de tópteros

{W/B}{U}

Artefacto

{1}, sacrificar un artefacto que no sea ficha: Pon en juego una ficha de criatura artefacto Tóptero azul 1/1 con la habilidad de volar. Ganas 1 vida.

* El artefacto que no sea ficha que sacrificas puede ser la misma Fundición de tópteros.

Funeral mental

{1}{U}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra las primeras cartas de su biblioteca hasta que muestre cuatro cartas de tierra. Ese jugador pone todas las cartas mostradas de esta manera en su cementerio.

* Las cuatro cartas de tierra, así como las otras cartas mostradas durante este proceso, van al cementerio. Si no quedan cuatro cartas de tierra en la biblioteca del oponente objetivo, toda la biblioteca de ese jugador va al cementerio.

Gargantúa rastro nulo

{1}{G}{U}

Criatura -- Bestia

5/6

Cuando la Gargantúa rastro nulo entre en juego, pon una criatura que controles en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

* La habilidad de la Gargantúa rastro nulo no hace objetivo a la criatura que pones en la parte superior de la biblioteca de su propietario. No eliges una hasta que se resuelve la habilidad. Nadie puede responder a la elección.

* Si no controlas otras criaturas, tendrás que poner la Gargantúa rastro nulo en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

Gloria de la guerra

{2}{R}{W}

Encantamiento

Mientras sea tu turno, las criaturas que controlas obtienen +2/+0.

Mientras no sea tu turno, las criaturas que controlas obtienen +0/+2.

* En ningún momento la Gloria de la guerra le dará a una criatura que controlas +2/+2 o +0/+0. Por ejemplo, una criatura que normalmente es 1/1 cambiará de ser una 3/1 a ser una 1/3 cuando termine tu turno y comience el turno de otro jugador. En ningún momento será 3/3 o 1/1.

Grifo vengador

{1}{R}{G}{W}

Criatura -- Grifo

2/2

Vuela.

Siempre que una fuente que controle un oponente te haga daño, puedes poner esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Grifo vengador.

* La fuente del daño de combate es la criatura que lo hace.

* Si un hechizo ocasiona que se haga daño, ese hechizo siempre identificará la fuente del daño. En la mayoría de los casos, la fuente es el mismo hechizo. Por ejemplo, el Aliento de Malfegor dice "El Aliento de Malfegor hace 5 puntos de daño a cada oponente".

* Si una habilidad ocasiona que se haga daño, esa habilidad siempre identificará la fuente del daño. La habilidad misma nunca es la fuente. Sin embargo, la fuente de la habilidad es normalmente la fuente del daño. Por ejemplo, la habilidad del Thoctar mortal dice "El Thoctar mortal hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo".

* Si la fuente del daño es un permanente, el Grifo vengador verifica si un oponente controla ese permanente en el momento en que se hace el daño. Si el permanente dejó el juego para entonces, se usa su última información conocida. Si la fuente del daño es un hechizo, es obvio si es controlado por un oponente. Si la fuente del daño es una carta en alguna otra zona (como un Transeúnte de Jund que fue ciclado), el Grifo vengador verifica si el propietario de la carta, más que su controlador, es un oponente.

* Si el Grifo vengador recibe daño letal al mismo tiempo que tú recibes daño de una fuente que controle un oponente, el Grifo vengador será puesto en el cementerio antes de que pueda recibir un contador. La habilidad igual se dispara, pero no hará nada cuando se resuelva.

Guardia armado leonino

{2}{G}{W}

Criatura -- Soldado felino

3/3

Cuando el Guardia armado leonino entre en juego, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* El Guardia armado leonino también recibe esta bonificación.

Hemorragia de pensamientos

{2}{B}{R}

Conjuro

Nombra una carta que no sea tierra. El jugador objetivo muestra su mano. La Hemorragia de pensamientos hace 3 puntos de daño a ese jugador por cada carta con ese nombre mostrada de esta manera. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de ese jugador todas las cartas con ese nombre y remuévelas del juego. Luego ese jugador baraja su biblioteca.

* Se nombra la carta mientras se resuelve la Hemorragia de pensamientos. No pueden jugarse hechizos y habilidades entre que se nombra la carta y el resto de la Hemorragia de pensamientos tiene efecto.

* Si el jugador objetivo tiene varias cartas del nombre elegido en su mano, se considera que el daño hecho por la Hemorragia de pensamientos se hace todo junto. Un único efecto que prevenga "la próxima vez que una fuente fuera a hacer daño", por ejemplo, lo prevendrá todo.

* La Hemorragia de pensamientos no tiene efecto sobre las cartas en juego con el mismo nombre que la carta nombrada.

* Las cartas que estás buscando deben ser encontradas si están en el cementerio, porque es una zona que todos pueden ver. Sin embargo, encontrar esas cartas en la mano y biblioteca es opcional. Esto es cierto incluso aunque el jugador objetivo tiene que mostrar su mano.

Hereje vedalken

{G}{U}

Criatura -- Bribón vedalken

1/1

Siempre que el Hereje vedalken haga daño a un oponente, puedes robar una carta.

* La habilidad del Hereje vedalken se dispara cuando hace cualquier daño a un oponente, no sólo daño de combate.

Infernal devastador

{3}{R}{G}

Criatura -- Infernal

7/7

Arrolla, prisa.

Al final del turno, el propietario del Infernal devastador lo baraja en su biblioteca.

* La última habilidad del Infernal devastador se dispara al final de cada turno en el cual está en juego. Si no está en juego para cuando esta habilidad se resuelve, no sucede nada. El Infernal devastador permanece donde está, y su propietario no lo baraja en su biblioteca.

* Una ficha que esté copiando al Infernal devastador será barajada en la biblioteca de su propietario cuando la habilidad se resuelva, y luego dejará de existir. A fines prácticos, la ficha no debería ir a la biblioteca, aunque ésta sí debería ser barajada.

Karrthus, tirano de Jund
{4}{B}{R}{G}
Criatura legendaria -- Dragón
7/7

Vuela, prisa.

Cuando Karrthus, tirano de Jund entre en juego, gana el control de todos los Dragones, luego endereza todos los Dragones.

Las otras criaturas Dragón que controlas tienen la habilidad de prisa.

* El efecto de cambio de control de la habilidad disparada no tiene duración. Cada dragón del que ganes el control de esta manera permanecerá bajo tu control hasta que termine el juego, ese permanente deje el juego o algún otro efecto cambie su controlador.

* Cuando se resuelve la habilidad disparada, ganas el control de todos los Dragones, incluyendo los Dragones que ya controlas (como el mismo Karrthus). Normalmente esto no tiene un efecto apreciable, pero sobrepasará cualquier habilidad previa de cambio de control (como si ganaste el control de uno de esos Dragones por el resto del turno). Luego enderezarás todos los Dragones, incluyendo los que ya controlabas y al mismo Karrthus (si de alguna manera se giró para ese momento).

Lanzamiento hendido

{5}{U}{R}

Encantamiento

Siempre que juegues un hechizo instantáneo o conjuro multicolor, puedes pagar {1}. Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Esta habilidad se dispara sólo una vez por cada hechizo instantáneo o conjuro multicolor que juegues. No puedes usar un único Lanzamiento hendido para copiar el mismo hechizo dos veces.

* Puedes copiar el hechizo que hizo que la habilidad del Lanzamiento hendido se disparara incluso si está siendo contrarrestado cuando esa habilidad se resuelva.

* 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.

* Si se copia un hechizo modal, la copia tendrá el mismo modo que el original.

* Las habilidades que se disparan cuando se juega un hechizo (como esta habilidad o cascada) no se dispararán cuando creas una copia de esta manera.

Látigo espina demoníaca

{B}{R}

Artefacto -- Equipo

{X}: La criatura equipada obtiene +X/+0 hasta el final del turno.

Equipar {1}.

* Cuando se resuelve la primera habilidad, se le da la bonificación de +X/+0 a la criatura a la que está anexado el látigo espina demoníaca en ese momento, sin importar a qué criatura (si había alguna) estaba anexado cuando se jugó la habilidad. Si el látigo espina demoníaca está en juego pero no anexado a una criatura en ese momento, ninguna criatura obtiene la bonificación.

* Una vez que se resuelve la habilidad del látigo espina demoníaca y le da +X/+0 a una criatura, esa bonificación permanece con esa criatura por el resto del turno incluso si el látigo espina demoníaca se mueve a otra criatura o deja el juego.

* Si el látigo espina demoníaca ya no está en juego cuando la primera habilidad se resuelve, el juego verifica si estaba anexado a una criatura cuando dejó el juego. Si estaba, esa criatura obtiene la bonificación de +X/+0. Si no estaba, ninguna criatura obtiene la bonificación.

Lavalancha

{X}{B}{R}{G}

Conjuro

La Lavalancha hace X puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura que controla.

* Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando se resuelve la Lavalancha, ésta es contrarrestada. Nada recibirá daño.

* Como la Lavalancha no hace objetivo a criaturas, hará daño a las criaturas con velo. Sin embargo, cualquier daño que hiciese a criaturas con la correspondiente protección será prevenido.

Mago entrometido

{W}{U}

Criatura -- Hechicero humano

2/2

En cuanto el Mago entrometido entre en juego, nombra una carta que no sea tierra. La carta nombrada no puede jugarse.

* Nadie puede jugar hechizos o habilidades entre que la carta es nombrada y la habilidad del Mago entrometido empieza a funcionar.

* Los hechizos con el nombre elegido que de algún modo estén en la pila cuando el Mago entrometido entra en juego no son afectados por su habilidad.

* Aunque la carta nombrada no puede ser jugada, puede igual ser puesta en juego por un hechizo o habilidad (si es una carta de permanente).

* Si quieres nombrar una carta partida, debes nombrar ambas mitades (por ejemplo, "Bum // Quebrar"). Ninguna parte de esa carta partida (Bum o Quebrar) puede ser jugada.

* Si se nombra una carta con metamorfosis, esa carta todavía puede ser jugada boca abajo. Las cartas boca abajo no tienen nombres.

* Algunas cartas (como por ejemplo el Cetro isócrono) te permiten jugar una copia de una carta. Una copia de una carta no es realmente una carta, así que el Mago entrometido no puede evitar esto.

* Una vez que el Mago entrometido deja el juego, la carta nombrada puede ser jugada nuevamente.

Magoescudo etereada

{1}{W}{U}

Criatura artefacto -- Hechicero vedalken

2/2

Destello.

Cuando la Magoescudo etereada entre en juego, prevén todo el daño que fuera a ser hecho a criaturas artefacto este turno.

* Cuando se resuelve la habilidad disparada de la Magoescudo etereada no fija los permanentes que serán afectados. Por el resto del turno, cuando se fuera a hacer un daño a un permanente, verifica si es una criatura artefacto en ese momento. Si lo es, se previene el daño.

Manipulación del alma

{1}{U}{B}

Instantáneo

Elige uno o ambos: Contrarresta el hechizo objetivo de criatura; y/o regresa una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Puedes elegir sólo el primer modo (haciendo objetivo a un hechizo de criatura), sólo el segundo modo (haciendo objetivo a una carta de criatura en tu cementerio) o ambos modos (haciendo objetivo a un hechizo de criatura y a una carta de criatura en tu cementerio). No puedes elegir un modo a menos que haya un objetivo legal para él.

* Si eliges ambos modos, eliges sus objetivos al mismo tiempo. No puedes contrarrestar tu propio hechizo de criatura y luego regresar esa carta de tu cementerio a tu mano.

Máscara de acertijos

{U}{B}

Artefacto -- Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de inspirar temor.

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

Equipar {2}.

* Si una Máscara de acertijos que controlas de alguna manera termina equipando una criatura que no controlas, la habilidad disparada de la Máscara igual se disparará siempre que esa criatura haga daño de combate a un jugador (incluso si ese jugador eres tú). Tú controlarás esa habilidad, así que puedes robar una carta.

Matamagos

{1}{R}{G}

Artefacto -- Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, hace daño igual a su fuerza al jugador defensor.

Equipar {3}.

* Esta habilidad se dispara y resuelve en el paso de declarar atacantes. La criatura todavía hará daño de combate normalmente durante la fase de combate.

* Cuando la criatura equipada ataca, la primera habilidad se dispara. Cuando se resuelve esa habilidad, esa criatura hará daño igual a su fuerza al jugador defensor, incluso si Matamagos ha dejado el juego o está equipando a una criatura distinta en ese momento.

Maza de behemot

{1}{G}{W}

Artefacto -- Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de vínculo vital y arrollar.

Equipar {3}.

* Si una criatura tiene varias copias de vínculo vital, cada una se dispara por separado.

Mimeomante aven

{1}{W}{U}

Criatura -- Hechicero ave

3/1

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes poner un contador de pluma sobre la criatura objetivo. Si lo haces, esa criatura es 3/1 y tiene la habilidad de volar mientras tenga un contador de pluma sobre ella.

* Si la segunda habilidad afecta a una criatura, sobrescribe la mayoría de los otros efectos que cambian o fijan su fuerza y resistencia. Pero algunos otros efectos pueden seguir aplicándose después. Ellos son:

-- Los efectos que suceden después de que se resolvió esta habilidad y modifican la fuerza y resistencia de la criatura (como Crecimiento gigante) o que fijan su fuerza y resistencia a ciertos valores (como Lignificar).

-- Los contadores que cambian la fuerza y resistencia de la criatura, como los contadores +1/+1 o -1/-1, sin importar cuándo fueron colocados sobre la criatura.

-- Las habilidades estáticas que cambian la fuerza y resistencia de la criatura (como el Himno glorioso), sin importar cuándo empezaron a tener efecto.

-- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de la criatura, sin importar cuándo empezaron a tener efecto.

* Si la segunda habilidad afecta a una criatura, esto no hace que esa criatura pierda ninguna de sus habilidades. Simplemente le da volar a esa criatura.

* La criatura afectada sigue siendo 3/1 y vuela mientras tenga un contador de pluma sobre ella. El efecto continúa incluso si el Mimeomante aven deja el juego.

* Puedes poner un contador de pluma sobre una criatura que ya tiene un contador de pluma sobre ella. Hacerlo no tiene ningún efecto visible a menos que algún otro efecto haya cambiado la fuerza o resistencia de la criatura, o haga que pierda la habilidad de volar, desde de que se colocó el último contador de pluma.

* Si todos los contadores de pluma sobre una criatura son movidos a otra criatura, la habilidad no los seguirá. La primera criatura deja de ser afectada por la habilidad porque ya no tiene un contador de pluma sobre ella. La segunda criatura no es afectada por la habilidad porque el Mimeomante aven no la hizo objetivo.

Minotauro puntería mortal

{3}{R}{G}

Criatura -- Minotauro

3/4

Cuando el Minotauro puntería mortal entre en juego, le hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar.

Ciclo {R/G}. ({R/G}, descartar esta carta: Roba una carta.)

* La habilidad de entra en juego es obligatoria. Si eres el único jugador que controla una criatura voladora, debes hacer objetivo a una de esas criaturas.

Némesis de la razón

{3}{U}{B}

Criatura -- Horror leviatán

3/7

Siempre que el Némesis de la razón ataque, el jugador defensor pone las primeras diez cartas de su biblioteca en su cementerio.

* Si el jugador defensor tiene menos de diez cartas en su biblioteca, toda la biblioteca de ese jugador va a su cementerio.

Nexo del Remolino

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

Encantamiento

El primer hechizo que juegues cada turno tiene la habilidad de cascada. (Cuando juegues tu primer hechizo, remueve del juego las primeras cartas de tu biblioteca hasta que remuevas una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon las cartas removidas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

* El Nexo del Remolino afecta el primer hechizo que juegues cada turno, no sólo el primer hechizo que juegues en tu propio turno.

* Si el primer hechizo que juegas en un turno ya tiene cascada, ambas habilidades de cascada se disparan por separado. Resuélvelas una por vez: primero se resuelve una habilidad de cascada, y juegas la carta que encuentras si quieres y puedes. Ese nuevo hechizo se resolverá. Luego se resolverá la otra habilidad de cascada del mismo modo. Finalmente se resolverá el hechizo original.

* Este efecto toma en cuenta los hechizos que se jugaron durante el turno antes de que el Nexo del Remolino entrara en juego, incluyendo los hechizos todavía en la pila. Si ya jugaste cualquier hechizo ese turno (incluyendo el mismo Nexo del Remolino), esta habilidad no le dará cascada a ninguno de tus hechizos ese turno.

* El coste de maná convertido de un hechizo se determina solamente por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha. Si su coste de maná incluye {X}, considera el valor elegido de X. Ignora cualquier coste alternativo, coste adicional, aumentos o disminuciones de costes.

Ofrenda a Asha

{2}{W}{U}

Instantáneo

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

* Ganas 4 vidas ya sea que el controlador del hechizo objetivo pague {4} o no, y ya sea que el hechizo objetivo sea contrarrestado o no.

Pacto de nigromantes

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

Encantamiento

Cuando el Pacto de nigromantes entre en juego, remueve del juego todas las cartas de criatura en el cementerio del jugador objetivo, luego pon en juego una ficha de criatura Zombie negra 2/2 por cada carta removida de esta manera.

Los Zombies que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

* Las fichas de Zombie se ponen en juego bajo tu control.

* El Pacto de nigromantes le da vínculo vital a todos los Zombies que controlas, no sólo a las fichas que pusiste en juego con su primera habilidad.

Página tallada en eterium

{1}{W}{U}{B}

Artefacto

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno: Ganas dos vidas; o mira la primera carta de tu biblioteca, luego puedes poner esa carta en tu cementerio; o cada oponente pierde 1 vida.

* Eliges un modo cuando la habilidad se dispara.

* Puedes elegir un modo distinto cada vez que se dispara.

Paladín Viña Nudosa

{G}{W}

Criatura -- Caballero humano

2/2

Siempre que el Paladín Viña Nudosa ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura enderezada que controles.

* La cantidad de criaturas enderezadas que controlas se cuenta cuando se resuelve la habilidad, y la bonificación se fija en ese momento. Para ese momento, las otras criaturas atacantes ya estarán giradas (a menos que tengan vigilancia).

Pastor de micoides

{1}{G}{G}{W}

Criatura -- Hongo

5/4

Siempre que el Pastor de micoides u otra criatura que controles con fuerza de 5 o más vaya a un cementerio desde el juego, puedes ganar 5 vidas.

* La habilidad del Pastor de micoides se disparará cuando vaya a un cementerio desde el juego sin importar su fuerza en ese momento.

* Si otra criatura que controlas va a un cementerio desde el juego, la habilidad del Pastor de micoides verifica la fuerza de esa criatura tal como existió por última vez en juego. Si era de 5 o más, la habilidad se disparará.

* Si el Pastor de micoides y otra criatura que controlas con fuerza de 5 o más son puestas en el cementerio desde el juego al mismo tiempo, la habilidad del Pastor de micoides se disparará dos veces.

Pelear a muerte

{R}{W}

Instantáneo

Destruye todas las criaturas bloqueadoras y todas las criaturas bloqueadas.

* Una "criatura bloqueadora" es una que fue declarada como bloqueadora en este combate, o una que fue puesta en juego bloqueando este combate. A menos que esa criatura deje el juego, sigue siendo una criatura bloqueadora hasta el paso de final de combate, incluso si la criatura o criaturas a las que estaba bloqueando ya no están en juego o dejaron el combate para ese momento.

*Una "criatura bloqueada" es una criatura atacante que ha sido bloqueada por una criatura este combate, o que fue bloqueada como resultado de un hechizo o habilidad este combate. A menos que la criatura atacante deje el combate, sigue siendo una criatura bloqueada hasta el paso de final de combate, incluso si la criatura o criaturas que la bloqueaban ya no están en juego o dejaron el combate para ese momento.

* Las criaturas atacantes que no fueron bloqueadas no son afectadas por Pelear a muerte.

* Si se juega Pelear a muerte antes de que sean declarados los bloqueadores o después de que terminó el combate, no hará nada.

Portal de guerra

{X}{G}{W}{U}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de permanente con un coste de maná convertido de X o menos, ponla en juego, luego baraja tu biblioteca.

* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

* Siempre puedes encontrar una carta de permanente con un coste de maná convertido de 0. (Si X es cero, es lo único que puedes encontrar.) Las cartas sin coste de maná (como las cartas de tierra), las cartas con coste de maná {0} y las cartas con coste de maná {X} tienen todas un coste de maná convertido de 0.

Pulso del Remolino

{1}{B}{G}

Conjuro

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra y todos los otros permanentes con el mismo nombre que ese permanente.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Pulso del Remolino, éste es contrarrestado. Nada será destruido.

* Si el permanente objetivo no es destruido (porque regenera o porque es indestructible), todos los otros permanentes con el mismo nombre igual serán destruidos.

* El nombre de una ficha es el mismo que los tipos de criatura enumerados por el efecto que la creó, a menos que ese efecto específicamente le dé un nombre a la ficha. Por ejemplo, el efecto del Señor liche de Unx crea una ficha con el nombre "Hechicero Zombie".

* Una criatura boca abajo no tiene nombre, así que no tendrá el mismo nombre que cualquier otra cosa.

Ráfaga de alas

{G}{W}{U}

Instantáneo

Pon en juego X fichas de criatura Soldado Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

* Una "criatura atacante" es una que fue declarada como atacante en este combate, o una que fue puesta en juego atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, sigue siendo una criatura atacante hasta el paso de final de combate.

* La Ráfaga de alas cuenta la cantidad de criaturas que están atacando cuando se resuelve. No importa cuántas criaturas originalmente fueron declaradas como atacantes ese turno. Tampoco importa quién controla esas criaturas, o a quién están atacando.

* Si la Ráfaga de alas se juega antes de que se hayan declarado atacantes o después de que terminó el combate, no hará nada.

Rayo amedrentador

{1}{R}{W}

Instantáneo

El Rayo amedrentador hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Las otras criaturas no pueden atacar este turno.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando se resuelve el Rayo amedrentador, éste es contrarrestado. Las criaturas podrán atacar ese turno.

* Si la criatura objetivo sobrevive al daño, puede atacar este turno, pero ninguna otra criatura puede. Si la criatura objetivo es destruida, ninguna criatura puede atacar este turno, incluyendo las criaturas que entraron en juego después.

* Para que la segunda parte del Rayo amedrentador haga algo, debe ser jugado antes de que se declaren los atacantes.

Renacimiento vengativo

{4}{R}{G}

Conjuro

Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano. Si regresas una carta que no sea tierra a tu mano de esta manera, el Renacimiento vengativo hace daño a la criatura o jugador objetivo igual al coste de maná convertido de esa carta.

Remueve del juego el Renacimiento vengativo.

* El Renacimiento vengativo tiene dos objetivos: una carta en tu cementerio y una criatura o jugador.

* Puedes regresar una carta de tierra a tu mano con el Renacimiento vengativo. Simplemente no hará daño a la criatura o jugador objetivo si lo haces.

* Si la criatura o jugador objetivo es un objetivo ilegal pero la carta hecha objetivo no, el Renacimiento vengativo igual regresará esa carta de tu cementerio a tu mano, pero no hará daño. El Renacimiento vengativo será luego removido del juego.

* Si la carta objetivo en tu cementerio se convierte en un objetivo ilegal pero la criatura o jugador objetivo no, el Renacimiento vengativo no regresará esa carta a tu mano y no hará daño (porque no regresaste una carta que no sea tierra a tu mano de esta manera). Sin embargo, el Renacimiento vengativo igual será removido del juego.

* Si ambos objetivos son ilegales, el Renacimiento vengativo será contrarrestado. Irá a tu cementerio.

Renegados vithianos

{1}{R}{G}

Criatura -- Chamán humano

3/2

Cuando los Renegados vithianos entren en juego destruye el artefacto objetivo.

* La habilidad de entra en juego es obligatoria. Si eres el único jugador que controla artefactos, debes hacer objetivo a uno de ellos.

Revelación drástica

{2}{U}{B}{R}

Conjuro

Descarta tu mano. Roba siete cartas, luego descarta tres cartas al azar.

* Descartas tu mano como parte del efecto de la Revelación drástica, no como un coste adicional. Si no tienes cartas en tu mano en ese momento, simplemente no descartas; el resto del hechizo igual tendrá su efecto.

* Descartarás tres cartas al azar incluso si otro evento reemplaza tus siete robos.

* Si hay menos de siete cartas restantes en tu biblioteca, robarás las cartas que puedas, luego descartarás tres cartas al azar. Luego perderás el juego como un efecto basado en estado.

Sabios del Alma

{3}{G}{U}

Criatura -- Hechicero elfo

3/4

Si fueras a robar una carta, en vez de eso, muestra las primeras tres cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de criatura mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca en cualquier orden.

* Los otros jugadores no pueden ver el orden en el que pones las cartas en el fondo de tu biblioteca.

* Si un efecto fuera a hacer que robes varias cartas, cada robo individual es reemplazado por el efecto de los Sabios del Ánima. Procesa los robos de a uno por vez.

* Si hay menos de tres cartas en tu biblioteca, las mostrarás todas.

* Este efecto es obligatorio. Incluso si no hay más cartas de criatura en tu biblioteca, tendrás que hacer esto en vez de robar una carta.

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin específicamente usar la palabra "roba", la habilidad de los Sabios del Ánima no lo afectará.

* Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse al evento de robar carta, el jugador que está robando la carta elige en qué orden aplicarlos. Es posible que después de aplicar uno, el otro ya no sea aplicable porque el jugador ya no robará una carta. Por ejemplo, si tienes más de un Sabios del Ánima en juego y fueras a robar una carta, cada efecto de reemplazo de los Sabios del Ánima se aplicaría. Una vez que uses uno, el otro ya no es aplicable.

Sello contaminado

{1}{W}{B}

Artefacto

{T}, sacrificar el Sello contaminado: Ganas vidas igual al total de vidas perdidas por todos los jugadores este turno. (El daño causa pérdida de vida.)

* La habilidad del Sello contaminado cuenta las vidas perdidas por todos los jugadores, incluyéndote.

* Cuando se resuelve la habilidad del Sello contaminado, verifica cuántas vidas perdió cada jugador durante el turno, luego suma esos números y ganas esa cantidad de vida toda junta. No importa cómo perdió vida un jugador o por qué. Tampoco importa si el Sello contaminado no estaba en juego cuando se perdió todas o parte de esas vidas.

* Si pierdes suficientes vidas como para que tu total sea de 0 o menos, perderás el juego como efecto basado en estado antes de que puedas jugar la habilidad del Sello contaminado.

* Todo el daño de combate hecho en un mismo paso de combate se resuelve al mismo tiempo. No puedes dejar que se resuelva una parte, usar la habilidad del Sello contaminado y dejar que se resuelva el resto.

* La habilidad del Sello contaminado verifica sólo si se perdió vida. No le importa si también se ganó vida. Por ejemplo, digamos que un jugador pierde 4 vidas durante el turno y nadie más pierde nada, pero ese mismo jugador también gana 6 vidas ese turno. El total de vidas de ese jugador es mayor que cuando empezó el turno, pero la habilidad del Sello contaminado cuenta sólo la pérdida de vidas, así que ganarás 4 vidas.

Sello de los dioses nayanos

{1}{G}{W}

Encantamiento -- Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada criatura que controles.
Ciclo {G/W}. ({G/W}, descartar esta carta: Roba una carta.)

* La habilidad del Sello de los dioses nayanos cuenta la cantidad de criaturas que controlas, sin importar quién controla la criatura a la que el aura está encantando. Si controlas la criatura que está encantando, la bonificación incluirá a esa criatura.

Señor liche de Unx

{1}{U}{B}

Criatura -- Hechicero zombie

2/2

{U}{B}, {T}: Pon en juego una ficha de criatura Hechicero Zombie azul y negra 1/1.

{U}{U}{B}{B}: El jugador objetivo pierde X vidas y pone las primeras X cartas de su biblioteca en su cementerio, donde X es la cantidad de Zombies que controlas.

* La segunda habilidad cuenta todos los Zombies que controlas, no sólo las fichas que pusiste en juego con la primera habilidad. Contará al mismo Señor liche de Unx si todavía está bajo tu control y sigue siendo un Zombie cuando se resuelve la habilidad.

Soberanos de la antigua Alara

{4}{W}{U}

Criatura -- Espíritu

4/5

Exaltado. (Siempre que una criatura que controles ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

Siempre que una criatura que controles ataque sola, puedes buscar en tu biblioteca una carta de aura que pueda encantarla, ponerla en juego anexada a esa criatura y luego barajar tu biblioteca.

* Cualquier carta de aura que encuentres con los Soberanos de la antigua Alara debe poder encantar a la criatura atacante tal como existe. Necesitas verificar la habilidad de encantar del aura así como cualquier efecto, tal como protección, que podría hacer ilegal anexar ese aura a la criatura atacante. Por ejemplo, si la criatura atacante es una criatura artefacto con protección contra azul, podrías encontrar un aura con "encantar artefacto", pero no un aura azul.

* Si eliges buscar en tu biblioteca pero no queda ninguna carta en tu mazo que cumpla los requisitos (o eliges no encontrar una), entonces nada entra en juego y simplemente barajas tu biblioteca.

* La criatura atacante no es hecha objetivo por esta habilidad o por el aura, así que una criatura con velo puede ser encantada de esta manera.

* Si la criatura atacante dejó el juego para cuando se resuelve la segunda habilidad de los Soberanos de la antigua Alara, no puedes poner un aura en juego de esta manera. Igualmente puedes elegir buscar en tu biblioteca sólo para barajarla.

Tamiz temporal

{U}{B}

Artefacto

{T}, sacrificar cinco artefactos: Toma un turno extra después de éste.

* Uno de los cinco artefactos que sacrifiques puede ser el mismo Tamiz temporal.

Thoctar mortal

{4}{B}{R}

Criatura -- Bestia zombie

3/3

Siempre que otra criatura vaya a un cementerio desde el juego, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Thoctar mortal.

Remover un contador +1/+1 del Thoctar mortal: El Thoctar mortal hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Si el Thoctar mortal y otra criatura reciben daño legal al mismo tiempo, el Thoctar mortal irá al cementerio antes de que pueda recibir contadores. La habilidad igual se dispara, pero no hará nada cuando se resuelva.

* Puedes remover cualquier contador +1/+1 del Thoctar mortal para jugar su segunda habilidad, no sólo los contadores +1/+1 puestos sobre él con su primera habilidad.

Thraximundar

{4}{U}{B}{R}

Criatura legendaria -- Asesino zombie

6/6

Prisa.

Siempre que Thraximundar ataque, el jugador defensor sacrifica una criatura.

Siempre que un jugador sacrifique una criatura, puedes poner un contador +1/+1 sobre Thraximundar.

* La habilidad del medio del Thraximundar se resuelve durante el paso de declarar atacantes. El jugador defensor sacrifica una criatura antes de poder bloquear.

* La última habilidad del Thraximundar se dispara siempre que cualquier jugador (incluyéndote) sacrifique una criatura por cualquier razón. No se dispara sólo cuando una criatura es sacrificada por su segunda habilidad. Fíjate que el Thraximundar no te permite sacrificar criaturas.

Transeúntes de Grixis

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

Criatura -- Ogro zombie

4/3

Cuando uses el ciclo de Transeúntes de Grixis o vayan a tu cementerio desde el juego, puedes remover del juego la carta objetivo en un cementerio.

Ciclo {2}{B} ({2}{B}, descartar esta carta: Roba una carta.)

* La habilidad disparada de los Transeúntes de Grixis puede hacer objetivo a los mismos Transeúntes de Grixis. Para cuando se dispara la habilidad, los Transeúntes de Grixis ya estarán en el cementerio.

Trillador del arsenal

{2}{W/B}{U}

Criatura artefacto -- Constructo

2/2

En cuanto el Trillador del arsenal entra en juego, puedes mostrar cualquier cantidad de otras cartas de artefacto de tu mano. El Trillador del arsenal entra en juego con un contador +1/+1 por cada carta mostrada de esta manera.

* Si varios Trilladores del arsenal están entrando en juego al mismo tiempo (por ejemplo si se resuelve un Deformar el mundo), puedes mostrar las mismas cartas de artefacto de tu mano para cada uno de ellos.

* Si el Trillador del arsenal y otro artefacto están entrando en juego de tu mano al mismo tiempo, puedes mostrar ese otro artefacto por el Trillador del arsenal. Si ese artefacto es un segundo Trillador del arsenal, puedes mostrar cada Trillador del arsenal por el otro.

Trillizas Sen

{2}{W}{U}{B}

Criatura artefacto legendaria -- Hechicero humano

3/3

Al comienzo de tu mantenimiento, elige el oponente objetivo. Este turno, ese jugador no puede jugar hechizos o habilidades activadas y juega mostrando su mano. Puedes jugar cartas de la mano de ese jugador este turno.

* Jugar una carta de esta manera funciona igual que jugar cualquier otra carta, con una excepción: está jugando la carta desde la mano de tu oponente en vez de la tuya. Para ser específicos:

-- Una carta jugada de esta manera sigue las reglas normales para cuándo jugarla por el tipo de carta, así como cualquier otra restricción aplicable como "Juega [esta carta] sólo durante el combate". Por ejemplo, no puedes jugar una carta de la mano del oponente objetivo durante tu paso final a menos que sea un instantáneo o tenga destello.

-- Para jugar una carta que no sea tierra de la mano de tu oponente de esta manera, debes pagar su coste de maná.

-- Puedes jugar una carta de tierra de la mano del oponente objetivo sólo si no jugaste una tierra aún ese turno.

* Tú controlas los hechizos que juegas de la mano de tu oponente, así que tú tomas las decisiones según corresponda. Por ejemplo, si uno de esos hechizos dice "criatura objetivo que controles", harás objetivo a una de tus criaturas, no una de las criaturas de tu oponente.

* Si juegas un hechizo con cascada de esta manera, tú controlarás la habilidad de cascada. Cuando se resuelva, encontrarás una nueva carta para jugar en tu propia biblioteca.

* Puedes jugar hechizos de la mano del jugador objetivo, pero no habilidades. Específicamente, no puedes ciclar cartas en la mano de ese jugador.

* Esta habilidad no evita que se disparen las habilidades disparadas del oponente. Si una lo hace, ese jugador la pone en la pila y, si corresponde, elige objetivos para ella. Esas habilidades se resolverán normalmente.

* Si la resolución de un hechizo o habilidad incluye que el jugador objetivo juegue un hechizo, esa parte del efecto simplemente no funcionará.

* Después de que se resuelve esta habilidad, el jugador objetivo todavía tiene prioridad en los momentos adecuados, y todavía puede realizar acciones especiales (como voltear boca arriba una criatura boca abajo). Sin embargo, como ese jugador

no puede jugar hechizos o habilidades, incluyendo habilidades de maná, no hay mucho que realmente pueda hacer de este modo.

* Si empiezas a jugar una carta de la mano del oponente objetivo, no hay manera que el oponente se libere de esa carta en respuesta (por ejemplo descartándola para pagar el coste de metamorfosis de los Incursores de Gatha). Eso es porque lo primero que sucede cuando comienzas a jugar una carta es que se mueve a la pila, así que ya no está en la mano de tu oponente.

* Una vez que se resuelve la habilidad de las Trillizas Sen, permanece en efecto por el resto del turno aunque dejes de controlar a las Trillizas Sen.

Ventaja depredadora

{3}{R}{G}

Encantamiento

Al final del turno de cada oponente, si ese jugador no jugó un hechizo de criatura este turno, pon en juego una ficha de criatura Lagarto verde 2/2.

* La habilidad de la Ventaja depredadora tiene una "cláusula del 'si' interviniente". Eso significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que el oponente al que le corresponda el turno no hubiera jugado un hechizo de criatura ese turno, y (2) la habilidad no hará nada a menos que el oponente al que le corresponda el turno no hubiera jugado un hechizo de criatura para cuando se resuelva.

* La Ventaja depredadora verifica si un jugador jugó un hechizo de criatura, no si una criatura entró bajo el control de ese jugador. Si por ejemplo ese jugador jugó un hechizo de criatura pero lo contrarrestaste, no obtendrás una ficha de Lagarto ese turno.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Ventaja depredadora se dispara dos veces al final del turno del equipo oponente: una vez por cada jugador. Si ninguno de esos jugadores jugó un hechizo de criatura ese turno, obtendrás dos Lagartos. Si uno de esos jugadores jugó un hechizo de criatura pero el otro no, obtendrás un Lagarto.

Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. (c)2009 Wizards.