

dra del despertar justo cuando nuestro oponente juegue Ira de Dios, de modo que recuperaremos todas nuestras criaturas sin demasiado problema, además de volver a disparar los efectos de robar como el de Perito Branquia Plateada! Finalmente, también está la posibilidad de copiar una criatura lo suficientemente grande, como un Trillador de nubes -también puedes copiarlo cuando su habilidad de Evocar está en la pila, si se diera el caso- para dar la sorpresa final en un contraataque. Y para que veas que esta carta es capaz de todo, todavía pongo otra posibilidad: ¡Convertir todas las criaturas en Saqueador tritón! de modo que seguramente podrás acabar robando aquello que estás buscando.

Y esto más que un truco es una especie de alerta: ¡Ni se te ocurra nombrar blanco o azul cuando elijas el color de protección que quieres que dé la habilidad de Sygg, si todavía hay otra activación por resolverse en la pila! Como es evidente, si lo hicieses así, la segunda fallaría y no podría llegar a resolverse, por ser la leyenda de estos colores. Así que si, pongamos por caso, tu objetivo es dar protección contra verde y contra blanco, lo mejor será que primero nombres verde y luego blanco... Aunque esa será tu última oportunidad para utilizar la habilidad ese turno sobre la misma criatura. Recuerda, teniendo en cuenta esto, que es imposible dar protección contra azul y contra blanco a la misma criatura.

Enfrentamientos

RG Mana-ramp: Su estrategia es tan lenta, que será difícil que alguna de sus amenazas llegue a tocar la mesa en el tiempo necesario. Sólo tendremos que vigilar con esas Ráfaga sulfurosa a velocidad de instantáneo, aunque jugando alrededor de ellas no deberíamos tener demasiado problema. Banquillo: Dentro cuatro Congelación repentina y dos Remove el alma, fuera tres Enredo de runas, un Atrapamaldiciones y dos Tejido especular.

UW/UBW Revealark: Emparejamiento sencillo, pues sus respuestas son todas demasiado lentas para nuestros contrahechizos, y además contamos con el factor



Cruzar islas para acabar de rematar la faena a tiempo. Banquillo: Fuera tres Saqueador tritón y dos Tejido especular. Dentro tres Ratera resaca y dos Remove el alma.

GR Elves: Son este tipo de emparejamientos los más complicados, y es que además de ser tan agresivos como nosotros, no contamos con la ventaja de que nuestras criaturas sean imbloqueables. Sin embargo, un Tejido especular bien jugado puede finiquitar la partida fácilmente. Banquillo: Fuera cuatro Remojar del sabio, tres Enredo en runas, y tres Invalidamago prodigio. Dentro cuatro Congelación repentina, tres Lanza solar y tres Sembradora de tentaciones.

UB Faeries: Todo depende de quién empiece y de cómo sea su salida, pero me atrevería a decir que este emparejamiento es más que razonable. La verdad es que todo se debe a que Señor de la Atlántida y Merrow Reejerey pueden ganar por sí solos la partida, pues entre el daño que haremos con nuestras criaturas imbloqueables y su Floración amarga, ganaremos la carrera la mayor parte de las veces. Si no juegan mata-criaturas de base, también se agradece. Banquillo: Fuera cuatro Atrapamaldiciones. Dentro un Remove el alma y tres Sembradora de tentaciones.

Tarmosligh: Sin duda, nuestro peor emparejamiento, pues reúne todo lo que no queremos ver: Tierras que no son Islas, muchos rayos, y amenazas demasiado rápidas para nosotros. Con un poco de suerte, Sygg podrá equilibrar la situación... Banquillo: Fuera dos Saqueador tritón y dos Tejido especular. Dentro cuatro Congelación repentina.

Joel Calafell

UW MERFOLKS

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 4 Señor de la Atlántida | 4 Foco de vinoerrante |
| 3 Sygg, guía del río | 3 Portal místico |
| 4 Saqueador tritón | 4 Yermos de Adarkar |
| 4 Perito Branquia Plateada | 4 Mutabóveda |
| 4 Atrapamaldiciones | 6 Isla |
| 4 Merrow reejerey | Banquillo |
| 4 Banderola de Arroyo Rocos | 4 Congelación repentina |
| 3 Invalidamago prodigio | 3 Sembradora de tentaciones |
| 4 Remojar del sabio | 3 Lanza solar |
| 3 Enredo de runas | 3 Ratera resaca |
| 2 Tejido especular | 2 Robar el alma |