

Discípulo Dega

1*



Criatura - Hechicero

☠, ☉: La criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta el final del turno.
 ☉, ☉: La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

"No hay una verdadera equidad del poder. Sólo hay más y menos."

Ilust. Alan Pollack
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 4/143

1/1

CW01 AP

Cruzado fuegoangélico

3*



Criatura - Soldado

☉: El Cruzado fuegoangélico obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Nada es más abrasador que los fuegos de la ira sagrada.

Ilust. Edward P. Beard, Jr.
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 1/143

2/3

CW02 AP

Helionauta

2*



Criatura - Soldado

Vuela.

☉, ☉: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

La esperanza mantuvo a los defensores en el aire, pero sólo el valor los mantuvo en la lucha.

Ilust. Franz Vohwinkel
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 13/143

1/2

CW03 AP

Portadora del estandarte

1*



Criatura - Abanderado

Si un oponente juega un hechizo o habilidad que pudiera hacer objetivo a un Abanderado en juego, ese jugador elige al menos un Abanderado como objetivo.

El estandarte era un punto de reunión para el ejército y un objetivo para el enemigo.

Ilust. Ron Spencer
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 18/143

1/1

CW04 AP

Guardia de honor de la Coalición

3*



Criatura - Abanderado

Si un oponente juega un hechizo o habilidad que pudiera hacer objetivo a un Abanderado en juego, ese jugador elige al menos un Abanderado como objetivo.

Sin considerar su propia defensa, llevaban la bandera que unía a su ejército.

Ilust. Eric Peterson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 3/143

2/4

CW05 AP

Trueno de Orim

2*



Instantáneo

Estímulo ☉. (Puedes pagar ☉ adicional en cuanto juegues este hechizo.) Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Si pagaste el coste del estímulo, el Trueno de Orim hace a la criatura objetivo una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de ese artefacto o encantamiento.

Ilust. Carl Critchlow
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 15/143

CW06 AP

Escudo del Deber y la Razón

1*



Encantar criatura

La criatura encantada tiene protección contra verde y contra azul.

El deber: defender. La razón: sobrevivir.

Ilust. Anthony S. Waters
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 16/143

1/1

CW07 AP

Esposas de descomposición

1*



Encantar criatura

La criatura encantada no puede atacar.

☠: La criatura encantada obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

☉: La criatura encantada no puede bloquear este turno.

Ilust. Cary Ruddell
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 14/143

1/1

CW08 AP

Luz divina

1*



Conjuro

Prevén todo el daño que se les fuera a hacer este turno a las criaturas que controles.

"Pirexia es un lugar implacable, y yo soy un señor enojado en un estado de ánimo implacable."

Señor Windgrace

Ilust. Christopher Moeller
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 8/143

CW09 AP

Ángel atormentado

2 *



Criatura - Ángel

Vuela.

Cuando el Ángel atormentado vaya a un cementerio desde el juego, remueve el Ángel atormentado del juego y cada uno de los demás jugadores pone en juego una ficha de criatura Ángel negra 3/3 con la habilidad de volar.

Ilust. Arnie Swekel
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 12/143

3/3

UW01 AP

Tácticas de distracción

3 *



Encantamiento

Girar dos criaturas enderezadas que controles: Gira la criatura objetivo.

Es el truco más viejo del libro -dijo Guff-. Yo debería saberlo: yo lo escribí.

Ilust. Jerry Tiritilli
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 7/143

UW02 AP

Oficial de reclutamiento

3 *



Criatura - Soldado

Daña primero.

Cuando el Oficial de reclutamiento entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Soldado mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

Ilust. Wayne England
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 9/143

2/3

UW03 AP

Bandera de la Coalición

*



Encantar criatura

La Bandera de la Coalición sólo puede encantar a una criatura que tú controles. El tipo de la criatura encantada es Abanderado.

Si un oponente juega un hechizo o habilidad que pudiera hacer objetivo a un Abanderado en juego, ese jugador elige al menos un Abanderado como objetivo.

Ilust. Darrell Riche
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 2/143

UW04 AP

Santuario Dega

2 *



Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un permanente negro o rojo, gana 2 vidas. Si controlas un permanente negro y uno rojo, en vez de eso, gana 4 vidas.

Ilust. Ben Thompson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 5/143

UW05 AP

Gerrard Capashen

3 **



Criatura - Leyenda

Al comienzo de tu mantenimiento, ganas 1 vida por cada carta que haya en la mano del oponente objetivo.

3 *: Gira la criatura objetivo. Juega esta habilidad sólo si Gerrard Capashen está atacando.

Ilust. Brom
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 11/143

3/4

RW01 AP

Degavólver

1 *



Criatura - Vólver

Estímulo 1 ♣ y/o 2 ♠.

Si pagaste el coste del estímulo 1 ♣, el Degavólver entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él y tiene: "Pagar 3 vidas: Regenera al Degavólver".

Si pagaste el coste del estímulo 2 ♠, el Degavólver entra en juego con un contador +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de dañar primero.

Ilust. Ron Spencer
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 6/143

1/1

RW02 AP

Falso amanecer

1 *



Conjuro

Los símbolos de maná de color en todos los permanentes que controles y en todas las cartas que poseas que no estén en juego, son * hasta el final del turno. Roba una carta.

Ilust. Dave Dorman
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 10/143

RW03 AP

Lince espectral

1 *



Criatura - Felino

Protección contra verde.

♣: Regenera al Lince espectral.

Siendo una versión incorpórea de su primo corpóreo, este lince caza almas, no comidas.

Ilust. Heather Hudson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 17/143

2/1

RW04 AP

Discípula Ceta



Criatura - Hechicero

☞, ☞: La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.
♣, ☞: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

"El mar tiene todo lo que necesitas. Simplemente debes saber cómo pedirlo."

Ilust. Greg & Tim Hildebrandt 1/1

CU01 AP

Jinete Remolino



Criatura - Tritón

Cuando el Jinete Remolino entre en juego, baraja las cartas de tu mano en tu biblioteca, luego roba ese mismo número de cartas.

Donde el viento se encuentra con el agua, el cambio es inevitable.

Ilust. Ray Lago 1/1

CU02 AP

Aeronave viviente



Criatura - Nave

Vuela.

2♣: Regenera a la Aeronave viviente.

La nave tiene una tripulación de tres: el piloto, el artillero y la nave misma.

Ilust. Mark Tedin 2/3

CU03 AP

Chamán del arrecife



Criatura - Tritón

☞: El tipo de la tierra objetivo es del tipo de tierra básica de tu elección hasta el final del turno.

Con un gesto, ella puede volver obsoletas las cartas náuticas de mil de años.

Ilust. Scott M. Fischer 0/2

CU04 AP

Draco costero



Criatura - Draco

Vuela.

1♣, ☞: Regresa el Kavú objetivo a la mano de su propietario.

Cuando los kavú emergieron de sus antiguos nidos, las cadenas alimenticias que llevaban mucho tiempo dormidas se llenaron de vitalidad nuevamente.

Ilust. John Gallagher 2/1

CU05 AP

Respuesta cínica



Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo si comparte un color con una criatura que controles.

"Todos tranquilícense; no es nada que no hayamos visto antes."

Sisay

Ilust. Maft Cavotta

CU06 AP

Espejismo rutilante



Instantáneo

El tipo de la tierra objetivo es del tipo de tierra básica de tu elección hasta el final del turno.

Roba una carta.

"Ah, ¿eso es todo lo que necesitan? ¿Por qué no lo dijeron?"

Chamán del arrecife

Ilust. Rebecca Guay

CU07 AP

Plantar



Instantáneo

Estímulo 1☞. (Puedes pagar 1♣ adicionales en cuanto juegues este hechizo.)

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. Si pagaste el coste del estímulo, el Plantar hace 2 puntos de daño a otra criatura objetivo.

"¡Tú no eres mi Hanna!"

Gerrard, a Yawgmoth

Ilust. Terese Nielsen

CU08 AP

Índice



Conjuro

Mira las primeras cinco cartas de la parte superior de tu biblioteca, luego regresaslas en cualquier orden.

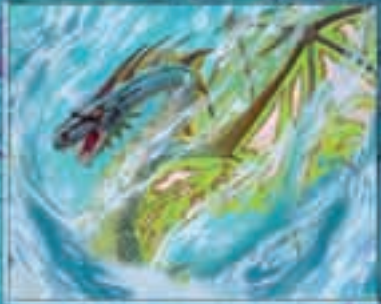
"Véamos . . . Mercadía, mercenario, metathrán . . . ¿Sabes? En realidad necesito un mejor sistema de archivo."

Ilust. Kev Walker

CU09 AP

Draco Remolino

3



Criatura - Draco

Vuela.

Cuando el Draco Remolino entre en juego, baraja las cartas de tu mano en tu biblioteca, luego roba ese mismo número de cartas.

Cuando el Draco Remolino vaya a un cementerio desde el juego, baraja las cartas de tu mano en tu biblioteca, luego roba ese mismo número de cartas.

Ilust. Alan Pollack

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 34/143

2/2

UU01 AP

Mensajero de la marea

3



Criatura - Tritón

Cuando el Mensajero de la marea entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Tritón mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

3: El Mensajero de la marea gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Ilust. Wayne England

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 31/143

1/2

UU02 AP

Místico vodaliano

1



Criatura - Tritón

☞: El hechizo instantáneo o de conjuro objetivo es del color de tu elección.

"A veces, cuando veo el océano, podría jurar que cambia de color."

Sisay

Ilust. Bob Petillo

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 33/143

1/1

UU03 AP

Acción evasiva

1



Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague 1 por cada tipo de tierra básica que haya entre las tierras que controles.

El uso efectivo del terreno es una lección que los buenos comandantes aprenden rápidamente.

Ilust. Brian Snoddy

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 23/143

UU04 AP

Santuario Ceta

2



Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un permanente rojo o verde, roba una carta; luego descarta una carta de tu mano. Si controlas un permanente rojo y uno verde, en vez de eso, roba dos cartas; luego descarta una carta de tu mano.

Ilust. Franz Vohwinkel

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 20/143

UU05 AP

Guerrera Remolino

2



Criatura - Tritón

Cuando la Guerrera Remolino entre en juego, baraja las cartas de tu mano en tu biblioteca, luego roba ese mismo número de cartas.

☞, sacrificar la Guerrera Remolino: Cada jugador baraja las cartas de su mano en su biblioteca, luego roba ese mismo número de cartas.

Ilust. Kev Walker

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 30/143

2/2

RU01 AP

Cetavólvor

1



Criatura - Vólvor

Estímulo 1 y/o.

Si pagaste el coste del estímulo 1, el Cetavólvor entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de dañar primero.

Si pagaste el coste del estímulo, el Cetavólvor entra en juego con un contador +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de arrollar.

Ilust. Gary Ruddell

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 21/143

1/1

RU02 AP

Cueva de hielo

3



Encantamiento

Siempre que un jugador juegue un hechizo, cualquier otro jugador puede pagar el coste de maná de ese hechizo. Si un jugador lo hace, contrarresta el hechizo. (El coste de maná incluye el color.)

Ni siquiera el opresivo frío de la cueva pudo mitigar la ira de Eladamri.

Ilust. Jerry Tiritilli

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 24/143

RU03 AP

Selección no natural

1



Encantamiento

1: Elige un tipo de criatura que no sea Muro. El tipo de la criatura objetivo es de ese tipo hasta el final del turno.

Lo que la naturaleza hace, la magia puede modificar.

Ilust. Kev Walker

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 32/143

RU04 AP

Discípulo Negra



Criatura - Hechicero

♣, ♠: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.
*, ♠: Previén el siguiente 1 punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura o jugador objetivo este turno.

"La oscuridad meramente esconde la luz."

Ilust. Jeff Miracola 1/1
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 44/143

CB01 AP

Zombie lastimero



Criatura - Zombie

*, ♠: El jugador objetivo gana 1 vida.

Al ser tratadas con una mezcla poderosa de hierbas y pociones, sus envolturas tienen un efecto preservativo notable, incluso para los vivos.

Ilust. John Matson 2/1
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 42/143

CB02 AP

Boa zombie



Criatura - Víbora Zombie

1 ♣: Elige un color. Siempre que la Boa zombie sea bloqueada por una criatura de ese color este turno, destruye esa criatura. Juega esta habilidad sólo en cualquier momento en que pudieras jugar un conjuro.

No necesita alimentarse; no obstante, tiene hambre.

Ilust. Greg Staples 3/3
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 54/143

CB03 AP

Druida del cenagal



Criatura - Druida Zombie

♣, ♠, sacrificar una criatura: Destruye el encantamiento objetivo.

Los druidas dedicaron sus vidas a preservar Dominaria; de la misma manera, dedicaron sus muertes.

Ilust. Dana Knutson 2/2
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 51/143

CB04 AP

Iracundo pirexiano



Criatura - Horror

Cuando el Iracundo pirexiano entre en juego, roba una carta y pierde 1 vida.

No toma prisioneros, pero conserva los trozos más selectos para Pirexia.

Ilust. Mark Tedin 2/2
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 40/143

CB05 AP

Extracción mental



Conjuro

Como coste adicional para jugar la Extracción mental, sacrifica una criatura. El jugador objetivo muestra su mano y descarta de ahí todas las cartas de cada uno de los colores de la criatura sacrificada.

Ilust. Adam Rex 2/2
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 42/143

CB06 AP

Última caricia



Conjuro

El jugador objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.
Robas una carta.

Ilust. Eric Peterson 2/2
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 41/143

CB07 AP

Levantamiento Urborg



Conjuro

Regresa hasta dos cartas objetivo de criatura de tu cementerio a tu mano. Roba una carta.

En Urborg, pocas cosas son menos permanentes que la muerte.

Ilust. Adam Rex 4/4
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 53/143

CB08 AP

Similitud mortal



Conjuro

Destruye dos criaturas objetivo que no sean negras a menos que alguna de ellas sea de un color del que no sea la otra. No pueden ser regeneradas. *(Esto es que las dos criaturas se destruyen sólo si son de los mismos colores exactamente, o si las dos son incolores.)*

Qué hermoso, ¿no? -gritó Crovax-. Pelearon juntos. Ahora morirán juntos.

Ilust. Greg Staples 4/4
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 37/143

CB09 AP

Gargantúa pirexiano

4



Criatura - Horror

Cuando el Gargantúa pirexiano entre en juego, roba dos cartas y pierde 2 vidas.

Otros pirexianos tienen pesadillas acerca de los gargantúa.

Ilust. Carl Critchlow
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 48/143

4/4

UB01 AP

Profanador de tumbas

3



Criatura - Zombie

Cuando el Profanador de tumbas entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Zombie mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

1 ♣: Regenera al Profanador de tumbas.

Ilust. Tony Szczudlo
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 40/143

2/1

UB02 AP

Presencia fétida

2



Encantar criatura

La criatura encantada obtiene -1/-1 y tiene: "♣: La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno".

Los pirexianos tienen una palabra que significa tanto evolución como dolor.

Ilust. Ray Lago
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 39/143

UB03 AP

Suprimir

2



Conjuro

El jugador objetivo remueve del juego boca abajo todas las cartas de su mano. Al final del siguiente turno de ese jugador, ese jugador regresa esas cartas a su mano.

Ilust. Terese Nielsen y Thomas M. Baxa
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 52/143

UB04 AP

Santuario Necra

2



Encantamiento

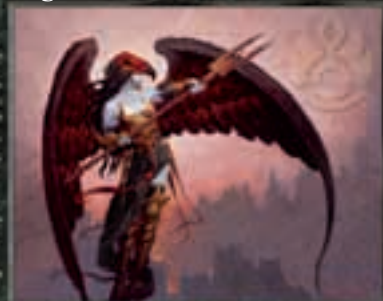
Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un permanente verde o blanco, el jugador objetivo pierde 1 vida. Si controlas un permanente verde y uno blanco, en vez de eso, ese jugador pierde 3 vidas.

Ilust. Eric Peterson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 45/143

UB05 AP

Ángel de desolación

3



Criatura - Ángel

Estímulo **. (Puedes pagar ** adicionales en cuanto juegues este hechizo.) Vuela.

Cuando el Ángel de desolación entre en juego, destruye todas las tierras que controles. Si pagaste el coste del estímulo, en vez de eso, destruye todas las tierras.

Ilust. Brom
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 38/143

5/4

RB01 AP

Necravólver

2



Criatura - Vólver

Estímulo 1 ♣ y/o *.

Si pagaste el coste del estímulo 1 ♣, el Necravólver entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de arrollar.

Si pagaste el coste del estímulo *, el Necravólver entra en juego con un contador +1/+1 sobre él y tiene: "Siempre que el Necravólver haga daño, ganas esa misma cantidad de vida".

Ilust. Dave Dorman
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 46/143

2/2

RB02 AP

Desesperación planar

3



Conjuro

Todas las criaturas obtienen -1/-1 hasta el final del turno por cada tipo de tierra básica que haya entre las tierras que controles.

Toda Dominaria retrocedió cuando Yawgmooth y sus servidores llegaron.

Ilust. Mike Sass
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 50/143

RB03 AP

Área pirexiana

1



Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta y pierde 1 vida.

Un público de uno con la malicia de miles.

Ilust. Pete Venters
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 47/143

RB04 AP

Discípulo Raka



Criatura - Hechicero

*, ⚡: Previén el siguiente 1 punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura o jugador objetivo este turno.

⚡, ⚡: La criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

"El fuerte también puede ser sutil."

Ilust. Arnie Swekel 1/1

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 66/143

CR01 AP

Kavu de tundra



Criatura - Kavu

⚡: La tierra objetivo es una llanura o una isla hasta el final del turno.

Una mezcla entre un jaguar y un armadillo.

Ilust. Matt Cavotta 2/2

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 71/143

CR02 AP

Enano Sangrefuego



Criatura - Enano

⚡, sacrificar el Enano Sangrefuego: El Enano Sangrefuego hace 1 punto de daño a cada criatura que no tenga la habilidad de volar.

Para ellos, la única muerte honorable es la que deja un cráter.

Ilust. Ron Spencer 1/1

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 56/143

CR03 AP

Minotauro estratega



Criatura - Minotauro

Prisa. (Esta criatura puede atacar y ⚡ el turno en que entre bajo tu control.)

El Minotauro estratega obtiene +1/+1 mientras controles una criatura blanca.

El Minotauro estratega obtiene +1/+1 mientras controles una criatura azul.

Ilust. Carl Critchlow 1/1

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 63/143

CR04 AP

Kavu planeador



Criatura - Kavu

*: El Kavu planeador obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

⚡: El Kavu planeador gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Ilust. Heather Hudson 2/1

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 64/143

CR05 AP

Mirada de Tahngarth



Conjuro

Mira las primeras tres cartas de la parte superior de la biblioteca del oponente objetivo, luego regrésalas en cualquier orden. Ese jugador mira las primeras tres cartas de la parte superior de tu biblioteca, luego las regresa en cualquier orden.

Ilust. Pete Venters

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 70/143

CR06 AP

Infusión de Sangrefuego



Encantar criatura

La Infusión de Sangrefuego sólo puede encantar a una criatura que controles.

⚡, sacrificar la criatura encantada: La Infusión de Sangrefuego hace a cada criatura una cantidad de daño igual a la fuerza de la criatura encantada.

Ilust. Anthony S. Waters

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 63/143

CR07 AP

Derrumbe enano



Conjuro

Estímulo: 2 ⚡, sacrificar una tierra. (Puedes pagar 2 ⚡ y sacrificar una tierra adicionalmente a cualquier otro coste en cuanto juegues este hechizo.)

Destruye la tierra objetivo. Si pagaste el coste del estímulo, destruye otra tierra objetivo.

Ilust. Tony Szczudlo

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 60/143

CR08 AP

Moler



Instantáneo

Destruye el artefacto objetivo. Roba una carta.

"Son feos y me estorban."

Tahngarth

Ilust. Pete Venters

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 69/143

CR09 AP

Patrulla enana

2



Criatura - Enano

La Patrulla enana no se endereza durante tu paso de enderezar. Siempre que juegues un hechizo que no sea rojo, endereza la Patrulla enana.

A los enanos nunca les preocupa quién les guarda las espaldas.

Ilust. Greg & Tim Hildebrandt

4/2

UR01 AP

Kavu Sangrefuego

2



Criatura - Kavu

☞, sacrificar el Kavu Sangrefuego: El Kavu Sangrefuego hace 2 puntos de daño a cada criatura.

Corazón de fuego, sangre de lava, dientes de piedra.

Ilust. Greg Staples

2/2

UR02 AP

Iluminar

X



Conjuro

Estímulo 2 ☞ y/o 3 ☞. (Puedes pagar 2 ☞ y/o 3 ☞ adicionales en cuanto juegues este hechizo.)

El Iluminar hace X puntos de daño a la criatura objetivo. Si pagaste el coste del estímulo 2 ☞, el Iluminar hace X puntos de daño al controlador de esa criatura. Si pagaste el coste del estímulo 3 ☞, robas X cartas.

Ilust. Christopher Moeller

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 63/143

UR03 AP

Cabecilla trasgo

3



Criatura - Trasgo

Prisa. (Esta criatura puede atacar y ☞ el turno en que entre bajo tu control.)

Cuando el Cabecilla trasgo entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Trasgo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

Ilust. Mark Romanoski

2/2

UR04 AP

Santuario Raka

2



Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un permanente blanco o azul, el Santuario Raka hace 1 punto de daño a la criatura objetivo. Si controlas un permanente blanco y uno azul, en vez de eso, el Santuario Raka hace 3 puntos de daño a esa criatura.

Ilust. David Martin

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 67/143

UR05 AP

Gigante de desolación

2



Criatura - Gigante

Estímulo **. (Puedes pagar ** adicionales en cuanto juegues este hechizo.)

Cuando el Gigante de desolación entre en juego, destruye todas las demás criaturas que controles. Si pagaste el coste del estímulo, en vez de eso, destruye todas las demás criaturas.

Ilust. Alan Pollack

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 59/143

3/3

RR01 AP

Rakavólver

2



Criatura - Vólver

Estímulo 1 * y/o ☞.

Si pagaste el coste del estímulo 1 *, el Rakavólver entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él y tiene: "Siempre que el Rakavólver haga daño, ganas esa cantidad de vida".

Si pagaste el coste del estímulo ☞, el Rakavólver entra en juego con un contador +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de volar.

Ilust. Scott M. Fischer

2/2

RR02 AP

Coloso Sangrefuego

6



Criatura - Gigante

☞, sacrificar el Coloso Sangrefuego: El Coloso Sangrefuego hace 6 puntos de daño a cada criatura y a cada jugador.

Necesitó toda su fuerza para contener su fuego interno.

Ilust. Greg Staples

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 55/143

6/6

RR03 AP

Investigación salvaje

2



Encantamiento

1 *: Busca en tu biblioteca una carta de encantamiento y muestra esa carta. Ponla en tu mano, luego descarta una carta al azar de tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

1 ☞: Busca en tu biblioteca una carta de instantáneo y muestra esa carta. Ponla en tu mano, luego descarta una carta al azar de tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Ilust. Gary Ruddell

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 72/143

RR04 AP

Discípulo Ana



Criatura - Hechicero

♣, ♠: La criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.
♠, ♣: La criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta el final del turno.

"Las bendiciones de Gaia solas ya no son suficientes."

Ilust. Darrell Riche 1/1

CG01 AP

Elfo de Urborg



Criatura - Elfo

♣: Agrega ♣, ♠ o ♠ a tu reserva de maná.

Los elfos de Urborg son tan mortales y caprichosos como el pantano mismo.

Ilust. Bob Petillo 1/1

CG02 AP

Gato montés Penumbra



Criatura - Felino

Cuando el Gato montés Penumbra vaya a un cementerio desde el juego, pon en juego una ficha de criatura Felino negra 2/1.

Este gato tiene dos vidas y está cazando más.

Ilust. Heather Hudson 2/1

CG03 AP

Gnarr de la ciénaga



Criatura - Bestia

Siempre que un jugador juegue un hechizo negro, el Gnarr de la ciénaga obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

No todos los defensores de Dominaria eran nutridos por la luz.

Ilust. Daren Bader 2/2

CG04 AP

Gnarr del claro



Criatura - Bestia

Siempre que un jugador juegue un hechizo azul, el Gnarr del claro obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Ya que durante mucho tiempo se pensó que los gnarr eran una leyenda, los defensores consideraron que su aparición era una señal de buena suerte.

Ilust. Daren Bader 4/4

CG05 AP

Gorila salvaje



Criatura - Simio

♠, ♣, ♠, sacrificar el Gorila salvaje: La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno. Roba una carta.

A estos gorilas omnívoros no les causa remordimiento una dieta compuesta de partes iguales de fruta y pirezianos.

Ilust. Dave Dorman 3/3

CG06 AP

Fuerza de la noche



Instantáneo

Estímulo ♠. (Puedes pagar ♠ adicional en cuanto juegues este hechizo.)

Las criaturas que controles obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Si pagaste el coste del estímulo, los Zombies que controles obtienen +2/+2 adicionales hasta el final del turno.

Ilust. John Avon

CG07 AP

Configuración del terreno



Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muestra esa carta y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

La victoria no favorece ni a los buenos ni a los malos. Favorece a los preparados.

Ilust. Mark Zug

CG08 AP

Camino tranquilo



Conjuro

Destruye todos los encantamientos. Roba una carta.

Freyalise les consiguió a los caminantes de planos el tiempo que necesitaban al abrir un camino a través del infierno accidentado de Pirezia.

Ilust. John Avon

CG09 AP

Kavu Penumbra

4



Criatura - Kavu

Cuando el Kavu Penumbra vaya a un cementerio desde el juego, pon en juego una ficha de criatura Kavu negra 3/3.

"Estos kavu son tan tercos que incluso se rehúsan a morir."

Tahngarth

Ilust. Tony Szcudlo **3/3**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 83/143

UG01 AP

Balance de Gaia

3



Conjuro

Como coste adicional para jugar el Balance de Gaia, sacrifica cinco tierras. Busca en tu biblioteca una carta de tierra de cada tipo de tierra básica y ponlas en juego. Luego baraja tu biblioteca.

Ilust. Rebecca Guay

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 77/143

UG02 AP

Mensajera silvestre

3



Criatura - Elfo

Arrolla.

Cuando la Mensajera silvestre entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Elfo mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

Ilust. Heather Hudson **2/2**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 87/143

UG03 AP

Kavu aullador

4



Criatura - Kavu

Cuando el Kavu aullador entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de Kavu mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

Ilust. Wayne England **4/5**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 79/143

UG04 AP

Santuario Ana

2



Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un permanente azul o negro, la criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Si controlas un permanente azul y uno negro, en vez de eso, esa criatura obtiene +5/+5 hasta el final del turno.

Ilust. Rob Alexander

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 74/143

UG05 AP

Kavu lacerante

4



Criatura - Kavu

Arrolla.

Siempre que el Kavu lacerante ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada otro Kavu atacante.

Para los kavu, todos los pirezianos son meramente bocadillos crujientes.

Ilust. Daren Bader **4/4**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 80/143

RG01 AP

Anavólver

3



Criatura - Vólver

Estímulo 1 y/o .

Si pagaste el coste del estímulo 1 , el Anavólver entra en juego con dos contadores +1/+1 sobre él y tiene la habilidad de volar.

Si pagaste el coste del estímulo , el Anavólver entra en juego con un contador +1/+1 sobre él y tiene: "Pagar 3 vidas: Regenera al Anavólver".

Ilust. Matt Cavotta **3/3**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 75/143

RG02 AP

Despliegue simbiótico

2



Encantamiento

Sáltate tu paso de robar.

1, girar dos criaturas enderezadas que controles: Roba una carta.

"Conocen sus órdenes. Yo conozco sus corazones. Ahora la fortaleza conocerá la derrota."

Eladamri

Ilust. Kev Walker

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 88/143

RG03 AP

Sierpe Penumbra

5



Criatura - Sierpe

Arrolla.

Cuando la Sierpe Penumbra vaya a un cementerio desde el juego, pon en juego una ficha de criatura Sierpe negra 6/6 con la habilidad de arrollar.

Ilust. Jeff Easley **6/6**

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 84/143

RG04 AP

Guerrero pútrido



Criatura - Zombie Soldado

Siempre que el Guerrero pútrido haga daño, elige uno: cada jugador pierde 1 vida; o cada jugador gana 1 vida.

No me gusta -dijo Grizzlegom-, pero aceptaré a todo soldado que logre conseguir.

Ilust. Ray Lago
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 117/143

2/2

CZ01 AP

Cazador aletanavaja



Criatura - Trasgo Tritón

☞: El Cazador aletanavaja hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

Nadie sabía si habían estado acechando bajo el mar todo ese tiempo, o si habían sido creados por la sobreposición pirexiana.

Ilust. Jeff Easley
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 119/143

1/1

CZ02 AP

Muerta de Llanowar



Criatura - Elfo Zombie

☞: Agrega ☠ a tu reserva de maná.

Así como las hojas caen de las ramas de un árbol vivo, los muertos dejan el elfhogar.

Ilust. Ben Thompson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 109/143

2/2

CZ03 AP

Legionario trasgo



Criatura - Soldado Trasgo

☠, sacrificar el Legionario trasgo: El Legionario trasgo hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

*, sacrificar el Legionario trasgo: Preven los siguientes 2 puntos de daño que se le fueran a hacer a la criatura o jugador objetivo este turno.

Ilust. Mark Romanoski
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 103/143

2/2

CZ04 AP

Pueblo celeste de Gaia



Criatura - Tritón Elfo

Vuela.

La gracia del bosque y el espíritu del mar.

Ilust. Terese Nielsen
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 101/143

2/2

CZ05 AP

Vínculo de alma



Encantar criatura

Siempre que la criatura encantada haga o reciba daño, ganas esa cantidad de vida.

Bailaron como marionetas a una tonada que sólo Yawgmoth podía oír.

Ilust. Jeff Easley
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 120/143

CZ06 AP

Daga de mercurio



Encantar criatura

La criatura encantada tiene: "☞: Esta criatura hace 1 punto de daño al jugador objetivo. Robas una carta".

Los enanos llaman a sus técnicas de mercurio "armería de improvisación".

Ilust. Alex Horley
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 118/143

CZ07 AP

Consumir fuerza



Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Otra criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Cuando las tropas de Multani invadieron Urborg, la podredumbre del pantano se convirtió en un festín para los vivos.

Ilust. Adam Rex
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 93/143

CZ08 AP

Abrazo de Squee



Encantar criatura

La criatura encantada obtiene +2/+2. Cuando la criatura encantada vaya a un cementerio, regresa esa carta de criatura a la mano de su propietario.

Ilust. Rebecca Guay
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 122/143

CZ09 AP

Manantial temporal

1  



Conjuro 

Pon el permanente objetivo en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

Una salpicadura del agua del manantial te manda volando hasta el quinto infierno.

Ilust. John Matson

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 125/143

CZ10 AP

Veredicto de Gerrard



Conjuro 

El jugador objetivo descarta dos cartas de su mano. Ganas 3 vidas por cada carta de tierra descartada de esta manera.

Un corazón de luz y un alma de oscuridad no pueden coexistir.

Ilust. Carl Critchlow

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 102/143

UZ01 AP

Tumba de mártires

2  



Encantamiento 

Pagar 2 vidas: Prevé el siguiente 1 punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura objetivo este turno.

Honra a los valientes que pelearon, honra a los muertos que cayeron, honra al mundo que salvaron.

Inscripción del monumento

Ilust. Anthony S. Waters


™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 110/143


UZ02 AP


Minotauro ilusionista

3  



Criatura - Minotauro 

1 : El Minotauro ilusionista no puede ser objetivo de hechizos o habilidades este turno.

, sacrificar el Minotauro ilusionista: El Minotauro ilusionista hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo.

Ilust. Mark Zug

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 111/143

3/4

UZ03 AP

Venganza de Squee

1  



Conjuro 

Elige un número. Lanza una moneda ese mismo número de veces o hasta que pierdas un lanzamiento, lo que pase primero. Si ganas todos los lanzamientos, roba dos cartas por cada lanzamiento.

Ilust. Kev Walker

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 123/143

UZ04 AP

Mutación de muerte

6  



Conjuro 

Destruye la criatura objetivo que no sea negra. No puede ser regenerada. Pon en juego X fichas de criatura Saprolin verde 1/1, donde X es su coste de maná convertido.

Ilust. Carl Critchlow


™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 96/143



UZ05 AP

Arbóreo de ébano

1  



Criatura - Arbóreo 

 : El Arbóreo de ébano obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

A sus raíces las hace felices beber tanto el agua transparente de un arroyo como la sangre grasienta de un guerrero pireziano.

Ilust. Matt Cavotta

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 97/143


3/3

UZ06 AP

Maniobra de la capitana

X  



Instantáneo 

Los siguientes X puntos de daño que se le fueran a hacer a la criatura o jugador objetivo este turno, en vez de eso, se le hacen a otra criatura o jugador objetivo.

Sisay descubrió que el casco reflejante del Vientoligero podía usarse como arma defensiva.

Ilust. Ben Thompson


™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 92/143

UZ07 AP

Cargador de piedra variable

2  



Criatura - Bestia 

Siempre que el Cargador de piedra variable ataque, obtiene +3/-3 hasta el final del turno.

Una melena de piedra variable y un porte de furia.

Ilust. John Gallagher

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 99/143

2/5

UZ08 AP

Mutación del Éter

3



Conjuro

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. Pon en juego X fichas de criatura Saprolín verde 1/1, donde X es su coste de maná convertido.

Ilust. Ron Spencer
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 91/143

UZ09 AP

Barrera de selva

2



Criatura - Muro

(Los Muros no pueden atacar.)
Cuando la Barrera de selva entre en juego, roba una carta.

Una extracción masiva de maná causó que toda Dominaria hiciera una pausa; Multani había transplantado Yavimaya al borde de Urborg.

Ilust. Edward P. Beard, Jr.
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 100/143

2/6

UZ10 AP

Vindicar

1



Conjuro

Destruye el permanente objetivo.

"No lloren por mí. Éste es mi destino."

Gerrard

Ilust. Brian Snoddy
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 126/143

RZ01 AP

Apretón mortal

X



Conjuro

El Apretón mortal hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Ganas X vidas.

La alegría más grande de Yawgmoth vino de observar a un héroe derrotar a otro.

Ilust. Eric Peterson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 93/143

RZ02 AP

Rayo profético

3



Instantáneo

El Rayo profético hace 4 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Mira las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca.

Ilust. Dave Dorman
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 116/143

RZ03 AP

Explosión sofocante

1



Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo y la Explosión sofocante hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

Ilust. Christopher Moeller
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 124/143

RZ04 AP

Acción perniciosa

1



Encantamiento

X, sacrificar la Acción perniciosa: Destruye cada artefacto, criatura y encantamiento que tenga un coste de maná convertido de X o menos.

Yawgmoth -susurró Freyalise al poner la bomba-, ahora pagarás por tu traición.

Ilust. Christopher Moeller
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 114/143

RZ05 AP

Traficante de espíritus

3



Criatura - Bestia

Siempre que el Traficante de espíritus haga daño a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Traficante de espíritus.

♣: Regenera al Traficante de espíritus.

♣: El Traficante de espíritus es del color de tu elección hasta el final del turno.

Ilust. Glen Angus
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 121/143

6/6

RZ06 AP

Campo minado de piedra de poder

2



Encantamiento

Siempre que una criatura ataque o bloquee, el Campo minado de piedra de poder le hace 2 puntos de daño.

"Hemos peleado hasta ahora y hemos perdido demasiado. No retrocederemos."

Grizzlegom

Ilust. Greg & Tim Hildebrandt
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 115/143

RZ07 AP

Trincheras de trasgos

1 [Red] [Blue] [Green]



Encantamiento

2, sacrificar una tierra: Pon en juego dos fichas de criatura Soldado Trasgo roja y blanca 1/1.

El suelo se levantó y se transformó en mil guerreros pequeños. Faltaba mucho para que esta lucha terminara.

Ilust. Wayne England
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 104/143

RZ08 AP

Abrazo de Yavimaya

5 [Green] [Blue] [Red]



Encantar criatura

Tú controlas la criatura encantada.
La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de arrollar.

Ilust. Eric Peterson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 127/143

RZ09 AP

Víbora mística

1 [Green] [Blue] [Red]



Criatura - Víbora

Puedes jugar la Víbora mística en cualquier momento en que pudieras jugar un instantáneo.

Cuando la Víbora mística entre en juego, contrarresta el hechizo objetivo.

Sus colmillos están en tu carne antes de que su siseo deje tus oídos.

Ilust. Daren Bader
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 112/143

2/2

RZ10 AP

Carga ferviente

1 [Red] [Blue] [Green]



Encantamiento

Siempre que una criatura que controles ataque, obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Crovax estaba casi enterrado bajo el peso de sus rivales.

Ilust. Mark Tedin
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 98/143

RZ11 AP

Pasaje guiado

[Blue] [Red] [Green]



Conjuro

Muestra las cartas de tu biblioteca. Un oponente elige de entre ellas una carta de criatura, una carta de tierra, y una carta que no sea de criatura y que no sea de tierra. Pon las cartas elegidas en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Ilust. Alex Horley
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 105/143

RZ12 AP

Finca cubierta de hierbas

[Green] [Blue] [Red]



Encantamiento

Sacrificar una tierra: Gana 3 vidas.

El deterioro del hogar ancestral de Crovax igualaba el estado de su alma.

Ilust. Brian Snoddy
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 113/143

RZ13 AP

Ángel de relámpago

1 [Red] [Blue] [Green]



Criatura - Ángel

Vuela, prisa. (Esta criatura puede atacar y \heartsuit el turno en que entre bajo tu control.) El Ángel de relámpago no se gira al atacar.

Ilust. rk post
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 108/143

3/4

RZ14 AP

Desollador fungoso

4 [Green] [Blue] [Red]



Criatura - Bestia

Arrolla.
Siempre que el Desollador fungoso haga daño a un oponente, robas una carta y ese oponente descarta una carta de su mano.

Ilust. Jim Nelson
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 100/143

6/4

RZ15 AP

Cromat

[Green] [Blue] [Red]



Criatura - Leyenda

* \heartsuit : Destruye la criatura objetivo que bloquee o sea bloqueada por el Cromat.
[Blue] [Red]: El Cromat gana la habilidad de volar hasta el final del turno.
[Green]: Regenera al Cromat.
[Red] [Green]: El Cromat obtiene +1/+1 hasta el final del turno.
[Green] [Blue]: Pon al Cromat en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

Ilust. Donato Giancola
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 94/143

5/5

RZ16 AP

Última resistencia



Conjuro

El oponente objetivo pierde 2 vidas por cada pantano que controles. La Última resistencia hace a la criatura objetivo una cantidad de daño igual al número de montañas que controles. Pon en juego una ficha de criatura Saprolin verde 1/1 por cada bosque que controles. Ganas 2 vidas por cada llanura que controles. Robas una carta por cada isla que controles, luego descargas ese mismo número de cartas de tu mano.

Ilust. Ron Spencer

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 107/143

RZ17 AP

Gólem blasonado



Criatura artefacto - Gólem

Estímulo X. (Puedes pagar X adicionales en cuanto juegues este hechizo.)
Sólo utiliza maná de color para pagar X. No puedes usar más de un maná de cada color de esta manera.
Si pagaste el coste del estímulo, el Gólem blasonado entra en juego con X contadores +1/+1 sobre él.

Ilust. Greg Staples

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 136/143

1/2

UA01 AP

Dodecapodo



Criatura artefacto

Si un hechizo o habilidad que controle un oponente te obliga a descartar el Dodecapodo de tu mano, ponlo en juego con dos contadores +1/+1 sobre él en vez de ponerlo en tu cementerio.

Ilust. John Howe

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 134/143

3/3

UA02 AP

heraldo de bronce



Criatura artefacto - Gólem

En cuanto el Heraldo de bronce entre en juego, elige una tipo de criatura.
Cuando el Heraldo de bronce entre en juego, muestra las primeras cuatro cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon todas las cartas de criatura del tipo elegido mostradas de esta manera en tu mano y el resto en la parte inferior de tu biblioteca. Las criaturas del tipo elegido obtienen +1/+1.

Ilust. Daren Bader

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 133/143

2/2

UA03 AP

Arco de dragón



Artefacto

2, ♠: Pon una carta multicolor de criatura de tu mano en juego.

En su anhelo por el poder del arco, los magos frecuentemente olvidan que sólo hace que los dragones sean más fáciles de invocar. No hace que sean más fáciles de controlar.

Ilust. Dana Knutson

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 135/143

UA04 AP

Máscara de intolerancia



Artefacto

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, si hay cuatro o más tipos de tierra básica entre las tierras que ese jugador controle, la Máscara de intolerancia le hace 3 puntos de daño.

Ilust. Glen Angus

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 138/143

RA01 AP

Arma del Legado



Artefacto Legendario

*♣♦♥♠: Remueve el permanente objetivo del juego.
Si el Arma del Legado fuera a ir a un cementerio desde cualquier lugar, en vez de eso, muestra el Arma del Legado y barájala en la biblioteca de su propietario.

Ilust. John Avon

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 137/143

RA02 AP

Cuevas de Koilos



Tierra

♠: Agrega un maná incoloro a tu reserva de maná.
♠: Agrega * o ♠ a tu reserva de maná. Las Cuevas de Koilos te hacen 1 punto de daño.

Ilust. Jim Nelson

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 140/143

RL01 AP

Forja del campo de batalla



Tierra

♠: Agrega un maná incoloro a tu reserva de maná.
♠: Agrega ♠ o * a tu reserva de maná. La Forja del campo de batalla te hace 1 punto de daño.

Ilust. Darrell Riche

™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 139/143

RL02 AP

Yermos de Llanowar



Tierra

☞: Agrega un maná incoloro a tu reserva de maná.
 ☞: Agrega ♣ o ♠ a tu reserva de maná. Los Yermos de Llanowar te hacen 1 punto de daño.

Ilust. Rob Alexander
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 141/143

RL03_AP

Costa de Yavimaya



Tierra

☞: Agrega un maná incoloro a tu reserva de maná.
 ☞: Agrega ♣ o ♠ a tu reserva de maná. La Costa de Yavimaya te hace 1 punto de daño.

Ilust. Anthony S. Waters
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 143/143

RL04_AP

Arrecife shivano



Tierra

☞: Agrega un maná incoloro a tu reserva de maná.
 ☞: Agrega ♠ o ♣ a tu reserva de maná. El Arrecife shivano te hace 1 punto de daño.

Ilust. Rob Alexander
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 142/143

RL05_AP

2 ✨

Día



Instantáneo

Las criaturas que controle el jugador objetivo obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Ilust. Anthony S. Waters
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 131/143

1 ☠

Muerte




Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al juego. Pierdes una cantidad de vida igual a su coste de maná convertido.

Ilust. Edward P. Beard, Jr.
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 130/143

1 ♠

Hielo



Instantáneo

Gira el permanente objetivo. Roba una carta.

Ilust. Franz Vohwinkel
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 129/143

1 ☠

Noche



Instantáneo


La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

Ilust. Christopher Moeller
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 131/143

UX01A AP

1 ♣

Vida



Conjuro

Hasta el final del turno, todas las tierras que controles son criaturas 1/1 que siguen siendo tierras.

Ilust. Anthony S. Waters
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 130/143

UX02A AP

1 ♠

Fuego



Instantáneo

El Fuego hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier número de criaturas y/o jugadores objetivo.

Ilust. David Martin
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 128/143

UX04A AP

2 ♣

Realidad



Instantáneo

Destruye el artefacto objetivo.

Ilust. David Martin
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 129/143

2 ♠

Caos



Instantáneo

Las criaturas no pueden bloquear este turno.

Ilust. Greg & Tim Hildebrandt
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 132/143

1 ♠

Ilusión



Instantáneo

El hechizo o permanente objetivo es del color de tu elección hasta el final del turno.

Ilust. John Ayon
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 129/143

UX03A AP

3 ✨

Orden



Instantáneo

Remueve del juego la criatura atacante objetivo.

Ilust. Greg & Tim Hildebrandt
™ & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 132/143

UX05A AP

