

Preguntas frecuentes de Discordia
Recopiladas por Mark L. Gottlieb, con contribuciones de Laurie Cheers,
Jeff Jordan y Lee Sharpe
Documento modificado por última vez el 17 de marzo de 2006

Torneos presentación de Discordia: 22 y 23 de abril de 2006
Fecha de lanzamiento oficial de Discordia: 5 de mayo de 2006
La colección Discordia es legal para juego construido autorizado a
partir del 20 de mayo de 2006.

Tamaño de la colección: 180 cartas (60 comunes, 60 no comunes, 60
raras)

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 hacer los jugadores sobre una carta determinada.

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

Gremios

Cada combinación de dos colores de Magic está representada en el
mundo de Rávnica por un gremio, una asociación organizada de gente con
creencias en común. Cuatro de estos gremios aparecieron en la colección
Rávnica: Ciudad de gremios, tres aparecieron en la colección El Pacto
entre Gremios, y los tres restantes aparecen en esta colección.

Cuando una carta está identificada con un gremio, el símbolo del mismo
aparece como parte del fondo de su recuadro de texto. Por ejemplo, el
símbolo del gremio verde-azul Simic aparece en cartas verde-azules,
cartas con la mecánica de injertar, tierras que producen maná verde y
azul, etcétera. Los símbolos de gremio no tienen efecto en el juego.

Presagiar

Presagiar es una habilidad activada que sólo puedes jugar desde tu
mano. Sólo las cartas del gremio Azorio (blancas, azules y blanco-
azules) tienen la habilidad de Presagiar.

Postura férrea

{1}{W}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controles obtienen +1/+1 hasta el final del turno.
Presagiar -- {W}, mostrar la Postura férrea de tu mano: La criatura
objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno. (Juega esta habilidad
sólo durante tu mantenimiento y sólo una vez por turno.)

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

502.53. Presagiar

502.53a La habilidad de presagiar es un tipo especial de habilidad activada que sólo puede jugarse desde la mano de un jugador. Está escrita como "Presagiar – [Habilidad activada]."

502.53b La habilidad de presagiar sólo puede jugarse durante el paso de mantenimiento de su controlador y sólo una vez por turno. El controlador de la habilidad de presagiar muestra la carta con la habilidad de su mano en cuanto juega la habilidad. Ese jugador juega con esa carta mostrada en su mano hasta que finaliza el paso de mantenimiento o hasta que la carta deje la mano del jugador, lo que suceda primero.

* Jugar la habilidad de presagiar no causa que la carta con ella deje la mano de su propietario.

* A menos que la carta con la habilidad de presagiar deje la mano de su propietario, esa carta permanece continuamente mostrada desde que se anuncia la habilidad hasta que termina el paso de mantenimiento.

* Cuando una carta que fue mostrada para jugar la habilidad de presagiar deje la mano de su propietario, deja de estar mostrada. Si eso sucede antes de que la habilidad de presagiar se resuelva, igual se resolverá normalmente.

* Un jugador puede jugar la habilidad de presagiar de cualquier cantidad de cartas durante su mantenimiento. Sin embargo, la habilidad de presagiar de una carta en la mano de ese jugador puede jugarse como máximo una vez durante ese mantenimiento.

* Si un jugador juega la habilidad de presagiar de una carta, luego esa carta deja la mano del jugador, y luego esa carta regresa a la mano de ese jugador, todo durante el mismo mantenimiento, la carta se considera un objeto nuevo. El jugador puede jugar nuevamente la habilidad de presagiar de esa carta durante ese mantenimiento.

Injertar

Injertar es una habilidad que permite a las criaturas donar contadores +1/+1 a nuevas criaturas que entran en juego. Sólo las criaturas del gremio Simic (verdes, azules o verde-azules) tienen la habilidad de injertar.

Lanzachorros de helio

{4}{U}

Criatura -- Bestia mutante

0/0

Injertar 3 (Esta criatura entra en juego con tres contadores +1/+1 sobre ella. Siempre que otra criatura entre en juego, puedes mover un contador +1/+1 de esta criatura a esa.)

{1}: La criatura objetivo con un contador +1/+1 sobre ella gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

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

502.54. Injertar

502.54a La habilidad de injertar representa tanto una habilidad estática como una habilidad disparada. "Injertar N" significa "Este permanente entra en juego con N contadores +1/+1 sobre él" y "Siempre que otra criatura entre en juego, puedes mover un contador +1/+1 de este permanente a esa criatura".

502.54b Si una criatura tiene varias copias de injertar, cada una funciona por separado.

* Todas las criaturas con la habilidad de injertar en esta colección son criaturas 0/0. Cuando se mueva el último contador +1/+1 de ella, se pondrá en el cementerio de su propietario como efecto basado en estado a menos que haya otro efecto aumentado su resistencia.

* La habilidad disparada de la habilidad de injertar se dispara cada vez que una criatura entra en juego, sin importar quién controla la nueva criatura. Un jugador puede mover un contador +1/+1 a la criatura de otro jugador de esta manera.

* Cuando una criatura entra en juego, todas las habilidades de injertar se dispararán. Los controladores de esas habilidades eligen, uno a la vez y a medida que las habilidades se resuelven, si mover o no un contador. Una criatura que acaba de entrar en juego puede recibir varios contadores +1/+1 de esta manera.

* La habilidad de injertar no hace objetivo. La habilidad puede mover un contador a una criatura que no puede ser objetivo o a una criatura con protección contra criaturas.

* El contador que se mueve de la criatura con la habilidad de injertar en cuanto la habilidad de injertar se resuelve no tiene por qué ser uno de los contadores puestos sobre la carta como resultado de la habilidad de injertar. Puede ser cualquier contador +1/+1 sobre ella. Ningún otro tipo de contador puede moverse de esta manera.

* Si un permanente con la habilidad de injertar no es una criatura cuando una criatura nueva entra en juego, la habilidad de injertar igual se dispara y se puede mover el contador +1/+1.

* Si una criatura con la habilidad de injertar y otra criatura entran en juego simultáneamente, la habilidad de injertar se disparará. El controlador de la habilidad puede mover un contador +1/+1 a la otra criatura.

* Muchas criaturas con la habilidad de injertar tienen una habilidad activada que hace objetivo a una criatura con un contador +1/+1 sobre ella. En la mayoría de los casos, eso significa que pueden hacerse objetivo a sí mismas. La criatura objetivo puede tener cualquier cantidad de contadores +1/+1 sobre ella. La criatura objetivo no necesita tener la habilidad de injertar.

* Si el objetivo de dicha habilidad activada pierde todos sus contadores +1/+1 antes de que la habilidad se resuelva, ésta será contrarrestada por tener un objetivo ilegal. Si la criatura hecha objetivo pierde todos los contadores después de que la habilidad se resuelve, no perderá la bonificación que ganó por la habilidad.

Temerario

Temerario es una palabra de habilidad que indica que un hechizo o permanente es mejor si su controlador no tiene cartas en su mano. Sólo las cartas del gremio Rakdos (negras, rojas o negro-rojas) tienen temerario.

Bufón de los demonios

{3}{B}

Criatura -- Diablillo

2/2

Vuela.

Temerario -- El Bufón de los demonios obtiene +2/+1 mientras no tengas cartas en tu mano.

* Si una habilidad de temerario de un hechizo o permanente es una habilidad estática, la cantidad de cartas en la mano de su controlador se verifica continuamente.

* Si una habilidad de temerario de un hechizo es un efecto de auto reemplazo que cambia el efecto del hechizo, la cantidad de cartas en la mano de su controlador se verifica en cuanto se resuelve el hechizo. No se verifica cuando se juega el hechizo.

* Si una habilidad de temerario de un permanente es una habilidad activada, la cantidad de cartas en la mano del controlador del permanente se verifica cuando el jugador intenta jugar la habilidad. No se verifica cuando la habilidad se resuelve.

* Si una habilidad de temerario de un permanente es una habilidad disparada, la cantidad de cartas en la mano del controlador del permanente se verifica tanto cuando la habilidad se dispara como cuando la habilidad se resuelve. Si el jugador tiene una o más cartas en su mano cuando la habilidad se dispararía, no se dispara. Si el jugador tiene una o más cartas en su mano cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hace nada.

Criaturas "aumentadas"

Los hechizos "aumentados" de la colección Rávnica tienen efectos adicionales si usas cierto color de maná cuando los pagas. Las criaturas "aumentadas" de la colección El Pacto entre Gremios tienen habilidades de entra-en-juego si usas cierto color de maná cuando las pagas. Las criaturas "aumentadas" de la colección Discordia son distintas. Cada una tiene una habilidad de entra-en-juego que su controlador siempre recibe. Sin embargo, ese jugador retiene la *criatura* sólo si se usa cierto color de maná para pagarla.

Heraldo azorio

{2}{W}

Criatura -- Espíritu

2/1

El Heraldo azorio es imbloqueable.

Cuando el Heraldo azorio entre en juego, gana 4 vidas.

Cuando el Heraldo azorio entre en juego, sacrifícalo a menos que se haya usado {U} para pagarlo.

* Ambas habilidades de entra-en-juego se dispararán cuando la criatura entre en juego. (Esto es distinto de las criaturas "aumentadas" de El Pacto entre Gremios.) El controlador de la criatura puede poner las habilidades en la pila en cualquier orden. Una vez que están en la pila, ambas habilidades se resolverán sin importar el orden elegido, qué color de maná se usó para pagar la criatura o si la criatura sigue en juego.

* Si la criatura es puesta en juego directamente sin haber sido jugada como un hechizo, no se gastó maná en ella, así que será sacrificada.

* Si una carta como Clon entra en juego como una copia de una de esas criaturas, no será sacrificada si se usó maná del color apropiado para jugar la carta de copia.

Multicolor y monocolor

La colección Discordia presenta unas cartas que se refieren a "multicolor" o "monocolor".

Furia psicótica

{1}{R}

Instantáneo

La criatura multicolor objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

Roba una carta.

Guardián del Pacto entre Gremios

{3}{W}

Criatura -- Espíritu

2/3

Protección contra monocolor.

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

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

* Los hechizos, cartas y permanentes incoloros no son ni multicolor ni monocolor. (Las tierras y artefactos son generalmente incoloros.)

* Los hechizos y habilidades que hacen objetivo a permanentes multicolor o monocolor serán contrarrestados si ese permanente no coincide con la descripción cuando el hechizo o habilidad se resuelve. Después de que un hechizo o habilidad se resuelve, no importa de qué color o colores es el permanente. Por ejemplo, después de que se

resuelve la Furia psicótica, la criatura afectada tendrá la habilidad de dañar dos veces por el resto del turno incluso si se convierte en incolora.

Cartas partidas

Las cartas partidas tienen dos frentes de carta en una única carta. Aparecieron anteriormente en las colecciones _Invasión_ y _Apocalipsis_. La principal diferencia entre las cartas partidas de _Discordia_ y las anteriores es que cada mitad de las cartas partidas de _Discordia_ es también multicolor. Las cartas partidas del bloque _Invasión_ eran multicolor cuando se consideraba toda la carta, pero cada mitad era de un único color.

Firme

{3}{B}{G}

Instantáneo

Sacrifica una criatura. Regresa hasta X cartas de tu cementerio a tu mano, donde X es la cantidad de colores que era esa criatura. Luego remueve esta carta del juego.

//

Decidido

{G}{U}

Instantáneo

Los otros hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades este turno.

Roba una carta.

* Cuando se juega una carta partida, sólo se juega una mitad. Esa mitad es el hechizo en la pila. Mientras está en la pila, sólo se considera las características de esa mitad. La otra mitad se trata como si no existiera.

* En cualquier zona distinta de la pila, la carta partida tiene dos grupos de características: dos nombres, dos costes de maná, etcétera. Siempre que se verifiquen sus características, el juego verá dos valores. Por ejemplo, cuando el juego verifica el coste de maná convertido de Firme/Decidido, obtendrá un resultado de "5 y 2". Si un efecto como el de Vacío quiere saber si el coste de maná convertido de la carta es 5, la respuesta será "sí". Si un efecto como el del Confidente oscuro quiere saber el coste de maná convertido de la carta, la respuesta será "5 y 2", que, en este caso, se traduce en una pérdida de vida total de 7.

* Cualquier cosa que afecta la mitad de una carta partida afecta toda la carta. Por ejemplo, si Firme/Decidido está en tu mano cuando un oponente juega Perseguir y elige negro, tendrás que descartar Firme/Decidido. Si en vez de eso hubiera elegido azul, tendrías que descartarla también.

* Si un efecto le indica a un jugador que nombre una carta y el jugador quiere nombrar una carta partida, debe nombrar ambas mitades de la carta partida.

* Cuando un efecto le da a un jugador permiso para jugar una carta partida, ese jugador sólo puede jugar una mitad de ella. La mitad que

elija jugar no tiene por qué ser una mitad mencionada anteriormente. Por ejemplo, un jugador puede usar la habilidad del Forjasol para buscar Golpear/Correr en su biblioteca, ya que Golpear es un instantáneo rojo con coste de maná convertido de 4 o menos. Cuando ese jugador juegue esa carta, puede jugar la mitad de Golpear o la mitad de Correr.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Ala principal azoria

{W}{U}

Criatura -- Grifo

2/2

Vuela, protección contra encantamientos.

* "Protección contra encantamientos" significa que el Ala principal azoria no puede ser encantada, no puede ser objetivo de hechizos de aura o habilidades de encantamientos, todo el daño que fuera a serle hecho por encantamientos es prevenido y no puede ser bloqueada por criaturas que también son encantamientos.

* Si un efecto intenta mover un aura a esta criatura, el efecto fallará y el aura permanecerá donde estaba.

* El Ala principal azoria no tiene protección contra criaturas que están encantadas.

Anarquista escamarelámpago

{2}{R}{R}

Criatura -- Chamán viashino

2/2

{2}{R}, descartar una carta al azar: El Anarquista escamarelámpago hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Si la carta descartada era multicolor, en vez de eso, el Anarquista escamarelámpago hace 4 puntos de daño a esa criatura o jugador.

* No puedes descartar una carta al azar, ver lo que es y luego decidir si pagar o no el maná. Las habilidades de maná deben jugarse antes de pagar los costes. En el momento en que pagas el coste de descartar una carta, o bien tienes suficiente maná en tu reserva para pagar {2}{R}, en cuyo caso continúas sin importar qué descartes, o bien no tienes suficiente maná en tu reserva para pagar {2}{R}, en cuyo caso debes retroceder sin importar qué descartaste.

Aplastar y aullar

{2}{G}

Conjuro

Destruye el artefacto objetivo y el encantamiento objetivo.

* Este hechizo no puede jugarse a menos que haya tanto un artefacto como un encantamiento en juego para hacer objetivo. Si un permanente es tanto un encantamiento como un artefacto, puede ser ambos objetivos.

Astucia callejera

{G}

Encantamiento -- Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +0/+2 y puede bloquear criaturas con habilidades de cruzar tierras como si no tuvieran esas habilidades.

* Las "habilidades de cruzar tierras" son habilidades como "cruzar bosques" o "cruzar tierras legendarias" que tienen "cruza" en el nombre y hacen que la criatura sea imbloqueable mientras el jugador defensor controle una tierra que corresponda con la descripción.

Avivar la masacre

{1}{R}{R}

Conjuro

Descarta una carta al azar. Si lo haces, Avivar la masacre hace daño a cada criatura igual al coste de maná convertido de esa carta. Puedes repetir este proceso tantas veces como quieras.

* Decides si repetir el proceso después de cada iteración. En otras palabras, descartas una carta, ves lo que es, Avivar la masacre hace daño, luego decides si quieres continuar. Si lo haces, descartas una carta, ves lo que es, Avivar la masacre hace daño, luego decides si quieres continuar.

* Cualquier habilidad de prevención de daño o regeneración debe ser jugada antes de que Avivar la masacre comience a resolverse para poder tener efecto. No puedes esperar a ver que carta (si es que hay alguna) es descartada.

* Una criatura que recibió daño letal por una iteración de este efecto permanecerá en juego y recibirá más daño de las siguientes iteraciones. Una vez que te detengas, todas las criaturas que recibieron daño letal van al cementerio de su propietario al mismo tiempo.

* Todo el daño tiene la misma fuente. Sin embargo, cada iteración de este proceso es una instancia distinta de daño. Un efecto que previene daño la "próxima vez" que esta carta fuera a hacer daño prevendrá sólo de una iteración.

* Un único escudo de regeneración es suficiente para salvar a una criatura particular, sin importar cuántas veces reciba daño.

Bombón de bronce

{4}

Criatura artefacto -- Constructo

4/1

Cuando un jugador distinto del propietario del Bombón de bronce la controle, ese jugador la sacrifica. Si lo hace, el Bombón de bronce le hace 7 puntos de daño.

* Esta habilidad es un disparo de estado. Una vez que se dispare, no se disparará nuevamente mientras la habilidad esté en la pila. Si la

habilidad disparada deja la pila y la criatura sigue en juego bajo el control de otro jugador distinto de su propietario, la habilidad inmediatamente se disparará de nuevo.

* El Bombón de bronce hace 7 puntos de daño sólo si fue sacrificada como resultado de esta habilidad. Si deja el juego o cambia de controlador antes de que la habilidad se resuelva, no puede ser sacrificada y no hará daño.

Campeón de la cripta

{3}{B}

Criatura -- Zombie

2/2

Daña dos veces.

Cuando el Campeón de la cripta entre en juego, cada jugador pone en juego una carta de criatura con coste de maná convertido de 3 o menos de su cementerio.

Cuando el Campeón de la cripta entre en juego, sacrifícalo a menos que se haya usado {R} para jugarlo.

* La primera habilidad disparada no hace objetivo, así que las cartas de criatura no son elegidas hasta que la habilidad se resuelve. Cada jugador elige qué carta de criatura regresará de su cementerio. Si un jugador no tiene una carta de criatura que cumpla los requisitos, ese jugador no hace nada. Si un jugador tiene una carta que cumpla los requisitos, ese jugador tiene que regresar una al juego.

Chamán barroso

{2}{G}

Criatura -- Chamán centauro

3/2

Cuando el Chamán barroso entre en juego, el jugador objetivo baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca.

* El controlador del Chamán barroso elige todos los objetivos cuando la habilidad va a la pila.

Citomoldear

{1}{G}{U}

Instantáneo

Elige una criatura en juego que no sea legendaria. La criatura objetivo se convierte en una copia de esa criatura hasta el final del turno.

* Sólo la criatura que está convirtiéndose en una copia es hecha objetivo. La criatura que copiará no se elige hasta que Citomoldear se resuelve.

* La criatura copia los valores impresos de la criatura elegida, más cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores sobre esa criatura. No copiará los efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipo, color, etcétera de la criatura.

* Si la criatura copia una criatura que está copiando a una criatura, se convertirá en lo que sea que la criatura elegida está copiando.

* Si la criatura se convierte en una copia de una criatura boca abajo, se convertirá en una criatura 2/2 sin nombre, tipo de criatura, habilidades, coste de maná o color. No estará boca abajo, y por lo tanto no puede ponerse boca arriba.

* Este efecto puede hacer que el objetivo deje de ser una criatura. Por ejemplo, si se convierte en una copia de un Nexo de polillas titilantes animado, el texto impreso será copiado y se convertirá en una copia de un Nexo de polillas titilantes no animado.

* Los efectos que ya se aplicaron a la criatura objetivo se continuarán aplicando a ella. Por ejemplo, si un Crecimiento gigante le dio +3/+3 antes en el turno y luego Citomoldear la convierte en una copia de Osos pardos, se convertirá en unos Osos pardos 5/5.

* Una criatura puede convertirse en una copia de sí misma de esta manera. Esto normalmente no tendrá un efecto visible.

* Al final del turno, la criatura volverá a ser lo que era antes. Si dos Citomoldear afectan a la misma criatura el mismo turno, ambos se eliminarán al mismo tiempo.

Cuartel fantasmal

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{T}, sacrificar el Cuartel fantasmal: Destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en juego y luego barajar su biblioteca.

* El controlador de la tierra objetivo puede buscar una carta de tierra básica incluso si esa tierra no fue destruida por la habilidad del Cuartel fantasmal. Esto puede pasar si la tierra es indestructible o si fue regenerada.

* Si haces objetivo al Cuartel fantasmal con su propia habilidad, la habilidad será contrarrestada porque su objetivo ya no está en juego. No podrás buscar una carta de tierra.

Cultista traje asesino

{R}

Criatura -- Berserker trasgo

1/1

El Cultista traje asesino ataca cada turno si puede.

{B}, sacrificar el Cultista traje asesino: La próxima vez que se le fuera a hacer daño a la criatura objetivo este turno, en vez de eso, destruye esa criatura.

* Esta habilidad ocasiona que una criatura sea destruida en lugar de que reciba daño. El daño reemplazado de estar manera no se hace, y los efectos que suceden basados en este daño (como el efecto de "remuévelo del juego" del Fuego demoníaco) no suceden.

Cultivo hidropónico vigeano

{1}{G}{U}

Criatura -- Planta mutante

0/0

Injertar 5 (Esta criatura entra en juego con cinco contadores +1/+1 sobre ella. Siempre que otra criatura entre en juego, puedes mover un contador +1/+1 de esta criatura a esa.)

El Cultivo hidropónico vigeano no puede atacar ni bloquear.

* Incluso cuando esta criatura no puede atacar, no tiene la habilidad de defensor.

Denegar

{X}{W}{U}

Instantáneo

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

Ganas X vidas.

* Ganas la vida ya sea que el controlador del hechizo pague {X} o no, y ya sea que el hechizo sea contrarrestado o no.

Desgarraviento

{3}{W}{U}

Criatura -- Elemental

1/3

Vuela.

{W}: El Desgarraviento gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

{W}: El Desgarraviento obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

{U}: Intercambia la fuerza con la resistencia del Desgarraviento hasta el final del turno.

{U}: Regresa el Desgarraviento a la mano de su propietario.

* Todas las copias de la segunda habilidad se aplican antes que cualquier copia de la tercera habilidad, sin importar el orden en el cual se jugaron. Por ejemplo, dar +0/+1 al Desgarraviento, luego intercambiar su fuerza y resistencia y luego darle +0/+1 nuevamente resultará en una criatura 5/1.

\$\$-----Diablo chillón

{1}{R}

Criatura -- Diablo

2/1

Inspirar temor.

Cuando el Diablo chillón entre en juego, puedes pagar {X}. Si lo haces, la criatura objetivo obtiene +X/+0 hasta el final del turno.

Cuando el Diablo chillón entre en juego, sacrifícalo a menos que se haya usado {B} para jugarlo.

* Para que esta criatura no sea sacrificada, se debe haber usado {B} al pagar el coste de maná de {1}{R}. No importa si se usó {B} para pagar {X}.

* Eliges el valor de X cuando la habilidad del Diablo chillón se resuelve. X puede ser 0.

Dicha ignorante

{1}{R}

Instantáneo

Remueve del juego boca abajo todas las cartas en tu mano. Al final del turno, regresa esas cartas a tu mano, luego roba una carta.

* Ningún jugador puede ver las cartas mientras están boca abajo.

* Si juegas esto durante el paso de final de turno, no regresarás las cartas a tu mano ni robarás una carta hasta el paso de final de turno del próximo turno.

* Si la habilidad disparada retrasada es contrarrestada (por ejemplo, con Babanuladora), las cartas permanecen removidas del juego para siempre.

Dragón del pozo rakdos

{2}{R}{R}

Criatura -- Dragón

3/3

{R}{R}: El Dragón del pozo rakdos gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

{R}: El Dragón del pozo rakdos obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Temerario -- El Dragón del pozo rakdos tiene la habilidad de dañar dos veces mientras no tengas cartas en tu mano.

* Si el Dragón del pozo rakdos pierde la habilidad de dañar dos veces después de que el daño de dañar primero fue asignado, no hará daño durante el paso de daño de combate normal.

Experimento Kraj

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

Criatura legendaria -- Mutante cieno

4/6

El Experimento Kraj tiene todas las habilidades activadas de cada una de las otras criaturas con contadores +1/+1 sobre ellas.

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* A diferencia del Elemental de mercurio de la colección Mirrodin, los costes de las habilidades activadas que gana el Experimento Kraj deben ser pagados con los colores correctos de maná.

Explorador de guerra llameante

{3}{R}

Criatura -- Explorador elemental

2/4

Cuando otra criatura entre en juego, sacrifica el Explorador de guerra llameante. Si lo haces, el Explorador de guerra llameante hace 4 puntos de daño a esa criatura.

* Si varias criaturas entran en juego al mismo tiempo, la habilidad del Explorador de guerra llameante se disparará varias veces. Cuando el

primero de esos disparos se resuelva, si el Explorador de guerra llameante puede ser sacrificado por el controlador de la habilidad, será sacrificado y hará 4 puntos de daño. Cuando los otros disparos se resuelvan, no estará en juego, así que no puede ser sacrificado y las otras criaturas no recibirán daño.

Firme

{3}{B}{G}

Instantáneo

Sacrifica una criatura. Regresa hasta X cartas de tu cementerio a tu mano, donde X es la cantidad de colores que era esa criatura. Luego remueve esta carta del juego.

//

Decidido

{G}{U}

Instantáneo

Los otros hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades este turno.

Roba una carta.

* La criatura se sacrifica cuando se resuelve Firme. No es un coste adicional. No es opcional. Si no puedes sacrificar una criatura, o sacrificas una criatura incolora, no regresa ninguna carta.

* Las cartas en el cementerio que regresas como parte del efecto de Firme no son hechas objetivo. Son elegidas cuando el hechizo se resuelve. La criatura que sacrificaste puede ser una de ellas.

* Después de que se resuelve Decidido, cualquier hechizo o habilidad que podría contrarrestar un hechizo que controlas este turno igual se resolverá. Simplemente no contrarrestará ese hechizo.

* Los hechizos que controlas pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades mientras Decidido está en la pila, esperando resolverse.

Fitohidra germinante

{4}{G}

Criatura -- Hidra planta

0/2

Defensor (Esta criatura no puede atacar).

Siempre que la Fitohidra germinante reciba daño, puedes poner en juego una ficha que es una copia de la Fitohidra germinante.

* Se crea una ficha de copia de la Fitohidra germinante incluso si el daño que se le hace la destruye.

* Si la ficha de copia de Fitohidra germinante recibe daño, creará otra ficha de copia.

* Si Citomoldear convierte a una criatura en una copia de Fitohidra germinante, y esa criatura recibe daño, la ficha que se pone en juego es simplemente una copia de la Fitohidra germinante. Al final del turno, la criatura Citomoldeada volverá a ser lo que era, pero la ficha que la copia no lo hará.

Fronda repentina

{2}{G}

Instantáneo

Pon en juego una ficha de criatura Saprolín verde 1/1 bloqueando a la criatura objetivo que te está atacando.

Roba una carta.

* La ficha de Saprolín está bloqueando a la criatura atacante, incluso si el bloqueo no podría ser declarado legalmente (por ejemplo, si la criatura atacante vuela o si es la Turba vengativa).

* Poner una criatura bloqueadora en juego no dispara las habilidades de "Cuando esta criatura bloquee". Tampoco verificará restricciones, costes o requisitos de bloqueo.

* Poner una criatura bloqueadora en juego disparará las habilidades de "Cuando esta criatura es bloqueada por una criatura". Puede disparar las habilidades de "Cuando esta criatura sea bloqueada", pero sólo si la criatura que está bloqueando el Saprolín todavía no fue bloqueada ese combate.

* La criatura objetivo puede ser bloqueada por otras criaturas.

* La Fronda repentina puede ser jugada sólo durante la fase de combate de un oponente, después de que los atacantes fueron declarados. Si se juega después de que el daño de combate fue asignado, el Saprolín entrará en juego bloqueando a la criatura atacante, pero ni hará ni recibirá daño de combate.

Gárgola despiertapiedra

{3}{W}

Criatura -- Gárgola

3/4

Defensor (Esta criatura no puede atacar).

Vuela.

{1}{W}: Las criaturas que controlas con la habilidad de defensor pueden atacar este turno como si no tuvieran esa habilidad.

* La habilidad de la Gárgola despiertapiedra le permite a ella misma atacar.

* La habilidad de la Gárgola despiertapiedra afectará a las criaturas con la habilidad de defensor que entren bajo tu control después de que la habilidad se resuelva pero antes de que declares atacantes (aunque esas criaturas no podrán atacar a menos que tengan la habilidad de prisa).

Gran árbitro Augustin IV

{2}{W}{U}

Criatura legendaria -- Consejero humano

2/3

Te cuesta {1} menos jugar los hechizos blancos.

Te cuesta {1} menos jugar los hechizos azules.

A tus oponentes les cuesta {1} más jugar hechizos.

* Los hechizos que juegues que sean azules y blancos te cuestan {2} menos para jugar.

* Esto reduce sólo costes de maná genérico. Si juegan un hechizo con coste de maná {1}{W}{U} te costará {W}{U} jugarlo.

Himno de Rakdos

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

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque, obtiene +2/+0 hasta el final del turno y el Himno de Rakdos te hace 1 punto de daño.

Temerario -- Mientras no tengas cartas en la mano, si una fuente que controlas fuera a hacer daño a una criatura o jugador, en vez de eso, hace el doble del daño a esa criatura o jugador.

* La primera habilidad se dispara una vez para cada criatura con la que atacas. Si atacas con tres criaturas, por ejemplo, cada una recibirá +2/+0 y recibirás 3 puntos de daño.

* La habilidad de temerario duplica el daño que te hace el Himno de Rakdos a ti.

* Si el daño que se le fuera a hacer a un jugador o criatura es afectado tanto por el Himno de Rakdos como por un efecto de prevención de daño, ese jugador o el controlador de la criatura elige en qué orden aplicar los efectos. En la mayoría de los casos el jugador querrá prevenir el daño, y luego duplicar lo restante.

* Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a varias criaturas y/o jugadores simultáneamente, todo ese daño se duplica.

Husmear en el cerebro

{1}{B}

Conjuro

Nombra una carta que no sea tierra. El jugador objetivo muestra su mano. Ese jugador descarta una carta con ese nombre. Si no puede, tú robas una carta.

* Nombras la carta durante la resolución de Husmear en el cerebro, luego el jugador muestra su mano y descarta si corresponde. No hay manera de que el jugador haga algo entre que nombras la carta y el momento en que tiene que descartar.

Investigación

{G}{U}

Instantáneo

Elige hasta cuatro cartas que poseas de fuera del juego y barájalas en tu biblioteca.

//

Desarrollo

{3}{U}{R}

Instantáneo

Pon en juego una ficha de criatura Elemental roja 3/1 a menos que un oponente te permita robar una carta. Repite este proceso dos veces más.

* Para Investigación, una carta "de fuera del juego" puede ser una carta que fue removida del juego, una carta de tu colección o una carta de tu sideboard. En torneos, no puedes elegir una carta de tu colección. Las cartas que elijas no tienen por qué venir todas del mismo lado. Si eliges cualquier carta removida boca abajo, lo haces al azar y no puedes ver qué son.

* Desarrollo recibió una corrección menor. El nuevo texto es:

Pon en juego una ficha de criatura Elemental roja 3/1 a menos que cualquier oponente te permita robar una carta. Repite este proceso dos veces más.

* El efecto de Desarrollo se repite tres veces sin importar qué opción elija el oponente. El oponente puede elegir una opción distinta cada vez. Terminarás con tres fichas de Elemental, dos fichas y una carta, una ficha y dos cartas o tres cartas, según lo que el oponente elija.

* En un juego de varios jugadores, cada oponente, en turno, tiene la opción de permitirte robar una carta. Si ningún oponente lo hace, pones la ficha en juego. Luego repites el proceso dos veces más. Puede que un oponente distinto te permita robar una carta cada vez.

Isperia la inescrutable

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

Criatura legendaria -- Esfinge

3/6

Vuela.

Siempre que Isperia la inescrutable haga daño de combate a un jugador, nombra una carta. Ese jugador muestra su mano. Si muestra la carta nombrada, busca en tu biblioteca una carta de criatura con la habilidad de volar, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* La carta se nombra cuando la habilidad se resuelve. La carta nombrada no puede ser jugada después de que fue nombrada pero antes de que se muestre la mano del jugador.

Lyzolda, la bruja sangrienta

{1}{B}{R}

Criatura legendaria -- Clérigo humano

3/1

{2}, sacrificar una criatura: Lyzolda, la bruja sangrienta hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo si la criatura sacrificada era roja. Roba una carta si la criatura sacrificada era negra.

* Puedes sacrificar cualquier criatura que controles para pagar esta habilidad. Si la criatura no era ni roja ni negra, la habilidad no tiene efecto.

* Debes elegir un objetivo para la habilidad, incluso si la criatura que sacrificaste no es roja. Si el objetivo es ilegal antes de que la

habilidad se resuelva, la habilidad será contrarrestada; no robarás una carta, incluso si la criatura que sacrificaste era negra.

Madeiras de delirio

{2}{B}

Conjuro

Cada jugador descarta tres cartas.

* Primero el jugador activo elige qué cartas descartar, luego el jugador no activo elige, luego todas las cartas se descartan al mismo tiempo. Nadie ve lo que los otros jugadores están descartando antes de decidir qué cartas descartar.

Maestría biomántica

{4}{G/U}{G/U}{G/U}

Conjuro

({G/U} puede pagarse con {G} o {U}.)

Roba una carta por cada criatura que controla el jugador objetivo, luego roba una carta por cada criatura que controla otro jugador objetivo.

* Eliges ambos objetivos antes de robar cualquier carta. Los objetivos deben ser distintos. Uno de ellos puedes ser tú.

Maga etérea azoria

{1}{W}{U}

Criatura -- Hechicero humano

1/1

Siempre que un permanente sea regresado a tu mano, puedes pagar {1}. Si lo haces, roba una carta.

* Esta habilidad se disparará siempre que cualquier permanente, incluyendo una ficha de criatura o la misma Maga etérea azoria, regresen a tu mano. No importa quién controlaba al permanente o si alguna vez estuvo en tu mano antes.

Magnificación del dolor

{1}{B}{R}

Encantamiento

Siempre que un oponente reciba 3 o más puntos de daño de una única fuente, ese jugador descarta una carta.

* Esto se dispara sólo si los 3 o más puntos de daño se hacen al mismo tiempo. No se dispara si el daño hecho por la misma fuente en distintos momentos termina sumando 3 o más.

* Si una fuente hace 3 o más puntos de daño a varios oponentes al mismo tiempo, esta habilidad se disparará una vez por cada uno de esos oponentes. Cada uno de ellos deberá descartar una carta.

Mago del Gremio Rakdos

{B/R}{B/R}

Criatura -- Chamán zombie

2/2

({B/R} puede pagarse con {B} o {R}.)

{3}{B}, descartar una carta: La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

{3}{R}: Pon en juego una ficha de criatura Trasgo roja 2/1 con la habilidad de prisa. Remuévela del juego al final del turno.

* Si la segunda habilidad se juega durante el paso de final del turno, la ficha no será removida del juego hasta el paso de final del turno del próximo turno.

Mago del Gremio Simic

{G/U}{G/U}

Criatura -- Hechicero elfo

2/2

({G/U} puede pagarse con {G} o {U}.)

{1}{G}: Mueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo a otra criatura objetivo con el mismo controlador.

{1}{U}: Anexa el aura objetivo que está encantando a un permanente a otro permanente con el mismo controlador.

* Para la primera habilidad, la primera criatura objetivo no necesita tener un contador +1/+1 sobre ella. Si no lo tiene, la habilidad no hace nada.

* Para la primera habilidad, si las dos criaturas objetivo no están controladas por el mismo jugador cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hace nada. El jugador que controla las dos criaturas no tiene por qué ser el mismo jugador que las controlaba cuando se jugó la habilidad, y ese jugador no tiene por qué ser el controlador del Mago del Gremio Simic.

* Para la segunda habilidad, sólo el aura es hecha objetivo. Cuando la habilidad se resuelve, eliges un permanente para mover el aura hacia él. No puede ser el permanente al que el aura estaba anexado, debe ser controlado por el jugador que controlaba el permanente al que el aura estaba anexado, y debe poder ser encantado por el aura. (No importa quién controla el aura o quién controla el Mago del Gremio Simic.) Si no existe un permanente de esas características, el aura no se mueve.

Manipuladora citoplástica

{2}{U}{U}

Criatura -- Hechicero mutante humano

0/0

Injertar 2 (Esta criatura entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre ella. Siempre que otra criatura entre en juego, puedes mover un contador +1/+1 de esta criatura a esa.)

{U}, {T}: Gana el control de la criatura objetivo con un contador +1/+1 sobre ella mientras la Manipuladora citoplástica permanezca en juego.

* El cambio de control dura mientras la Manipuladora citoplástica esté en juego. No termina si la criatura pierde todos sus contadores +1/+1, si deja de ser una criatura o si la Manipuladora citoplástica se endereza.

* Si la habilidad es activada y la Manipuladora citoplástica deja el juego antes de que se resuelva, la habilidad no hace nada. La criatura objetivo permanecerá bajo el control de su controlador.

Mensajero transgremial

{4}

Criatura artefacto -- Gólem

3/3

El Mensajero transgremial es de todos los colores (incluso si esta carta no está en juego).

* Esta carta es blanca, azul, negra, roja y verde. Es multicolor. Ésta es una habilidad que fija características y se aplica en todas las zonas.

* El Mensajero transgremial aparece con un borde multicolor, pero sigue siendo un artefacto.

Mómir Vig, visionario simic

{3}{G}{U}

Criatura legendaria -- Hechicero elfo

2/2

Siempre que juegues un hechizo de criatura verde, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura y mostrarla. Si lo haces, baraja tu biblioteca y pon la carta en la parte superior.

Siempre que juegues un hechizo de criatura azul, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, pon esa carta en tu mano.

* Si juegas un hechizo de criatura verde y azul, ambas habilidades se disparan. Las habilidades pueden ser puestas en la pila de manera tal que cuando se resuelvan busques en tu biblioteca una carta de criatura, la pongas en la parte superior de tu biblioteca y luego la pongas en tu mano. Por supuesto, las habilidades pueden ponerse en la pila en otro orden.

Noche furtiva

{B}{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, todas las criaturas se convierten en negras y todas las tierras se convierten en pantanos.

* Este efecto sobrescribe todos los colores de las criaturas. Las criaturas serán negras en lugar de cualquier otro color o colores.

* Este efecto sobrescribe todos los tipos de tierra de las tierras. Las tierras serán pantanos en lugar de cualquier otro tipo de tierra. Esto no afectará los supertipos de las tierras (como básica o legendaria). Las tierras perderán sus habilidades normales y en lugar de eso tendrán la habilidad "{T}: Agrega {B} a tu reserva de maná".

* Si un permanente es tanto una criatura como una tierra, Noche furtiva reemplaza todos sus tipos de tierra con pantano, pero no afecta sus

tipos de criatura. La tierra criatura pierde todas sus habilidades generadas por su texto de reglas y sus tipos de tierra previos pero retiene cualquier habilidad otorgada por otros efectos. Por ejemplo, un Nexo de polillas titilantes animado se convierte en una tierra criatura negra cuyas únicas habilidades son volar y "{T}: Agrega {B} a tu reserva de maná".

* Una tierra o criatura que entra en juego después de que Noche furtiva se resuelve no será afectada por ella.

Novijen, corazón del progreso

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{G}{U}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que entró en juego este turno.

* La segunda habilidad pone un contador en cada criatura que cumpla el requisito sin importar quién la controla.

Omnibio

{1}{G}{G}{U}

Criatura -- Rana

3/3

{T}: La criatura objetivo es una Rana 3/3 hasta el final del turno.

* Si la criatura objetivo tiene cualquier efecto por la resolución de un hechizo o habilidad que modificó su fuerza o resistencia (como Crecimiento gigante) y que se aplicó a él antes en este turno, el efecto del Omnibio sobrescribirá esos efectos. La criatura será 3/3.

* Si hay un permanente con una habilidad estática que modifica la fuerza o resistencia de la criatura (como Noche de la traición de las almas, que le da a todas las criaturas -1/-1), seguirá afectando a la criatura una vez que se convierta en 3/3. En el ejemplo dado, será 2/2.

* Si la criatura tiene cualquier contador que modifica su fuerza y resistencia (como un contador +1/+1), esos contadores continuarán afectando a la criatura después de que se convierte en 3/3. En el ejemplo dado, será 4/4.

Paisaje de palomas

{3}{W/U}{W/U}{W/U}

Encantamiento

({W/U} puede pagarse con {W} o {U}.)

Siempre que un jugador juegue un hechizo que no sea de criatura, contrarresta ese hechizo. Ese jugador pone en juego X fichas de criatura Ave blancas y azules 1/1 con la habilidad de volar, donde X es el coste de maná convertido del hechizo.

* Las fichas de Ave se crean incluso si el hechizo no es contrarrestado por la habilidad del Paisaje de palomas. Esto puede suceder porque el hechizo no puede ser contrarrestado, porque ya fue contrarrestado o porque de alguna otra manera fue removido de la pila cuando la habilidad del Paisaje de palomas se resuelve.

* Si se juega una carta partida, el Paisaje de palomas hace una cantidad de fichas igual al coste de maná convertido de la mitad que fue jugada.

Piedra del magocreador

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Endereza la criatura objetivo que tiene una habilidad activada con {T} en su coste.

* Si la habilidad activada con {T} en su coste es otorgada a la criatura por un efecto (por ejemplo, por el efecto del Abrazo hipervoltico), la Piedra del magocreador puede enderezar esa criatura.

* Esto busca el símbolo {T}. La frase "girar una criatura enderezada que controles" no es lo mismo y no cuenta.

Posesión psíquica

{2}{U}{U}

Encantamiento -- Aura

Encantar oponente.

Sáltate tu paso de robar.

Siempre que el oponente encantado robe una carta, puedes robar una carta.

* Encantar un oponente funciona muy parecido a encantar un permanente. El hechizo de aura hace objetivo al oponente. Cuando se resuelve, entra en juego "anexado" a ese jugador. Una vez que está en juego, ya no hace más objetivo a ese jugador.

* El controlador de la Posesión psíquica, no el jugador encantado, salta su paso de robar.

* Si el controlador de la Posesión psíquica pasa a ser el mismo jugador que está encantado por ella, la Posesión psíquica irá al cementerio de su propietario como un efecto basado en estado.

* Un aura con encantar oponente no puede ser ni estar anexada a un permanente.

* En un juego de varios jugadores, si el oponente encantado deja el juego, la Posesión psíquica irá al cementerio de su propietario como un efecto basado en estado. Si el propietario de la Posesión psíquica deja el juego, la Posesión psíquica inmediatamente deja el juego; este no es un efecto basado en estado.

Posibilidades

{U}{R}

Instantáneo

Lanza una moneda a cara o cruz. Si sale cara, contrarresta el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro. Si sale cruz, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

//

Pequeñeces
{3}{R}{W}
Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica dos criaturas atacantes.

* El lanzamiento de moneda de Posibilidades no tiene ganador o perdedor, y ningún jugador elige "cara" o "ceca".

Psicópata no vivo

{2}{B}{B}

Criatura -- Asesino zombie

0/4

{B}: El Psicópata no vivo obtiene +1/-1 hasta el final del turno.

{B}, {T}: Destruye la criatura objetivo que tenga una fuerza menor que la del Psicópata no vivo.

* La criatura debe tener fuerza menor que la del Psicópata no vivo tanto cuando la habilidad se juega como cuando se resuelve.

Rakdos el profanador

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

Criatura legendaria -- Demonio

7/6

Vuela, arrolla.

Siempre que Rakdos el profanador ataque, sacrifica la mitad de los permanentes que controles que no sean Demonios, redondeando hacia arriba.

Siempre que Rakdos haga daño de combate a un jugador, ese jugador sacrifica la mitad de los permanentes que controle que no sean Demonios, redondeando hacia arriba.

* Para calcular la cantidad de permanentes que deben sacrificarse, cuenta la cantidad de permanentes que controla el jugador afectado que no tienen el subtipo Demonio, luego divide ese número a la mitad y redondea hacia arriba. Por ejemplo, un jugador que controla once permanentes que no son Demonios debe sacrificar seis de ellos.

* Un permanente con el subtipo Demonio, incluyendo a Rakdos el profanador, no puede ser sacrificado de esta manera.

Rastrero de la Calle Mosquito

{2}{R}

Criatura -- Bribón humano

3/1

El Rastrero de la Calle Mosquito no puede ser bloqueado por criaturas con la habilidad de volar.

* Una criatura que "puede bloquear como si tuviera la habilidad de volar" no puede bloquear al Rastrero de la Calle Mosquito.

Rebote

{1}{W}

Instantáneo

El siguiente punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura objetivo este turno, en vez de eso, se hace a otra criatura objetivo. Roba una carta.

* Si cualquier objetivo deja el juego antes de que el daño fuera a hacerse, ese daño no es redirigido.

* El controlador del Rebote roba una carta cuando se resuelve, no cuando el daño es redirigido.

Resonancia elemental

{2}{G}{G}

Encantamiento -- Aura

Encantar permanente.

Al comienzo de tu fase principal precombate, agrega maná igual al coste de maná del permanente encantado a tu reserva de maná. (El coste de maná incluye el color. Si un símbolo de maná tiene varios colores, elige uno.)

* Si el coste de maná del permanente encantado es {2}{W}{U}, el controlador de este aura agrega {2}{W}{U} a su reserva de maná. Si su coste de maná es {X}{G}, el controlador de este aura agrega {G} a su reserva de maná. Si su coste de maná es (W/U)(W/U), el controlador de este aura elige si agregar {W}{W}, {W}{U}, o {U}{U} a su reserva de maná. Esta elección puede ser distinta cada vez que la habilidad se resuelve.

* Esta habilidad no es una habilidad de maná. Usa la pila.

* Sólo la primera fase principal de un turno es la "fase principal precombate", incluso si se generan fases principales adicionales por algún efecto.

* Si ese maná no se usa durante la fase principal, ocasionará quemadura de maná.

Rix Maadi, el palacio calabozo

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{1}{B}{R}, {T}: Cada jugador descarta una carta. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

* Cuando se resuelve la segunda habilidad, primero el jugador activo elige una carta para descartar, luego el jugador no activo elige, luego todas las cartas se descartan al mismo tiempo. Nadie ve lo que los otros jugadores están descartando antes de decidir qué cartas descartar.

Sabios de Novijen

{4}{U}{U}

Criatura -- Consejero humano mutante

0/0

Injertar 4 (Esta criatura entra en juego con cuatro contadores +1/+1 sobre ella. Siempre que otra criatura entre en juego, puedes mover un contador +1/+1 de esta criatura a esa.)
{1}, remover dos contadores +1/+1 de criaturas que controlas: Roba una carta.

* Para jugar la habilidad activada, puedes remover dos contadores +1/+1 de una misma criatura o remover un contador +1/+1 de dos criaturas distintas que controles.

Sombra resbaladiza

{B}

Criatura -- Sombra

0/1

Defensor (Esta criatura no puede atacar).

{B}: La Sombra resbaladiza obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Temerario -- La Sombra resbaladiza puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor mientras no tengas cartas en tu mano.

* Si declaras a la Sombra resbaladiza como atacante, y luego una carta va a tu mano, la Sombra no será removida del combate. Continúa atacando.

Tañido de guerra

{3}{R}

Encantamiento

Siempre que un oponente gire una tierra para obtener maná, gira todas las tierras que controla ese jugador.

Si una criatura que controla un oponente ataca, todas las criaturas que controla ese oponente atacan si pueden.

* Tu oponente puede girar tierras para obtener maná en respuesta a la habilidad disparada. El efecto no impedirá que el oponente juegue hechizos o habilidades, pero dificultará que ese jugador juegue otros hechizos o habilidades más adelante en el turno porque las reservas de maná de los jugadores se vacían al final de cada fase.

Toque del mago etéreo

{2}{W}{U}

Instantáneo

Muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en juego una carta de criatura que se encuentre entre ellas con "Al final de tu turno, regresa esta criatura a la mano de su propietario". Luego pon el resto de las cartas mostradas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

* Si muestras más de una carta de criatura, puedes poner hasta una de ellas en juego, y el resto de las cartas mostradas van al fondo de tu biblioteca. Si no muestras cartas de criatura, todas las cartas mostradas van al fondo de tu biblioteca.

* Si la criatura deja el juego antes del final de tu turno, no regresará a tu mano al final de tu turno.

* Si pones una criatura en juego de esta manera durante tu paso de final de turno, no regresará a tu mano hasta el final de tu próximo turno.

* Si la habilidad disparada otorgada a la criatura es contrarrestada (por ejemplo con Babanuladora), la criatura permanecerá en juego. Al final de tu próximo turno, la habilidad se disparará nuevamente.

* Si una criatura como Clon copia a la criatura, no copiará la habilidad disparada.

Truco azorio

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

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que fuera a hacer la criatura objetivo este turno.

Prevén todo el daño de combate que se le fuera a hacer a la criatura objetivo este turno.

* Los dos objetivos pueden ser la misma criatura o pueden ser dos criaturas distintas.

Vasija de la musa

{4}

Artefacto

{3}, {T}: El jugador objetivo remueve del juego una carta de su mano. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro.

{1}: Elige una carta removida del juego con la Vasija de la musa. Puedes jugar esa carta este turno.

* Sólo las cartas removidas del juego como resultado de la primera habilidad pueden jugarse como resultado de la segunda habilidad.

Vínculo de agonía

{X}{B}

Conjuro

Como un coste adicional para jugar Vínculo de agonía, paga X vidas. Cada uno de los otros jugadores pierde X vidas.

* No puedes elegir un X que sea mayor que tu total de vida.

* Puedes elegir un X que sea igual a tu total de vida. Si lo haces, pagarás esa cantidad de vida cuando se juega el hechizo y perderás el juego antes de que se resuelva.

Todas las marcas registradas, son propiedad de Wizards of the Coast, Inc., en EE.UU. y en otros países. ©2006 Wizards.