

Notas de la colección *Horizontes de Modern 2*

Recopiladas por Jess Dunks, con contribuciones de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen.

Documento modificado por última vez el 31 de marzo de 2021

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para encontrar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Horizontes de Modern 2* es legal para juego Construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial, el viernes 18 de junio de 2021. A partir de ese momento, será legal en los formatos Vintage, Legacy, Commander y Modern. Las cartas impresas en esta colección no serán legales en Estándar.

En la colección principal de *Horizontes de Modern 2* hay 303 cartas, que aparecerán en sobres de Draft y tendrán el símbolo de la expansión de *Horizontes de Modern 2*. De estas cartas de la colección principal, las últimas 42 (con los números en la colección del 262 al 303) son reimpresiones de cartas del pasado de *Magic*. Se pueden reconocer por las marcas de agua que aparecen en el recuadro de texto, que muestran el símbolo de la expansión de su primera impresión. Al imprimirse en esta colección, estas cartas se introducen en el formato Modern, pero su aparición en estos sobres no cambiará su legalidad en otros formatos (en particular, Trenzas, sicaria de la Cábala sigue estando prohibida en Commander).

Además de las versiones de la iniciativa Diversión en Sobres de las 303 cartas de la colección principal, los sobres de coleccionista de *Horizontes de Modern 2* también contienen reimpresiones de la primera colección de *Horizontes de Modern* con marcos retro que tienen el símbolo de la expansión de la colección de *Horizontes de Modern* original. Para conocer las reglas específicas de cada una de esas cartas, visita [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) o consulta las notas de la colección de *Horizontes de Modern* en [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

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

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita Locator.Wizards.com para encontrar un evento o tienda cercana.

Mecánicas que regresan

En la colección *Horizontes de Modern 2* regresan más de cuarenta habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave, palabras de habilidad y mecánicas sin nombre. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento. Sin embargo, algunas reglas cambiaron desde que las cartas con estas habilidades se imprimieron por primera vez.

En esta sección se encuentran las notas sobre las mecánicas que aparecen con más frecuencia, las que son especialmente complejas y las que pueden resultar desconocidas.

Habilidad de palabra clave que regresa: suspender

Suspender es una mecánica que te permite reservar una carta para lanzarla unos turnos después. Te costará menos maná, pero tendrás que esperar un tiempo a que llegue.

Sembrador de grietas

{2} {G}

Criatura — Druida elfo

1/3

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Suspender 2—{G}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, puedes pagar {G} y exiliarla con dos contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

Talismán solar

Artefacto

Suspender 3—{1}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, paga {1} y exiliala con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

{T}: Agrega {C} {C}.

- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que hace que lances la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta que pierdas el control de esa criatura (o, en casos poco habituales, si pierdes el control del hechizo de criatura mientras esté en la pila).
- Algunas cartas con la habilidad de suspender no tienen coste de maná. No puedes lanzar estas cartas de forma normal: tendrás que lanzarlas por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná, por ejemplo, suspendiéndolas.

- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, los efectos que modifiquen el momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te impida lanzarla (como la habilidad del Mago entrometido) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con la habilidad de suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Las cartas exiliadas con suspender se exilian boca arriba.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el hechizo requiere objetivos, dichos objetivos se eligen cuando el hechizo se lanza, no cuando se exilia.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Cuando la segunda habilidad disparada se resuelve, debes lanzar la carta si puedes. Debes hacerlo aunque requiera objetivos y no quieras utilizar los únicos objetivos legales que haya. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si no puedes lanzar la carta, quizá porque no hay objetivos legales disponibles, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con suspender, no puedes elegir lanzarla pagando costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.
- Nunca tienes la obligación de activar habilidades de maná para pagar los costes, por lo que, si hay un coste de maná adicional obligatorio (como el de Thalia, guardiana de Thraben), puedes decidir no activar habilidades de maná para pagarlo y, por lo tanto, no lograrás lanzar la carta suspendida, que permanecerá en el exilio.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El valor de maná de un hechizo lanzado sin pagar su coste de maná se determina por su coste de maná, aunque no se haya pagado.
- Una criatura lanzada usando la habilidad de suspender entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa. Tendrá la habilidad de prisa hasta que otro jugador gane su control (en casos poco habituales, otro jugador puede ganar el control del propio hechizo de criatura. Si se da el caso, la criatura no entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa).

Habilidad de palabra clave que regresa: demencia

Las cartas con la habilidad de demencia no se van discretamente a tu cementerio cuando las descartas. En lugar de eso, puedes lanzarlas pagando su coste de demencia.

Mestizo infernal

{3}{B}

Criatura — Perro pesadilla

4/3

Descartar una carta: El Mestizo infernal obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Demencia {2}{B}. (*Si descartas esta carta, exíliala.*

Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas en el cementerio de un jugador desde cualquier otro lugar no hacen que esas cartas se descarten.
- La demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Puedes descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.
- Una carta con la habilidad de demencia que se descarta se considera como descartada, aunque vaya al exilio en lugar de al cementerio. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste se pagó. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.
- Un hechizo lanzado pagando su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).
- Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta que se basan en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro con demencia si lo descartas durante el turno de un oponente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de demencia) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si eliges no lanzar una carta con demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. La habilidad de demencia no te da otra oportunidad para lanzarla más adelante.
- Si descartas una carta con demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, la habilidad disparada de demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.
- Si descartas una carta con demencia mientras un hechizo o habilidad se resuelve, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad, teniendo en cuenta que la carta que descartaste no está en tu cementerio en este momento. Su habilidad disparada de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.

Habilidad de palabra clave que regresa: ciclo de tipo

El ciclo de tipo es una variante de la habilidad de ciclo. “Ciclo de [tipo] [coste]” significa “[coste], descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de [tipo], muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja”. Normalmente, este

tipo es un subtipo (como en “ciclo de montaña”), pero puede ser cualquier tipo, subtipo o supertipo de carta, o una combinación de estos (como en el “ciclo de tierras básicas”).

Colos paisajista

{5}{W}

Criatura — Bestia cabra

4/6

Cuando el Colos paisajista entre al campo de batalla, pon la carta objetivo del cementerio de un oponente en el fondo de su biblioteca.

Ciclo de tierras básicas {1}{W}. (*{1}{W}*, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

Atravesar

{3}{U}{U}

Conjuro

Regresa dos criaturas objetivo a las manos de sus propietarios.

Ciclo de hechicero {2}. (*{2}*, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Hechicero, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- A diferencia de la habilidad de ciclo normal, el ciclo de tipo no te permite robar una carta. En vez de eso, te permite buscar en tu biblioteca una carta con el tipo o los tipos indicados por el nombre de la habilidad. Por ejemplo, una carta con la habilidad de ciclo de tierras básicas te permite buscar una carta de tierra básica, y una carta con la habilidad de ciclo de hechicero te permite buscar una carta de Hechicero.
- El ciclo de tipo es una variante de ciclo. Cualquier habilidad que se dispare cuando se activa la habilidad de ciclo de una carta también se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de tipo de una carta. Cualquier habilidad que impida que se active una habilidad de ciclo también impide que se active una habilidad de ciclo de tipo.

Palabra de habilidad que regresa: converger

Converger es una palabra de habilidad que destaca las cartas que dependen de alguna manera de la cantidad de colores de maná usados para lanzarlas. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Sibarita radiante

{4}{B}

Criatura — Hechicero vampiro

5/5

Converger — Cuando la Sibarita radiante entre al campo de batalla, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzar este hechizo.

- La cantidad máxima de colores de maná que puedes usar para lanzar un hechizo es de cinco. Incoloro no es un color. Ten en cuenta que el coste de un hechizo con la habilidad converger puede limitar la cantidad de colores de maná que puedes usar.

- A menos que un hechizo o habilidad te lo permita, no puedes elegir pagar más maná por un hechizo con una habilidad de converger con la única finalidad de usar más colores de maná. Del mismo modo, si un hechizo o habilidad reduce la cantidad de maná que te cuesta lanzar un hechizo con la habilidad de converger, no puedes ignorar esa reducción de coste con la finalidad de usar más colores de maná.
- Si hay costes alternativos o adicionales para lanzar un hechizo con la habilidad de converger, los colores de maná usados para pagar esos costes contarán.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de converger sin usar nada de maná (quizá porque un efecto te permitió lanzarlo sin pagar su coste de maná), la cantidad de colores usados para lanzarlo será cero.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.

Habilidad de palabra clave que regresa: tormenta

Tormenta es una mecánica que crea una cantidad de copias del hechizo con la habilidad de tormenta basada en la cantidad de hechizos que se lanzaron antes que él en el turno.

Morditormenta

{1}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Si un hechizo con la habilidad de tormenta tiene objetivos, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes para cada copia.

Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

Retrospectiva es una mecánica que regresa y que da a las cartas una segunda oportunidad para dejar huella.

Hacerse rico

{R}

Conjuro

Crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)*

Retrospectiva {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar ninguna acción.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

A levantarse

{1}{U}

Conjuro

El artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura artefacto 0/0. Pon cuatro contadores +1/+1 sobre cada artefacto que se convirtió en una criatura de esta manera.

Sobrecarga {4}{U}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “el artefacto objetivo” por “cada artefacto”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
- La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.

- Lanzar un hechizo con la habilidad de sobrecarga no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ese hechizo. En vez de eso, solo pagas el coste de sobrecarga.
- Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.
- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.

Acuchillador arcoligado

{4} {R}

Criatura artefacto — Felino

0/0

Modular 4. *(Esta criatura entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

Insurgencia. *(Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 adicional o la habilidad de prisa.)*

- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
- Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa ni pueden realizar acciones mientras la criatura esté en el campo de batalla sin una cosa o la otra.
- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir un contador +1/+1, gana la habilidad de prisa. Sin embargo, en el caso del Acuchillador arcoligado, probablemente su resistencia será 0 e irá al cementerio de su propietario antes de que pueda atacar.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.

Aeromiba

{3} {U}

Criatura — Bestia elemental

2/4

Vuela.

Descartar una carta: Intercambia la fuerza con la resistencia de la Aeromiba hasta el final del turno.

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si intercambias la fuerza y la resistencia de la Aeromiba y luego le das +2/+0 más adelante en el turno, es una criatura 4/4, no una criatura 6/2.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve dicho daño, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si intercambias su fuerza y resistencia durante ese turno.

- Intercambiar la fuerza y la resistencia de una criatura dos veces (o cualquier cantidad par de veces) devuelve a la criatura la fuerza y resistencia que tenía antes de que se intercambiaran.

Aeve, cieno progenitor

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

Criatura legendaria — Cieno

2/2

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Las copias se convierten en fichas.)*

Aeve, cieno progenitor no es legendario si es una ficha.

Aeve entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada otro Cieno que controlas.

- Las copias de la habilidad de tormenta entran al campo de batalla de una en una, seguidas por el hechizo original. Cada una de ellas entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 igual a la cantidad de Cienos que controlas en cuanto entra al campo de batalla. Si no controlas ningún Cieno al principio, la primera entra sin contadores, la segunda entra con un contador y así sucesivamente.

Aflicción

{2} {B} {B}

Criatura — Encarnación elemental

3/2

Amenaza.

Cuando la Aflicción entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

Evocar—Exiliar una carta negra de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Alguacil del reino

{4} {W}

Criatura — Soldado gigante

3/3

Prestigio 2. *(Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, si no tiene prestigio, pon dos contadores +1/+1 sobre ella y gana prestigio.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre la Alguacil del reino, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra hasta que la Alguacil del reino deje el campo de batalla.

- La última habilidad de la Alguacil del reino se dispara siempre que se ponga un contador +1/+1 sobre ella por cualquier motivo, no solo por su habilidad de prestigio.
- Si la Alguacil del reino deja el campo de batalla antes de que se resuelva su última habilidad disparada, el permanente objetivo no se exiliará.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a él quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una criatura ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Todos los permanentes exiliados por la Alguacil del reino regresarán al campo de batalla al mismo tiempo, y cada uno entrará bajo el control de su propietario.
- La habilidad de prestigio no se disparará cuando una criatura haga daño de combate a un planeswalker o a otra criatura. Tampoco se disparará cuando una criatura haga daño que no sea de combate a un jugador.
- Si una criatura con la habilidad de prestigio hace daño de combate a su controlador porque ese daño fue redirigido, la habilidad de prestigio se disparará.

Alma de la migración

{5}{W}{W}

Criatura — Elemental

2/4

Vuela.

Cuando el Alma de la migración entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Evocar {3}{W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre al campo de batalla.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Almacén de poder

Tierra artefacto

El Almacén de poder entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos.

Modular 1.

- El Almacén de poder es una tierra, por lo que solo se puede jugar como una tierra. No se puede lanzar como un hechizo.

- Sí, esta tierra entra al campo de batalla con un contador +1/+1, que no hace nada mientras es una tierra. Cuando va al cementerio desde el campo de batalla, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo, sin importar los tipos de carta que tenga el Almacén de poder en ese momento.
- Si el Almacén de poder es una criatura y recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
- El maná producido por la última habilidad activada no se puede usar para activar habilidades de cartas de artefacto en otras zonas, como los costes de ciclo o desenterrar.

Altar de los goyf

{5}

Artefacto tribal — Lhurgoyf

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de tipos de cartas entre las cartas que haya en todos los cementerios.

Las criaturas Lhurgoyf que controlas tienen la habilidad de arrollar.

- Tribal es un tipo de carta que permite que las cartas que no sean de criatura tengan tipos de criatura. El Altar de los goyf es un Lhurgoyf (pero no es una criatura) mientras está en el campo de batalla y una carta de Lhurgoyf (pero no una carta de criatura) en zonas distintas al campo de batalla.
- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la primera habilidad del Altar de los goyf no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Aura y Lhurgoyf son subtipos, no tipos de cartas.
- Si el Altar de los goyf se convierte de alguna manera en una criatura y el efecto le permite conservar sus otros tipos, se dará a sí mismo la habilidad de arrollar.

Anarcomante trasgo

{R}{G}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar cada hechizo que sea rojo o verde.

- Te cuesta {1} menos lanzar un hechizo que sea a la vez rojo y verde.

Anciano de Yavimaya

{1}{G}{G}

Criatura — Druida humano

2/1

Cuando el Anciano de Yavimaya muera, puedes buscar en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, mostrarlas, ponerlas en tu mano y luego barajar.

{2}, sacrificar el Anciano de Yavimaya: Roba una carta.

- Si activas la última habilidad del Anciano de Yavimaya, su habilidad disparada se disparará e irá a la pila. Se resolverá primero, lo que significa que buscarás y barajarás antes de robar una carta.

Aprendiz de Brea

{2}{R}

Criatura artefacto — Artífice humano

2/3

Cuando el Aprendiz de Brea entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

{T}, sacrificar un artefacto: Elige uno:

- Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
- La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Puedes sacrificar cualquier artefacto, no solo un Tóptero.
- Si eliges el primer modo, debes pagar igualmente todos los costes y respetar las restricciones de cuándo jugarla para jugar la carta.
- La carta exiliada se exilia boca arriba.

Archidemonio de los pesares

{5}{B}{B}

Criatura — Demonio

4/5

Vuela.

Cuando el Archidemonio de los pesares entre al campo de batalla, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Desenterrar {3}{B}{B}. (*{3}{B}{B}*: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.)

- Activar la habilidad de desenterrar de una carta de criatura no es lo mismo que lanzar una carta de criatura. La habilidad de desenterrar se pone en la pila, pero la carta de criatura no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas (como Reprimir) interactuarán con desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Deshacer) no lo harán.

- Si una criatura regresada al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliada a menos que el hechizo o habilidad que hace que la criatura deje el campo de batalla esté intentando exiliarla. En ese caso, el hechizo o habilidad tiene éxito exiliando la criatura. Si el hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta de criatura al campo de batalla (como podría hacer Efimerizar, por ejemplo), la carta de criatura regresará como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. El efecto de desenterrar ya no se le aplicará.

Arconte de la crueldad

{6} {B} {B}

Criatura — Arconte

6/6

Vuela.

Siempre que el Arconte de la crueldad entre al campo de batalla o ataque, el oponente objetivo sacrifica una criatura o planeswalker, descarta una carta y pierde 3 vidas. Robas una carta y ganas 3 vidas.

- El oponente al que hagas objetivo y tú realizan todas las acciones en el orden indicado. En particular, la criatura o planeswalker que sacrifique no estará en el campo de batalla para cuando descarte una carta o pierda vidas. Si cualquier habilidad se dispara, no irá a la pila hasta que el hechizo se resuelva. Si cualquier habilidad controlada por ese oponente se dispara, pero perder 3 vidas hace que pierda el juego, ninguna de esas habilidades irá a la pila.

Arrancar la esencia

{1} {B} {B}

Conjuro

Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de contadores sobre ella.

- Arrancar la esencia cuenta la cantidad de contadores de todos los tipos que la criatura o planeswalker tenía sobre ella cuando estaba en el campo de batalla.

Asmoranomardicadaistinaculdacar

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Mientras hayas descartado una carta este turno, puedes pagar {b/r} para lanzar este hechizo.

Cuando Asmoranomardicadaistinaculdacar entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta llamada Libro de cocina del infierno, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

Sacrificar dos Comidas: La criatura objetivo se hace 6 puntos de daño a sí misma.

- La criatura objetivo de la última habilidad de Asmoranomardicadaistinaculdacar es la fuente del daño, no la propia Asmoranomardicadaistinaculdacar. Si la criatura tiene la habilidad de toque mortal o vínculo vital, ambas se aplicarán al daño que se hace a sí misma.

- Asmoranomardicadaistinaculdacar no tiene coste de maná y su valor de maná es de 0. No se puede lanzar de forma normal. Necesitarás un coste alternativo (como el que proporciona la propia habilidad de Asmoranomardicadaistinaculdacar) para poder lanzarla.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar no te permite descartar cartas. Tendrás que encontrar otra manera de descartar una carta para poder lanzarla.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar se pronuncia igual que se escribe.

Ayudante de filigrana

{2}{U}{U}

Criatura artefacto — Homúnculo

*/3

Vuela.

La fuerza del Ayudante de filigrana es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

- La habilidad que define la fuerza del Ayudante de filigrana funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Barrer los cielos

{X}{U}{U}

Conjuro

Converger — Crea una ficha de criatura artefacto

Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar por cada color de maná usado para lanzar este hechizo.

- Puedes elegir cualquier valor para X. Elegir un valor más alto para X te permite pagar más maná y, por lo tanto, usar más colores de maná para lanzar la carta. Por ejemplo, si eliges 0 como valor de X y pagas {U}{U} para lanzar Barrer los cielos, crearás un Tóptero. Si eliges 4 como valor de X y pagas {W}{U}{U}{B}{R}{G}, crearás cinco Tópteros.

Calma floreciente

{W}

Instantáneo

Ganas la habilidad de antimaleficio hasta tu próximo turno. Ganas 2 vidas.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exiliarlo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano no se resuelve por cualquier motivo, incluso por ser contrarrestado, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Caminavacíos dauti

{B}{B}

Criatura — Bribón dauti

3/2

Se desvanece. *(Esta criatura solo puede bloquear o ser bloqueada por criaturas con la habilidad de desvanecerse.)*

Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala con un contador de vacío sobre ella.

{T}, sacrificar el Caminavacíos dauti: Elige una carta exiliada que sea propiedad de un oponente con un contador de vacío sobre ella. Puedes jugarla este turno sin pagar su coste de maná.

- Si una criatura atacante tiene varias habilidades de evasión, como desvanecerse y volar, una criatura solo puede bloquearla si satisface todas las habilidades de evasión correspondientes.
- Si tu oponente descarta una carta mientras controlas el Caminavacíos dauti, las habilidades que funcionan cuando esa carta es descartada siguen funcionando, incluso si esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de la carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras el Caminavacíos dauti esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que controlan tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se disparan.
- Las fichas mueren igualmente mientras el Caminavacíos dauti esté en el campo de batalla.
- Si una carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Jugar una carta con la última habilidad del Caminavacíos dauti sigue estando sujeto a las restricciones de cuándo jugarla normales.
- Si lanzas una carta de esta manera, no puedes lanzarla pagando ningún otro coste alternativo que tenga, pero puedes pagar sus costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo requiere un coste adicional, debes pagar ese coste.

Camino

{2}{G}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

///

Desastre

{1}{R}{R}

Conjuro

Secuela. *(Lanza este hechizo solo desde tu cementerio.*

Luego exílialo.)

Desastre hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de tierras que controlas.

- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones con la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila. Por ejemplo, si un efecto te impide lanzar hechizos rojos, puedes lanzar Camino, pero no Desastre.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Camino // Desastre cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Camino // Desastre es una carta verde y roja, es una carta de instantáneo y de conjuro y su valor de maná es de 6.
- Si lanzas la primera mitad de una carta partida con la habilidad de secuela durante tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar la mitad con la habilidad de secuela desde tu cementerio antes de que ningún jugador pueda realizar ninguna acción si es legal que lo hagas.
- Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde cualquier zona que no sea un cementerio, no puedes lanzar la mitad con secuela.
- Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde un cementerio, puedes lanzar cualquier mitad. Si lanzas la mitad que tiene la habilidad de secuela, exiliarás la carta si fuera a dejar la pila.
- Un hechizo con la habilidad de secuela que se lanza desde un cementerio siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- En cuanto empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de secuela desde tu cementerio, la carta se mueve a la pila inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta con otro efecto.

Canalizadora de la ira del dragón

{R}

Criatura — Chamán humano

1/1

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes poner esa carta en tu cementerio.)

Delirio — Mientras entre las cartas en tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas, la Canalizadora de la ira del dragón obtiene +2/+2, tiene la habilidad de volar y ataca cada combate si puede.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Chamán y Humano son subtipos, no tipos de cartas.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve dicho daño, el daño no letal hecho a la Canalizadora de la ira del dragón puede convertirse en letal si la cantidad de tipos de cartas que hay en tu cementerio se reduce por debajo de cuatro.

Cántico de Tourach

{3} {B}

Conjuro

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

- Si un jugador descarta dos cartas con la habilidad de demencia debido al Cántico de Tourach, las habilidades de demencia disparadas se pueden poner en la pila en cualquier orden.

Capitana Ripley Vance

{2} {R}

Criatura legendaria — Pirata humano

3/2

Siempre que lances tu tercer hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la Capitana Ripley Vance y luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La Capitana Ripley Vance no tiene que estar en el campo de batalla para ser testigo del lanzamiento de los dos primeros hechizos. Mientras ya esté en el campo de batalla cuando lanzas el tercer hechizo de un turno, su habilidad se dispara.
- Aunque usted no lo crea, Ripley cuenta los hechizos que se lanzaron incluso si no se resolvieron. Esto significa que cuenta igualmente los hechizos que fueron contrarrestados.
- Copiar un hechizo no es lo mismo que lanzar un hechizo.

Capricromo

{3} {W}

Criatura artefacto — Cabra

2/2

Destello.

Vigilancia.

Devorar artefacto 1. *(En cuanto esto entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de artefactos. Esta criatura entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

- Devorar artefacto es una variante de la habilidad de devorar. Te permite sacrificar artefactos en lugar de criaturas, pero por lo demás funciona exactamente igual que devorar.
- Puedes elegir no sacrificar ningún artefacto para la habilidad de devorar artefacto.
- Si lanzas esta carta como un hechizo, eliges cuántos y qué artefactos devorar como parte de la resolución del hechizo (en este momento ya no puede ser contrarrestada). Lo mismo sucede con un hechizo o habilidad que te permita poner a una criatura con la habilidad de devorar artefacto en el campo de batalla.
- Solo puedes sacrificar artefactos que ya estén en el campo de batalla. Si varias criaturas con habilidades de devorar entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, no pueden devorar los mismos objetos. No pueden devorarse unas a otras, a sí mismas ni a otros objetos que entren al campo de batalla al mismo tiempo.

- Todos los artefactos devorados de esta manera se sacrifican al mismo tiempo.
-

Carth el León

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/5

Siempre que Carth el León entre al campo de batalla o un planeswalker que controlas muera, mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de planeswalker de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Te cuesta [+1] más activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers.

- Si la habilidad de lealtad de un planeswalker normalmente tiene un coste de [+1], la habilidad de Carth hace que, en vez de eso, cueste [+2]. Un coste de [0] se convertiría en [+1] y un coste de [-6] se convertiría en [-5].
 - Si de alguna manera consigues controlar dos copias de Carth (quizá debido al Doble de chispa), el efecto de cambio de coste es acumulativo. En total, te costará [+2] más activar las habilidades de lealtad.
 - El coste total de la habilidad de lealtad de un planeswalker se calcula antes de que se añadan o remuevan contadores. Si normalmente cuesta [-3] activar una habilidad de lealtad, no remueves tres contadores de ella y luego pones un contador sobre ella. En lugar de eso, remueves dos contadores a la vez cuando pagas el coste.
 - Si un efecto reemplaza la cantidad de contadores que se fueran a poner sobre un planeswalker, como el de Vórinlex, incursor monstruoso, ese reemplazo solo ocurre una vez, en el momento en el que se hace el pago.
-

Censura mística

{2} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 1.

Siempre que descartes una carta, cada oponente muele dos cartas. (*Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.*)

- Si la última habilidad de la Censura mística se dispara durante el paso de limpieza porque estás descartando debido al tamaño máximo de mano, los jugadores podrán responder a esa habilidad. Luego, cuando todos los jugadores terminen de pasar la prioridad por orden con la pila vacía, ocurrirá un nuevo paso de limpieza.
-

Centinela esperiano

{W}

Criatura artefacto — Soldado humano

1/1

Siempre que un oponente lance su primer hechizo que no sea de criatura cada turno, roba una carta a menos que ese jugador pague {X}, donde X es la fuerza del Centinela esperiano.

- Si un oponente ya lanzó un hechizo que no sea de criatura durante el turno en que el Centinela esperiano entre al campo de batalla, ese oponente ya lanzó su primer hechizo que no sea de criatura este turno y la habilidad del Centinela esperiano no se disparará para ese oponente ese turno.
 - Esta habilidad verifica la fuerza del Centinela esperiano cuando se resuelve, no cuando la habilidad va a la pila. Si el Centinela esperiano ya no está en el campo de batalla cuando se resuelve, usa la fuerza que tenía la última vez que estuvo en el campo de batalla.
 - Si la fuerza del Centinela esperiano es negativa cuando su habilidad se resuelve, {X} es {0}. El oponente puede elegir igualmente no pagar el coste si quiere que robes una carta.
-

Chuparse los dedos

{1}{R}{R}

Instantáneo

Gana el control del hechizo objetivo que solo haga objetivo a un único permanente o jugador. Cópialo y luego vuelve a elegir al azar los objetivos del hechizo y la copia. Los nuevos objetivos no pueden ser tú o un permanente que controlas.

- Chuparse los dedos puede hacer objetivo a cualquier hechizo que haga objetivo a un único permanente o jugador, incluso un hechizo que controlas tú.
- Si hay objetivos legales que no sean tú o permanentes que controlas, debes volver a elegir los objetivos al azar.
- Si no hay objetivos legales que se puedan elegir, los objetivos no cambiarán. Ten en cuenta que eso no tiene por qué significar que esos objetivos sean ilegales en cuanto el hechizo se resuelve. Por ejemplo, si un oponente en un juego de dos jugadores tiene la habilidad de antimaleficio y lanza la Descarga de lava haciéndote objetivo a ti, Chuparse los dedos no podrá cambiar el objetivo. Sin embargo, eso no te convierte en un objetivo ilegal, y tanto el hechizo original como la copia te harán objetivo y te harán 3 puntos de daño igualmente.
- Ten en cuenta que Chuparse los dedos puede hacer que algunos o todos los objetivos de un hechizo sean ilegales. Por ejemplo, cualquier hechizo que lance un oponente que haga objetivo a una “criatura que controlas” no podrá encontrar un nuevo objetivo legal y su objetivo no se cambiará. En ese caso, esa parte del hechizo no hará nada. Si ese era el único objetivo del hechizo, ese hechizo se removerá de la pila cuando intente resolverse.
- Si un hechizo tiene varias copias de la palabra “objetivo”, pero todas ellas hacen objetivo al mismo permanente o jugador, es un objetivo legal para Chuparse los dedos. En ese caso, se volverá a seleccionar un nuevo objetivo al azar para cada copia de la palabra “objetivo” de su texto de reglas. Lo mismo sucede con la copia.
- Ni copiar un hechizo ni volver a elegir sus objetivos cuenta como lanzar un hechizo.

Coleccionista de especímenes

{4} {U}

Criatura — Hechicero vedalken

2/1

Cuando la Coleccionista de especímenes entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1 y una ficha de criatura Cangrejo azul 0/3.

Cuando la Coleccionista de especímenes muera, crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas.

- Para la última habilidad de la Coleccionista de especímenes, la ficha objetivo puede ser cualquier ficha que controlas, no tiene por qué ser una de las fichas de criatura que creaste debido a su primera habilidad e incluso puede no ser una criatura.

Condena

{B} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Una criatura destruida de esta manera no puede ser regenerada.

Sobrecarga {2} {W} {W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la criatura objetivo” por “cada criatura”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
 - Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
 - La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.
 - Lanzar un hechizo con la habilidad de sobrecarga no cambia el coste de maná o valor de maná de ese hechizo. En vez de eso, solo pagas el coste de sobrecarga.
 - Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.
 - Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
-

Conservadora aborrecible

{4} {B}

Criatura — Hechicero gorgona

5/4

Aprovechar. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*

Amenaza.

Cuando la Conservadora aborrecible aproveche una criatura, destruye la criatura objetivo que no controlas con valor de maná de 3 o menos.

- Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve.
- Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla. Esto hará que su otra habilidad se dispare.
- Si la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad de aprovechar comience a resolverse, no obtendrás ninguna bonificación de la criatura con la habilidad de aprovechar, incluso si sacrificas una criatura. Como la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla, su otra habilidad disparada no se disparará.
- No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.

Corcel de Tizerus

{2} {B}

Criatura — Pegaso

3/2

Escapatoria—{4} {B}, exiliar otras cinco cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

El Corcel de Tizerus escapa con un contador +1/+1 o un contador de volar, a tu elección.

- Eliges entre un contador +1/+1 y un contador de volar en cuanto el Corcel de Tizerus entre al campo de batalla, no en cuanto lo lances con la habilidad de escapatoria.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Cuando el Corcel de Tizerus escapa, entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Desde ahí, puede volver a escapar.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.

- Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Cordura perdida

{U}{U}{U}

Conjuro

Cada oponente muele catorce cartas.

Ciclo {1}{U}. (*{1}{U}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de la Cordura perdida, cada oponente muele cuatro cartas.

- Algunas cartas con ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.
- Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de Deshacer) no les afectan.

Creencia renaciente

Conjuro

Suspender 2—{1}{W}. (*En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, paga {1}{W} y exíliala con dos contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.*)

Regresa todas las cartas de encantamiento de tu cementerio al campo de batalla. (*Las Auras que no tengan nada que encantar permanecen en tu cementerio.*)

- Si un efecto pone un Aura en el campo de batalla bajo tu control, eliges a qué entra anexada. Debe ser algo que pueda encantar legalmente, pero no necesariamente algo que pudiera hacer objetivo si estuviera en la pila. Por ejemplo, podrías anexar un Aura con la habilidad de encantar criatura a la criatura de un oponente con la habilidad de antimaleficio, pero no a una criatura con protección contra encantamientos.
- Todas las cartas de encantamiento de tu cementerio que puedan regresar al campo de batalla lo harán. No puedes elegir dejar algunas en el cementerio. Si regresas un Aura que solo se puede anexar a una criatura, pero tu oponente es el único jugador que controla una criatura, debes elegir anexarla a esa criatura.

Cría de dragón arcoligado

{3} {R}

Criatura artefacto — Dragón

0/0

Vuela.

{R}: La Cría de dragón arcoligado obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Modular 2. *(Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
-

Cría de lengua de fuego

{R} {R}

Criatura — Kavú

2/1

Multiestímulo {2} *(Puedes pagar {2} adicionales tantas veces como quieras al lanzar este hechizo.)*

La Cría de lengua de fuego entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada vez que fue estimulada.

Cuando la Cría de lengua de fuego entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo.

- La última habilidad disparada de la Cría de lengua de fuego verifica su fuerza cuando se resuelve. Si no está en el campo de batalla cuando se resuelve, se utilizará su última información conocida. Esto puede resultar en que no se haga daño si tenía una fuerza de 0 o menos cuando dejó el campo de batalla.
-

Crisálida del Combinado

{G} {U}

Artefacto

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de volar.

{2} {G} {U}, {T}, sacrificar una ficha: Crea una ficha de criatura Bestia verde 4/4. Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes sacrificar cualquier ficha para activar la última habilidad, no solo fichas de criatura.
-

Dádiva de la filoceleste

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

{2}{W}: Regresa la Dádiva de la filoceleste a la mano de su propietario. Activa esto solo si la Dádiva de la filoceleste está en el campo de batalla o en tu cementerio.

- Si activas la última habilidad de la Dádiva de la filoceleste mientras está en el campo de batalla o en tu cementerio y de alguna manera se mueve a la otra zona antes de que la habilidad se resuelva, no regresará a la mano de su propietario.

Dardo espinoso

{1}{W}

Artefacto — Equipo

Cuando el Dardo espinoso entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar y luego anéxale el Dardo espinoso.

La criatura equipada obtiene +1/+0.

Equipar {2}.

- Crear la ficha de Tóptero y anexarle el Dardo espinoso sucede como parte de la resolución de la misma habilidad. No hay tiempo para que un oponente reaccione después de que se cree la ficha, pero antes de que el Equipo sea anexado.
- La ficha se creará igualmente, incluso si el Dardo espinoso no puede ser anexado a ella (quizá porque fue destruido en respuesta a la habilidad).

Dejar en evidencia

{1}{U}

Encantamiento

Destello.

Cuando Dejar en evidencia entre al campo de batalla, roba una carta.

Las criaturas pierden todas sus habilidades.

Al comienzo del paso final, sacrifica Dejar en evidencia.

- Si un efecto concede a una criatura una habilidad después de que Dejar en evidencia entre al campo de batalla, no perderá esa habilidad. Por ejemplo, si una tierra se convierte en una criatura mientras Dejar en evidencia esté en el campo de batalla, ganará igualmente las habilidades concedidas por el efecto que la animó. Sin embargo, perderá todas las habilidades que ya tenía.
 - Si un efecto hace que Dejar en evidencia se convierta en una criatura, perderá sus propias habilidades junto con todas las otras criaturas. Esto incluye la habilidad disparada que hace que sea sacrificada al comienzo del paso final.
-

Dermotaxi

{2}

Artefacto — Vehículo

0/0

Estampa — En cuanto el Dermotaxi entre al campo de batalla, exilia una carta de criatura de un cementerio.

Girar dos criaturas enderezadas que controlas: Hasta el final del turno, el Dermotaxi se convierte en una copia de la carta exiliada, excepto que es un artefacto Vehículo además de sus otros tipos.

- La elección de qué carta es exiliada es un efecto de reemplazo, no una habilidad disparada. Los jugadores no pueden responder a que la carta sea exiliada.
 - La habilidad de estampar está vinculada a la habilidad activada que hace que el Dermotaxi sea una criatura. Esto significa que la segunda habilidad solo se refiere a la carta exiliada por la primera, incluso si se convierte en una copia de algo que más adelante exilie otras cartas.
 - Si activas la habilidad, pero no hay ninguna carta exiliada a la que referirse (quizá porque no había ninguna en un cementerio para estampar), la habilidad no hace nada. El Dermotaxi no se convertirá en una copia de nada.
 - El Dermotaxi no tiene una habilidad de tripular. Activar la habilidad para que se convierta en una copia de la carta exiliada no cuenta como tripular un Vehículo. Si una criatura que giras para activar la habilidad tiene una habilidad disparada que se dispara siempre que tripule un Vehículo (como la del Cambiamarchas experto), esa habilidad no se disparará.
-

Descanso aliviador

{1}{G}

Instantáneo

El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca.

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno.

- Puedes lanzar el Descanso aliviador incluso si no hay cartas en el cementerio del jugador objetivo. Si lo haces, seguirá barajando su biblioteca y el daño de combate se prevendrá igualmente.
 - Si te haces objetivo a ti mismo con el Descanso aliviador, no se barajará en tu biblioteca. Irá a tu cementerio después de resolverse.
-

Desollador anidado

{B}

Criatura — Zombie

1/1

Cuando el Desollador anidado muera, crea X fichas de criatura Ardilla verdes 1/1 giradas, donde X es la fuerza del Desollador anidado.

- X es la fuerza que tenía el Desollador anidado la última vez que estuvo en el campo de batalla, no su fuerza en el cementerio. Si su fuerza era de 0 o menos cuando murió, no crearás ninguna ficha.
-

Dictado verde

{1}{G}

Instantáneo

Elige dos:

- El jugador objetivo crea dos fichas de criatura Ardilla verdes 1/1 giradas.
- Contrarresta la habilidad de lealtad objetivo de un planeswalker.
- Exilia la carta objetivo de un cementerio.
- El jugador objetivo gana 3 vidas.

- Si el objetivo de un modo se convierte en ilegal para cuando el Dictado verde intente resolverse, pero sigue teniendo al menos un objetivo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda a los objetivos legales.
-

Dienteafilado urbano

{2}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

4/3

Vigilancia.

Enfurecer — Siempre que el Dienteafilado urbano reciba daño, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Si el Dienteafilado urbano tiene un contador +1/+1 sobre él y recibe daño letal, morirá antes de que se resuelva su habilidad disparada y de que proliferes. No podrás añadirle un contador +1/+1 a tiempo para salvarlo.
 - Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes, y puedes elegir cualquier jugador que tenga un contador, incluidos tus oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
 - No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
 - Cuando proliferas, si eliges un permanente o jugador con varios tipos de contadores sobre él, el permanente o jugador recibe otro contador de cada tipo que tiene, no solo de un tipo. Este cambio respecto a las reglas originales de proliferar se introdujo en una colección anterior.
 - Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
-

Dragón imperecedero

{3}{W}{W}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Ciclo de llanura {2}. ({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Llanura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

Eternizar {2}{W}{W}. ({2}{W}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Dragón Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.)

- Si una carta de criatura con la habilidad de eternizar va a tu cementerio durante tu fase principal, tendrás la prioridad inmediatamente después. Puedes activar su habilidad de eternizar antes de que cualquier jugador pueda intentar exiliarla, si es legal que lo hagas.
- Una vez que activas una habilidad de eternizar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características específicamente modificadas por la habilidad de eternizar. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- La ficha es un Zombie además de sus otros tipos y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 4/4. No tiene coste de maná y, por tanto, su valor de maná es de 0. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

Edicto repentino

{1}{B}

Instantáneo

Fracción de segundo. (Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.)

El jugador objetivo sacrifica una criatura.

- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando una carta con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con fracción de segundo esté en la pila.
- La habilidad de fracción de segundo no evita que se disparen las habilidades disparadas, como la del Cáliz del vacío. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
- Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.

Ego destruido
{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene -3/-0.
{3}{U}{U}: Pon la criatura encantada en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- En cuanto la última habilidad se resuelve, la criatura encantada va a la biblioteca de su propietario. Después de resolverse, el Ego destruido va al cementerio desde el campo de batalla.
- Si el propietario de la criatura encantada tiene dos o menos cartas en su biblioteca, la criatura encantada va al fondo de su biblioteca en cuanto la última habilidad se resuelve.
- La criatura irá a la biblioteca de su propietario incluso si el Ego destruido ya no está anexado a ella en cuanto la habilidad se resuelve.

Ejecutora gloriosa
{5}{W}{W}
Criatura — Ángel
5/5
Vuela, vínculo vital.
Al comienzo de cada combate, si tienes más vidas que un oponente, la Ejecutora gloriosa gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Ejecutora gloriosa verifica si tienes más vidas que un oponente al comienzo de cada combate para ver si se dispara. Si no es así, la habilidad no se disparará. La habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no es así en ese momento, la habilidad no hará nada. Debes tener más vidas que un oponente ambas veces para que la Ejecutora gloriosa gane la habilidad de dañar dos veces. Sin embargo, no tiene que ser el mismo oponente en ambas ocasiones.
- Después de que la habilidad disparada se resuelva, la Ejecutora gloriosa seguirá teniendo la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno, al margen del total de vidas de los jugadores.

Ejemplar de Nyktos
{4}{W}{W}
Criatura encantamiento — Soldado humano
4/6
Siempre que ganes vidas, puedes poner esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Haz esto solo una vez por turno.

- “Haz esto solo una vez por turno” se refiere a poner contadores +1/+1 sobre tus criaturas usando la habilidad disparada. Mientras no elijas poner contadores +1/+1 sobre tus criaturas con ella, todas las ganancias de vidas harán que la habilidad del Ejemplar de Nyktos se dispare.
- “Haz esto solo una vez por turno” se refiere únicamente a la habilidad a la que se asocia el texto, no a otras copias de la misma habilidad. En otras palabras, si controlas varias copias del Ejemplar de Nyktos, podrás hacer esto una vez por cada uno de ellos.

- Una vez que elijas poner contadores +1/+1 sobre tus criaturas, las ganancias de vidas posteriores no harán que la habilidad se dispare.
- Si hay varias copias de la habilidad en la pila, solo podrás poner contadores +1/+1 por una de esas copias. Una vez que lo hagas, las otras copias no harán nada en cuanto se resuelvan.
- Si una criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no recibirá contadores +1/+1 de la última habilidad del Ejemplar de Nyktos a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Ejemplar de Nyktos se disparará dos veces si no la utilizaste aún. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

Emisaria de Serra

{4}{W}{W}{W}

Criatura — Ángel

7/7

Vuela.

En cuanto la Emisaria de Serra entre al campo de batalla, elige un tipo de carta.

Tú y las criaturas que controlas tienen protección contra el tipo de carta elegido.

- La elección del tipo de carta es un efecto de reemplazo, no una habilidad disparada. No usa la pila ni se puede responder a ella. En particular, si eliges instantáneo, tu oponente no puede intentar lanzar un instantáneo sobre la Emisaria antes de que esta tenga protección.
- Puedes elegir cualquier tipo de carta. Los tipos que pueden aparecer en un juego normal de Magic son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. No se pueden elegir supertipos como nevado y básica. Tampoco se pueden elegir subtipos como Ángel, Aura y Bosque.

Ermitaño del Inframundo

{4}{B}{B}

Criatura — Plebeyo humano

3/3

Cuando el Ermitaño del Inframundo entre al campo de batalla, crea una cantidad de fichas de criatura Ardilla verdes 1/1 igual a tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Los símbolos de maná incoloros y genéricos ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.

- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pireziano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.

Errante oceanobundo
 {3}{G}{U}
 Criatura — Elemental
 3/2
 Vuela.
 Cuando el Errante oceanobundo entre al campo de batalla, investiga dos veces. *(Para investigar, crea una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*
 Evocar {G}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre al campo de batalla.)*

- La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
- Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, una se puede sacrificar para activar la habilidad del Aprendiz de Brea y otra puede ser el objetivo de Romper lazos.
- No puedes sacrificar una Pista para activar su propia habilidad y para activar otra habilidad que requiera que sacrifiques una Pista (o cualquier artefacto) como coste, como la de Lonis, criptozoólogo.

Esfinge etereada
 {7}{W}{U}
 Criatura artefacto — Esfinge
 4/4
 Afinidad por artefactos. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.)*
 Vuela.
 Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con menor valor de maná. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste. Por ejemplo, el valor de maná de la Esfinge etereada siempre es de 9.
- La afinidad solo puede reducir el maná genérico del coste total de un hechizo. No puede reducir los requisitos de maná de color.
- La reducción de coste se fija antes de que pagues los costes del hechizo. En particular, podrías fijar un descuento por un artefacto que controlas y luego sacrificar ese artefacto para activar una habilidad de maná.

- Si hay costes adicionales o aumentos de coste que fueran a aplicarse a la Esfinge etereada, aplícalos antes de aplicar todas las reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio reciente de las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

Espada de morada y hogar

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra verde y contra blanco.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, exilia hasta una criatura objetivo de la cual eres propietario y luego busca en tu biblioteca una carta de tierra básica. Pon ambas cartas en el campo de batalla bajo tu control y luego baraja.

Equipar {2}.

- En cuanto se resuelve la segunda habilidad de la Espada de morada y hogar, la tierra y la criatura entrarán al campo de batalla al mismo tiempo.
- Si eliges una criatura objetivo de la cual eres propietario y esa criatura no es un objetivo legal para cuando la habilidad disparada intente resolverse, esa habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No buscarás una carta de tierra básica.
- Si la criatura de la cual eres propietario es una ficha, no regresará al campo de batalla. Permanecerá en el exilio y dejará de existir después de que la habilidad termine de resolverse.

Estallido calculado

{2} {R}

Instantáneo

Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta que no sea tierra. Pon las cartas mostradas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Cuando muestres una carta que no sea tierra de esta manera, el Estallido calculado hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a cualquier objetivo.

Retrospectiva {3} {R} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- El Estallido calculado va a la pila sin ningún objetivo. Cuando muestras una carta que no sea tierra durante su resolución, su habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Conocerás el valor de maná de la carta que no sea tierra mostrada y cuánto daño se hará.
 - La carta que no sea tierra mostrada de esta manera termina en el fondo de la biblioteca con las otras cartas.
-

Estratagema de Dihada

{1} {U} {B}

Instantáneo

Roba dos cartas, luego descarta una carta. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas que descartaste este turno.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- La Estratagema de Dihada cuenta la cantidad total de cartas descartadas, incluida la carta que descartas como parte de su efecto y cualquier carta que descartaste antes de su resolución este turno. Si la lanzas con la habilidad de recargar, incluye la carta que descartaste para lanzarla.
 - Si los robos de cartas se reemplazan por otro efecto, descartarás igualmente una carta y ganarás vidas. Si no tienes ninguna carta para descartar, seguirá contando las cartas descartadas anteriormente ese turno.
 - Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
 - Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.
 - Si una carta con recargar va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
-

Estrella rakdos
{B} {R}
Criatura — Diablo
3/3
Prisa.

Eco—Descartar una carta. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esto entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificalo a menos que pagues su coste de eco.)*

- Pagar el coste de eco siempre es opcional. Cuando la habilidad disparada de eco se resuelve, si no puedes pagar el coste de eco o eliges no hacerlo, sacrifica ese permanente.
- La habilidad de eco de tu permanente se disparará al comienzo de tu mantenimiento si entró al campo de batalla o si ganaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento.

Fabricante de la Academia
{3}
Criatura artefacto — Operario
1/3
Si fueras a crear una ficha de Pista, Comida o Tesoro, en vez de eso, crea una de cada.

- Si controlas una copia del Fabricante de la Academia y fueras a crear cierta cantidad de fichas de Pista, Comida o Tesoro, en vez de eso crearás esa misma cantidad de fichas de Pista, esa misma cantidad de fichas de Comida y esa misma cantidad de fichas de Tesoro.
- Si controlas dos copias del Fabricante de la Academia y fueras a crear cierta cantidad de fichas de Pista, Comida o Tesoro, en vez de eso crearás el triple de esa cantidad de fichas de Pista, el triple de esa cantidad de fichas de Comida y el triple de esa cantidad de fichas de Tesoro.
- Si controlas dieciocho copias del Fabricantes de la Academia (no sabemos por qué, eso es cosa tuya) y fueras a crear cierta cantidad de fichas de Pista, Comida o Tesoro, en vez de eso crearás 129 140 163 veces esa cantidad de fichas de Pista, 129 140 163 esa cantidad de fichas de Comida y 129 140 163 veces esa cantidad de fichas de Tesoro.
- Crear una ficha de Pista de esta manera no es lo mismo que investigar. En particular, una habilidad que se dispare siempre que investigues no se disparará porque crees una ficha de Pista debido a este efecto de reemplazo. Si la creación de la ficha original se debió a que investigaste una vez, estas habilidades se dispararán igualmente una sola vez, al margen de la cantidad de fichas de Pista que termines creando.

Familiar de nigromante
{3} {B}
Criatura — Espíritu ave
3/1
Vuela.
Temerario — El Familiar de nigromante tiene la habilidad de vínculo vital mientras no tengas cartas en tu mano.
{B}, descartar una carta: El Familiar de nigromante gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
Gíralo.

- Puedes activar la última habilidad incluso si el Familiar de nigromante ya está girado o tiene la habilidad de indestructible.

Fanático tuerto

{3} {R}

Criatura — Berserker cíclope

4/3

Alcance.

Delirio — Siempre que el Fanático tuerto ataque, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, el Fanático tuerto hace 1 punto de daño a cada criatura que controla el jugador defensor.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Berserker y Cíclope son subtipos, no tipos de cartas.
- La habilidad disparada del Fanático tuerto verifica si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas para ver si se dispara. Si no es así, la habilidad no se disparará. La habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no es así en ese momento, la habilidad no hará nada. Las cartas que haya en tu cementerio pueden cambiar entre las dos verificaciones.

Fauces de brasas de obsidiana

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tierra que controlan tus oponentes que pueda producir {C}.

Vuela.

Cuando el Fauces de brasas de obsidiana entre al campo de batalla, destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente.

- La primera habilidad del Fauces de brasas de obsidiana cuenta cada tierra que controlan tus oponentes que fuera a producir {C} si una de las habilidades de esa tierra se resolviera. No importa si el controlador de esa tierra podría activar la habilidad en ese momento o no.

Fauces pavorosas fantasmal

{2} {U} {U}

Criatura — Ilusión dinosaurio

6/6

Arrolla.

Cuando el Fauces pavorosas fantasmal sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrifícalo.

- Si el Fauces pavorosas fantasmal es objetivo de un hechizo o habilidad, su habilidad se dispara y va a la pila encima de ese hechizo o habilidad. El Fauces pavorosas fantasmal se sacrificará antes de que ese hechizo o habilidad intente resolverse. A menos que el hechizo o habilidad tenga otro objetivo, se removerá de la pila en cuanto intente resolverse por no tener objetivos legales.

- Contrarrestar el hechizo o habilidad no salvará al Fauces pavorosas fantasmal de ser sacrificado.
-

Final prismático

{X} {W}

Conjuro

Converger — Exilia el permanente objetivo que no sea tierra si su valor de maná es menor o igual que la cantidad de colores de maná usados para lanzar este hechizo.

- El valor de maná no es una condición para hacer objetivo. Solo se verifica en cuanto el hechizo se resuelve.
 - Puedes elegir cualquier valor para X. Elegir un valor más alto para X te permite pagar más maná y, por lo tanto, usar más colores de maná para lanzar la carta. Por ejemplo, si eliges 0 como valor de X y pagas {W} para lanzar el Final prismático, puedes exiliar un permanente que no sea tierra con valor de maná de 0 o 1. Si eliges 4 como valor de X y pagas {W} {U} {B} {R} {G}, puedes exiliar un permanente que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos.
-

Fragmentos óseos

{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura o descarta una carta.

Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o descartar exactamente una carta para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura o descartar una carta y no puedes sacrificar criaturas adicionales ni descartar cartas adicionales.
 - Una vez que empieces a lanzar los Fragmentos óseos, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que desees sacrificar ni hacerte descartar tu última carta.
-

Fuego impío

{R}

Instantáneo

El Fuego impío hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

Delirio — En vez de eso, el Fuego impío hace 6 puntos de daño si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

- El Fuego impío verifica tu cementerio en cuanto se resuelve para determinar si hace 2 o 6 puntos de daño. En ese momento, el Fuego impío aún no está en el cementerio.
 - Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Kavú y Equipo son subtipos, no tipos de cartas.
-

Fuera del tiempo

{1}{W}{W}

Encantamiento

Cuando Fuera del tiempo entre al campo de batalla, endereza todas las criaturas y luego haz que salgan de fase hasta que Fuera del tiempo deje el campo de batalla.

Pon un contador de tiempo sobre Fuera del tiempo por cada criatura que haya salido de fase de esta manera.

Desmaterializarse. *(Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo de este encantamiento.*

Cuando sea removido el último, sacrificalo.)

- Una criatura que salió de fase por Fuera del tiempo no entra en fase durante el paso de enderezar de su controlador de forma normal.
- Si Fuera del tiempo resulta ser una criatura cuando su disparo de entra al campo de batalla se resuelve, saldrá de fase con todas las otras criaturas. Nunca removerás el último contador porque estará fuera de fase, por lo que todas las criaturas permanecerán fuera de fase indefinidamente.
- Si no hay criaturas en el campo de batalla cuando la habilidad disparada de Fuera del tiempo se resuelve, nada sale de fase y Fuera del tiempo no recibirá ningún contador de tiempo. Permanecerá en el campo de batalla y no se sacrificará, ya que el último contador de tiempo nunca se removerá.
- Si Fuera del tiempo deja el campo de batalla antes de que se resuelva su disparo de entra al campo de batalla, las criaturas se enderezarán, pero no saldrán de fase.
- Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto que no se repite que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Sacerdotisa desterradora, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Moldeador de olas, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
- Cada Aura y Equipo anexados a un permanente que esté saliendo de fase también salen de fase. Entrarán en fase con ese permanente y seguirán anexados a él. De manera similar, los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

Furia

{3}{R}{R}

Criatura — Encarnación elemental

3/3

Daña dos veces.

Cuando la Furia entre al campo de batalla, hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo.

Evocar—Exiliar una carta roja de tu mano.

- Divides el daño en cuanto pones la habilidad disparada en la pila, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. No puedes elegir más de cuatro objetivos ni hacer 0 puntos de daño a algunos de ellos.
- Si algunos de los objetivos son ilegales en cuanto la habilidad disparada intente resolverse, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Garth el Tuerto

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

5/5

{T}: Elige un nombre de carta que no haya sido elegido de entre Desencantar, Géiser mental, Terror, Dragón shivano, Reverdecer y Loto negro. Crea una copia de la carta con el nombre elegido. Puedes lanzar la copia.

(Sigues pagando sus costes.)

- El texto oficial de cada carta a la que hace referencia Garth el Tuerto se puede encontrar en la base de datos de cartas de Gatherer, en [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com) (aunque deberás buscar en inglés el Géiser mental como Braingeysyer y el Loto negro como Black Lotus, porque nunca fueron impresas en español).
- Las copias de hechizos de permanente que se resuelven se convierten en fichas en cuanto entran al campo de batalla. Estas fichas no se consideran “creadas” cuando esto ocurre.
- En cuanto se resuelve la habilidad de Garth el Tuerto, debes elegir uno de los nombres de carta indicados. Puedes elegir no lanzar la copia creada, pero no podrás volver a elegir ese nombre de carta más adelante.
- Cada Garth el Tuerto lleva la cuenta de los nombres de cartas elegidos para sí mismo, pero no para otros Garth el Tuerto (¿o sería “Garths los Tuertos”?). Si Garth el Tuerto deja el campo de batalla y regresa o si controlas otra copia de él, no recordará las elecciones hechas durante activaciones anteriores. Sin embargo, si otro jugador gana el control de Garth el Tuerto, recordará las elecciones hechas para él.
- Debes pagar los costes de la carta elegida, pero lanzas la copia en cuanto la habilidad se resuelve, que puede no ser un momento en el que normalmente podrías lanzar esa carta.
- Si ya se eligieron antes todos los nombres posibles, la habilidad de Garth no hará nada cuando se resuelva.

Geyadrone Dihada

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

Planeswalker legendario — Dihada

4

Protección contra permanentes con contadores de corrupción sobre ellos.

+1: Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas. Pon un contador de corrupción sobre hasta una otra criatura o planeswalker objetivo.

-3: Gana el control del planeswalker o criatura objetivo hasta el final del turno. Enderézala y pon un contador de corrupción sobre ella. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

-7: Gana el control de cada permanente con un contador de corrupción sobre él.

- Geyadrone Dihada no puede ser objetivo, recibir daño ni estar encantada por ningún permanente con un contador de corrupción sobre él. Si de alguna manera se convierte en una criatura, tampoco puede ser bloqueada o equipada por esos permanentes. Esto incluye ser el objetivo de habilidades activadas o disparadas de esos permanentes.
- Las criaturas con contadores de corrupción pueden atacar igualmente a Dihada, pero se prevendrá el daño que fueran a hacer.
- Cuando Dihada deja el campo de batalla, los permanentes conservan sus contadores de corrupción. Si más adelante controlas otra copia de Geyadrone Dihada, tendrá protección contra esos permanentes.

Gólems frasco

{4}

Criatura artefacto — Gólem

3/3

Arrolla.

Cuando los Gólems frasco mueran, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- Usa la fuerza que tenían los Gólems frasco cuando existieron por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de vidas que ganas. Esta puede ser diferente de su fuerza en el cementerio.

Gracia duradera

{2}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, elige uno:

- Ganas 1 vida.
- Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 1 de tu cementerio al campo de batalla.

- Si una carta de criatura de tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
-

Grist, la Ola de Hambruna

{1}{B}{G}

Planeswalker legendario — Grist

3

Mientras Grist, la Ola de Hambruna no esté en el campo de batalla, es una criatura Insecto 1/1 además de sus otros tipos.

+1: Crea una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1 y luego mueve una carta. Si se molió una carta de Insecto de esta manera, pon un contador de lealtad sobre Grist y repite este proceso.

-2: Puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, destruye la criatura o planeswalker objetivo.

-5: Cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- Grist, la Ola de Hambruna puede ser tu comandante, ya que su primera habilidad funciona antes de que empiece el juego, durante la construcción de mazos.
- En cualquier lugar, excepto en el campo de batalla, Grist es una “Criatura planeswalker legendario — Insecto Grist”. Una vez que entre al campo de batalla, ya no es una criatura y solo es un planeswalker. Cualquier cosa que pueda buscar o afectar a una carta de criatura o de planeswalker en zonas distintas al campo de batalla podría afectar a Grist. Por ejemplo, podrías ponerla en el campo de batalla con el Acorde de llamada, podría ser contrarrestada por Esparcir la esencia (pero no por Negar) y los oponentes no podrían hacer que la descartaras con Coacción.
- Si Grist ya no está el campo de batalla en cuanto su primera habilidad de lealtad se resuelve, crearás igualmente una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1 y molerás una carta. Si se mueve una carta de Insecto de esta manera, no podrás poner un contador de lealtad sobre Grist, pero repetirás el proceso igualmente. Ya sabes, a buen hambre no hay pan duro.
- La segunda habilidad de lealtad de Grist no requiere ningún objetivo. Si eliges sacrificar una criatura en cuanto se resuelve, la habilidad disparada reflexiva se dispara y elegirás una criatura o planeswalker objetivo para destruir. Esto ocurrirá incluso si Grist no está en el campo de batalla cuando la habilidad de lealtad se resuelve.
- Cuenta la cantidad de cartas de criatura que hay en tu cementerio en cuanto la tercera habilidad de lealtad se resuelve para determinar cuántas vidas pierde cada oponente. Si Grist está en tu cementerio en ese momento, será una carta de criatura y contribuirá al recuento.

Guardián del nido de ardillas

{3}{B}{G}

Criatura — Druida elfo

2/2

Cuando el Guardián del nido de ardillas entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Ardilla verdes 1/1.

{3}{B}: Las Ardillas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Ganar la habilidad de amenaza después de que se declaren bloqueadoras no anulará un bloqueo que ya exista.
-

Hidrobueso

{U}

Criatura — Perro elemental

1/2

{3}, {T}: Investiga. *(Crea una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
 - No puedes sacrificar una Pista para activar su propia habilidad y para activar otra habilidad que requiera que sacrifiques una Pista (o cualquier artefacto) como coste, como la de Lonis, criptozoólogo.
-

Hilador de eterium

{2}{U}

Criatura artefacto — Hechicero humano

2/1

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- Si un hechizo en la pila tiene {X} en su coste de maná, X es el valor elegido para él al determinar el coste de maná de ese hechizo.
-

Investigar el lugar

{3}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, investiga. *(Crea una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- La habilidad disparada se dispara cuando las criaturas declaradas como atacantes te ataquen a ti o a un planeswalker que controlas. No se disparará si un efecto pone a una criatura en el campo de batalla atacándote a ti o a un planeswalker que controlas.
 - La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
 - Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, una se puede sacrificar para activar la habilidad del Aprendiz de Brea y otra puede ser el objetivo de Romper lazos.
 - No puedes sacrificar una Pista para activar su propia habilidad y para activar otra habilidad que requiera que sacrifiques una Pista (o cualquier artefacto) como coste, como la de Lonis, criptozoólogo.
-

Jabalinero arcoligado

{W}

Criatura artefacto — Soldado

0/1

{T}, remover X contadores +1/+1 del Jabalinero

arcoligado: Hace X puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

Modular 1. *(Esta criatura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

- Si el objetivo es ilegal para cuando la habilidad activada intente resolverse, quizá porque fue removido del combate, no se hará daño.
- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.

Jerarca innoble

{G}

Criatura — Chamán trasgo

0/1

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

{T}: Agrega {B}, {R} o {G}.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.

Kavu territorial

{R}{G}

Criatura — Kavu

/

Dominio — Tanto la fuerza como la resistencia del Kavu territorial son iguales a la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas.

Siempre que el Kavu territorial ataque, elige uno:

- Descarta una carta. Si lo haces, roba una carta.
 - Exilia hasta una carta objetivo de un cementerio.
- Las habilidades de dominio cuentan la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, no cuántas tierras controlas ni cuántas tierras hay de cada tipo.
 - Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Los tipos de tierra que no son tipos de tierra básica (como Desierto) no contribuyen a las habilidades de dominio.
 - La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Kavu territorial funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Kirin guardián
{3}{W}
Criatura — Kirin
2/3
Vuela.
Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre el Kirin guardián.

- Si el Kirin guardián y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas estaban atacando o bloqueando), el Kirin guardián no estará en el campo de batalla para cuando su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se hubiera puesto sobre él.

Krushok pielbandera
{3}{G}
Criatura — Bestia
4/4
Arrolla.
Reforzar 2—{1}{G}. (*{1}{G}*, descartar esta carta: Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.)
Carroñar {5}{G}{G}. (*{5}{G}{G}*, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.)

- Si activas la habilidad de reforzar del Krushok pielbandera durante tu fase principal, tus oponentes tendrán la oportunidad de responder a esa habilidad antes de que puedas activar la habilidad de carroñar, quizá removiendo el Krushok pielbandera de tu cementerio. Sin embargo, si el Krushok pielbandera termina en tu cementerio durante tu fase principal de forma que no haya hechizos ni habilidades en la pila, tendrás la prioridad para activar la habilidad de carroñar antes de que nadie pueda remover el Krushok pielbandera de tu cementerio.
- Exiliar la carta de criatura con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta de criatura del cementerio.

La Saga de Urza
Tierra encantamiento — Saga de-Urza
(*En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.*)
I — La Saga de Urza gana “{T}: Agrega {C}”.
II — La Saga de Urza gana “{2}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con ‘Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas’”.
III — Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con coste de maná de {0} o {1}, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- La Saga de Urza es una tierra, por lo que solo se puede jugar como una tierra. No se puede lanzar como un hechizo.

- La Saga de Urza gana una habilidad de su primer y segundo capítulo. Mantiene esas habilidades mientras está en el campo de batalla.
- Mientras se resuelve la habilidad de capítulo III, solo puedes encontrar una carta con un coste de maná real de {0} o {1}, no con un valor de maná de 0 o 1. Por ejemplo, no podrías encontrar una carta con coste de maná de {U} ni una con coste de maná de {X}.
- Aunque La Saga de Urza es una tierra, también sigue siendo una Saga y se sacrificará después de que se resuelva su última habilidad de capítulo.
- Si La Saga de Urza pierde todas sus habilidades de capítulo, pero sigue siendo una Saga, quizá debido a una carta como la Luna de sangre, se sacrificará inmediatamente.
- Aunque La Saga de Urza tiene el tipo de tierra de-Urza, no interactúa con la Torre de Urza, la Mina de Urza ni la Central de energía de Urza.

León de diamante

{2}

Criatura artefacto — Felino

2/2

{T}, descartar tu mano, sacrificar el León de diamante:

Agrega tres manás de un color cualquiera. Activa esto solo como un instantáneo.

- Aunque solo puedes activarlo como un instantáneo, sigue siendo una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- No puedes lanzar un instantáneo (ni activar una habilidad como un instantáneo) mientras lanzas un hechizo. Por tanto, al igual que el Diamante Ojo de León, no puedes activar la habilidad con intención de usar el maná para lanzar un hechizo desde tu mano.

Libro de cocina del infierno

{1}

Artefacto

{T}, descartar una carta: Crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)*

{4}, {T}, sacrificar el Libro de cocina del infierno:

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La última habilidad del Libro de cocina del infierno puede hacer objetivo a cualquier carta de criatura de tu cementerio, no solo una descartada con su primera habilidad. Por ejemplo, si una Gárgola de granito que controlas muere después de recibir daño de un Hacha de relámpagos, podrías usar el Libro de cocina del infierno para preparar unos deliciosos bocadillos de Gárgola.

Llegar tarde a la cena

{3}{W}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)*

- Si el objetivo es ilegal en cuanto el hechizo intente resolverse, quizá porque se removió del cementerio, no crearás una ficha de Comida.

Lonis, criptozoólogo

{G}{U}

Criatura legendaria — Explorador elfo víbora

1/2

Siempre que otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, investiga.

{T}, sacrificar X Pistas: El oponente objetivo muestra las X primeras cartas de su biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla bajo tu control una carta de permanente que no sea tierra con valor de maná de X o menos de entre ellas. Ese jugador pone el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
- Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, una se puede sacrificar para activar la habilidad del Aprendiz de Brea y otra puede ser el objetivo de Romper lazos.
- No puedes sacrificar una Pista para activar su propia habilidad y la habilidad de Lonis, criptozoólogo.

Mago del puente

{B}{B}{B}

Criatura — Hechicero humano

4/4

Siempre que una criatura que no sea ficha vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Cuando una criatura vaya al cementerio de un oponente desde el campo de batalla, exilia el Mago del puente.

- A diferencia de su tocayo, el Puente desde lo profundo, las habilidades del Mago solo funcionan mientras está en el campo de batalla. No funcionan mientras está en tu cementerio.
 - Ninguna habilidad se fija en quién controlaba la criatura que murió, solo a qué cementerio fue. Esto significa que, si un oponente controla una criatura de la cual eres propietario, su muerte hace que se dispare la primera habilidad del Mago del puente, no la segunda.
 - El propietario de una ficha es el jugador que la creó, que puede ser distinto del jugador que la controla o, en algunos casos muy peculiares, distinto del jugador bajo cuyo control entró al campo de batalla.
-

Mantícora del Monte Velus

{2} {R} {R}

Criatura encantamiento — Mantícora

3/4

Al comienzo del combate en tu turno, puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, la Mantícora del Monte Velus hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la cantidad de tipos de cartas que tiene la carta descartada.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en una carta descartada son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Mantícora y Saga son subtipos, no tipos de cartas.
 - Si no descartas una carta, la habilidad disparada reflexiva de la Mantícora del Monte Velus no se disparará.
-

Marea crustácea

{1} {U}

Encantamiento

{1}, descartar una carta: Crea una ficha de criatura

Cangrejo azul 0/3.

Delirio — Los Cangrejos que controlas obtienen +1/+1 mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Hechicero y Vedalken son subtipos, no tipos de cartas.
 - Descartar una carta forma parte del coste de la primera habilidad de la Marea crustácea. No hay tiempo para que los jugadores respondan a la habilidad antes de que la carta descartada esté en el cementerio.
-

Merodeador trenzas sangrientas

{1} {R}

Criatura — Berserker humano

3/1

El Merodeador trenzas sangrientas no puede bloquear.

Delirio — Este hechizo tiene la habilidad de cascada mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas. (Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

- La habilidad de delirio verificará tu cementerio en el momento en que termines de lanzar el Merodeador trenzas sangrientas para determinar si tiene la habilidad de cascada. En particular, los permanentes que sacrificases al lanzar el hechizo (como un permanente que sacrificaste para activar una habilidad de maná) estarán en el cementerio en ese momento.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Berserker y Humano son subtipos, no tipos de cartas.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio reciente de las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

Moderación

{1}{W}{U}

Encantamiento

No puedes lanzar más de un hechizo cada turno.

Siempre que lances un hechizo, roba una carta.

- Si lanzas la Moderación, ya lanzaste al menos un hechizo ese turno (la propia Moderación), por lo que no podrás lanzar más hechizos hasta el próximo turno. Si la Moderación entra bajo tu control en un turno en que no lanzaste ningún hechizo, podrás lanzar un hechizo ese turno.
- La habilidad disparada de la Moderación solo funciona mientras está en el campo de batalla, por lo que no te permite robar una carta cuando la lanzas.
- Si un hechizo dice que no puedes lanzar hechizos y otro efecto te indica que lances un hechizo, como el de la habilidad que se dispara cuando remueves el último contador de tiempo de una carta con la habilidad de suspender, no podrás lanzar ese hechizo.

Moldeador de olas

{U}

Criatura — Hechicero tritón

1/1

Estímulo {1}. *(Puedes pagar {1} adicional al lanzar este hechizo.)*

Cuando el Moldeador de olas entre al campo de batalla, si fue estimulado, la tierra objetivo se convierte en una Isla mientras el Moldeador de olas permanezca en el campo de batalla.

El Moldeador de olas obtiene +1/+1 mientras un oponente controle una Isla.

- Si el Moldeador de olas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la tierra objetivo no se convertirá en una Isla.
- Una tierra que se convierte en una Isla gana “{T}: Agrega {U}” y pierde todas sus otras habilidades. Pierde todos sus otros tipos de tierra, pero no pierde ningún tipo ni supertipo, como criatura, legendaria o nevada.
- El Moldeador de olas obtendrá +1/+1 mientras un oponente controle cualquier tierra con el tipo de tierra Isla, no solo las que se llamen Isla.

Mordicolmillos, general ardilla

{2}{G}

Criatura legendaria — Guerrero ardilla

3/3

Cruza bosques. *(Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle un Bosque.)*

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más esa misma cantidad de fichas de criatura Ardilla verdes 1/1.

{B}, sacrificar X Ardillas: La criatura objetivo obtiene +X/-X hasta el final del turno.

- La segunda habilidad de Mordicolmillos se aplica a todos los tipos de fichas, incluidas las fichas de Pista, Comida y Tesoro.
 - Las fichas adicionales creadas no tendrán ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”) se aplica tanto a las fichas originales como a las Ardillas.
 - No necesitas controlar el hechizo o habilidad que crea las fichas, pero tienes que ser quien crea las fichas para que la habilidad de Mordicolmillos se aplique.
 - Si un efecto modifica bajo el control de quién se fuera a crear una ficha, ese efecto se aplica antes de que se aplique el efecto de Mordicolmillos. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de Mordicolmillos.
 - En un juego de Commander, el jugador defensor es el jugador al que ataca Mordicolmillos o el controlador del planeswalker al que ataca Mordicolmillos.
-

Myr caballeroso

{2} {W}

Criatura artefacto — Caballero myr

2/2

{2} {W}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Myr caballeroso, gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.
- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

Myr mensajero

{1} {U}

Criatura artefacto — Myr pista

2/1

{2}, sacrificar el Myr mensajero: Roba una carta.

- Aunque es una Pista, el Myr mensajero no es (normalmente) una ficha y, por lo tanto, no “se crea” cuando entra al campo de batalla. Las habilidades que se fijan en si se crea una ficha de Pista, como la del Fabricante de la Academia, no harán nada en cuanto el Myr mensajero entre al campo de batalla. Si creas una ficha que es una copia del Myr mensajero en el campo de batalla, dichas habilidades la tendrán en cuenta. Sin embargo, si copias el Myr mensajero mientras es un hechizo en la pila, la copia que se resuelve se convertirá en una ficha, pero esa ficha no “se crea”, por lo que esas habilidades no la tendrán en cuenta.
- No puedes sacrificar el Myr mensajero para activar su propia habilidad y para activar otra habilidad que requiera que sacrifiques una Pista (o cualquier artefacto) como coste, como la de Lonis, criptozoólogo.

Necrogoyf

{3} {B} {B}

Criatura — Lhurgoyf

*/4

La fuerza del Necrogoyf es igual a la cantidad de cartas de criatura que haya en todos los cementerios.

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador descarta una carta.

Demencia {1} {B} {B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

- La habilidad que define la fuerza del Necrogoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Necrogoyf está en un cementerio, esa habilidad contará al propio Necrogoyf.
-

Nigromante joven
{4} {B}
Criatura — Brujo humano
2/3

Cuando la Nigromante joven entre al campo de batalla, puedes exiliar dos cartas de tu cementerio. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- La habilidad disparada reflexiva de la Nigromante joven (la que regresa una carta al campo de batalla) se dispara cuando exilias dos cartas de tu cementerio. Los jugadores pueden responder a esa habilidad antes de que la carta regrese.

Ofrenda del hada
{2} {G}
Encantamiento
Al comienzo de cada paso final, si lanzaste un hechizo de criatura y un hechizo que no sea de criatura este turno, crea una ficha de Pista, una ficha de Comida y una ficha de Tesoro.

- No importa qué les ocurrió a los hechizos después de que los lanzaras. Cada uno de ellos pudo resolverse, ser contrarrestado, no resolverse por cualquier otro motivo u otro jugador pudo ganar su control. Mientras lances un hechizo de criatura y un hechizo que no sea de criatura ese turno, la habilidad se disparará.
- Si un efecto reemplaza la cantidad o el tipo de fichas que fueras a crear, se aplica a cada una de estas fichas individualmente. Por ejemplo, si controlas la Ofrenda del hada y el Fabricante de la Academia, crearás tres de cada tipo cuando la habilidad disparada se resuelva.
- Crear una ficha de Pista de esta manera no es lo mismo que investigar. En particular, una habilidad que se dispare siempre que investigues no se disparará si la habilidad de la Ofrenda del hada crea una ficha de Pista.

Oler el miedo
{1} {G}
Conjuro
Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)
La criatura objetivo que controlas lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar Oler el miedo sin ningún objetivo solo para proliferar. Debes elegir al menos una criatura que controlas como objetivo para lanzar este hechizo. Si no eliges una criatura que no controlas como objetivo, no se luchará.
- Si eliges dos criaturas como objetivos con este hechizo y solo un objetivo es legal para cuando el hechizo se resuelve, no se luchará y no se hará daño, pero proliferarás igualmente.
- Si todos los objetivos son ilegales en cuanto Oler el miedo intente resolverse, no se resolverá y no proliferarás.

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes, y puedes elegir cualquier jugador que tenga un contador, incluidos tus oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Cuando proliferas, si eliges un permanente o jugador con varios tipos de contadores sobre él, el permanente o jugador recibe otro contador de cada tipo que tiene, no solo de un tipo. Este cambio respecto a las reglas originales de proliferar se introdujo en una colección anterior.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Perder la concentración

{1}{U}

Instantáneo

Reproducir {U}. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}.

- En cuanto la habilidad disparada de reproducir se resuelva, copiarás Perder la concentración por cada vez que pagaste su coste de reproducir, incluso si el hechizo original ya no está en la pila en ese momento (quizá porque fue contrarrestado).
- Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Pericia del herrero

{W}

Instantáneo

El permanente objetivo gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. Si es una criatura artefacto, obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- La Pericia del herrero verifica si el permanente es una criatura artefacto cuando se resuelve. Si el objetivo no es una criatura artefacto cuando se lanza el hechizo, pero se convierte en una antes de que el hechizo se resuelva, obtendrá +2/+2.

Piru, la Irascible
{2}{R}{R}{W}{W}{B}{B}
Criatura legendaria — Dragón anciano
7/7

Vuela, vínculo vital.
Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica a Piru, la Irascible a menos que pagues {R}{W}{B}.
Cuando Piru muera, hace 7 puntos de daño a cada criatura que no sea legendaria.

- Como Piru tenía la habilidad de vínculo vital cuando estaba en el campo de batalla, ganarás una cantidad de vidas igual al daño que haga en cuanto se resuelva su última habilidad disparada.

Planeador con carga
{2}{U}
Criatura — Pirata humano
3/1
Cuando el Planeador con carga entre al campo de batalla, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)*
Siempre que sacrifiques una ficha, el Planeador con carga gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La habilidad del Planeador con carga se disparará siempre que sacrifiques una ficha por cualquier razón, no solo cuando sacrifiques fichas de Tesoro.
- Si una criatura bloqueada gana la habilidad de volar después de que se declaren bloqueadoras, esto no hará que esa criatura deje de estar bloqueada, incluso si la criatura bloqueadora no tiene las habilidades de volar o alcance.

Potencial sin límites
{1}{W}
Instantáneo
Elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.
- Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

Entrelazar {3}{W}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.)*

- Si lanzas este hechizo pagando su coste de entrelazar, podrás proliferar los contadores que pusiste con el primer modo.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes, y puedes elegir cualquier jugador que tenga un contador, incluidos tus oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.

- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Cuando proliferas, si eliges un permanente o jugador con varios tipos de contadores sobre él, el permanente o jugador recibe otro contador de cada tipo que tiene, no solo de un tipo. Este cambio respecto a las reglas originales de proliferar se introdujo en una colección anterior.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- Si un permanente tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre él, se remueven por pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores (o ninguno de ellos) sobre él.

Quisteortiga

{3}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada artefacto y/o encantamiento que controlas.

Equipar {2}.

- La habilidad de arma viviente fue actualizada de manera que la habilidad disparada crea una ficha de Germen Pirexiano en lugar de una ficha de Germen. Esta actualización se aplica a todas las cartas con la habilidad de arma viviente.
- Si un permanente que controlas es a la vez un artefacto y un encantamiento, cuéntalo solo una vez al determinar la bonificación de un Quisteortiga equipado.
- La ficha de Germen Pirexiano entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexar un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen Pirexiano ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- Si la ficha de Germen Pirexiano es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes Pirexianos (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

Ragavan, ratero hábil

{R}

Criatura legendaria — Pirata primate

2/1

Siempre que Ragavan, ratero hábil haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro y exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta.

Rapidez {1}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

- Crearás una ficha de Tesoro incluso si a ese jugador no le quedan cartas en la biblioteca para exiliar.
- Debes seguir igualmente todas las restricciones de cuándo lanzar la carta exiliada y pagar todos los costes. Si exilias una carta de tierra, no puedes jugar esa carta.
- Si eliges pagar el coste de rapidez en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura pagando su coste de rapidez solo cuando pudieras lanzar ese hechizo de criatura de cualquier modo. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
- Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de rapidez a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.
- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura cuyo coste de rapidez se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no regresará a la mano de su propietario.

Rastreador arcoligado

{2}{R}

Criatura artefacto — Perro

0/0

Amenaza.

Modular 2. *(Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

Siempre que lances un hechizo que no sea tu primer hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Rastreador arcoligado.

- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
- El Rastreador arcoligado tendrá en cuenta los hechizos que lanzaste antes de que estuviera en el campo de batalla. Por ejemplo, si el Rastreador arcoligado es el primer hechizo que lanzas en un turno, cada hechizo posterior que lances después de que esté en el campo de batalla hará que se dispare la última habilidad.

Rastrear el desierto

{3}{W}{W}

Conjuro

Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Crea

X fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de

volar, donde X es la resistencia de la carta exiliada.

- Rastrear el desierto verifica la resistencia que tiene la carta exiliada en el exilio, no la que tenía en el cementerio.

Reclusa telaembudo

{4}{G}

Criatura — Araña

3/5

Alcance.

Necrario — Cuando la Reclusa telaembudo entre al campo de batalla, si una criatura murió este turno, investiga. (Crea una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)

- La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
- Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, una se puede sacrificar para activar la habilidad del Aprendiz de Brea y otra puede ser el objetivo de Romper lazos.
- No puedes sacrificar una Pista para activar su propia habilidad y para activar otra habilidad que requiera que sacrifiques una Pista (o cualquier artefacto) como coste, como la de Lonis, criptozoólogo.

Recuperación infiel

{1}{R}

Instantáneo

Descarta una carta, luego roba una carta.

Rebote. (Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)

- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la Recuperación infiel se resuelve, no descartarás una carta, pero seguirás robando una carta.
 - Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
 - Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano no se resuelve por cualquier motivo, incluso por ser contrarrestado, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
-

Regente marea lúgubre

{5} {U} {U}

Criatura — Dragón

3/3

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

Vuela.

El Regente marea lúgubre entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada carta de instantáneo y de conjuro exiliada con él.

Siempre que una carta de instantáneo o de conjuro deje tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Regente marea lúgubre.

- La habilidad de excavar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo. Por ejemplo, el valor de maná del Regente marea lúgubre es 7, incluso si exiliaste tres cartas para lanzarlo.
- Solo puedes exiliar cartas para pagar el maná genérico y no puedes exiliar más cartas que los requisitos de maná genérico de un hechizo con excavar. Por ejemplo, no puedes exiliar más de cinco cartas de tu cementerio para lanzar el Regente marea lúgubre, a menos que un efecto haya aumentado su coste.
- Ya que la habilidad de excavar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos, como retrospectiva. También se puede usar para pagar costes adicionales que incluyen maná genérico.

Regreso reflejado

{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo y todas las otras cartas con el mismo nombre que esa carta de tu cementerio a tu mano.

- Si el objetivo es ilegal para cuando el Regreso reflejado intente resolverse (probablemente porque ya no esté en tu cementerio), se removerá de la pila y no hará nada, incluso si hay cartas con el mismo nombre en tu cementerio.

Relé galvánico

{2} {R}

Conjuro

Exilia la primera carta de tu biblioteca. Durante tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Puedes jugar la carta exiliada únicamente en tu próximo turno después de que el Relé galvánico se resuelva. En particular, esto significa que *no puedes* jugarla el mismo turno en que lanzas el Relé galvánico.
 - Jugar esa carta tiene las mismas restricciones de cuándo jugarla y requiere los mismos pagos que habitualmente, pero solo se puede jugar el próximo turno.
-

Resistencia

{1}{G}{G}

Criatura — Encarnación elemental

3/4

Destello.

Alcance.

Cuando la Resistencia entre al campo de batalla, hasta un jugador objetivo pone todas las cartas de su cementerio en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

Evocar—Exiliar una carta verde de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Roble ardillero

{2}{G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

1/2

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Roble ardillero, puedes crear una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.

- Cuando se comparan las características de las dos criaturas para evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
 - Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las características de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
 - Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las características de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla lo deja antes de que evolucionar se resuelva, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura con evolucionar obtiene un contador +1/+1.
 - Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, aunque la comparación tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 1/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 2/2 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
-

Rompecimientos

{3}{G}

Criatura — Elemental

2/2

Cuando el Rompecimientos entre al campo de batalla, puedes destruir el artefacto o encantamiento objetivo.

Evocar {1}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre al campo de batalla.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Romper el hielo

{B}{B}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo que sea nevada o que pueda producir {C}.

Sobrecarga {4}{B}{B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la tierra objetivo” por “cada tierra”.)*

- Una tierra es “nevada” si tiene el supertipo nevado.
- Romper el hielo se fija en qué tipo de maná podrían producir las habilidades de una tierra, incluso si esa habilidad no se pudiera activar en ese momento. Por ejemplo, una tierra con “{T}: Agrega {C}” sigue siendo un objetivo legal, incluso si está girada en ese momento.

Sacerdotisa de ritos letales

{W}{B}

Criatura — Brujo humano

2/2

{T}, pagar 3 vidas, sacrificar la Sacerdotisa de ritos letales: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

Desenterrar {3}{W}{B}. *({3}{W}{B}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.)*

- Eliges el objetivo de la primera habilidad antes de pagar los costes de esa habilidad. En otras palabras, no puedes elegir a la propia Sacerdotisa de ritos letales como el objetivo para traerla de vuelta del cementerio.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta de criatura no es lo mismo que lanzar una carta de criatura. La habilidad de desenterrar se pone en la pila, pero la carta de criatura no. Los hechizos y habilidades que

interactúan con habilidades activadas (como Reprimir) interactuarán con desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Deshacer) no lo harán.

- Si una criatura regresada al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliada a menos que el hechizo o habilidad que hace que la criatura deje el campo de batalla esté intentando exiliarla. En ese caso, el hechizo o habilidad tiene éxito exiliando la criatura. Si el hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta de criatura al campo de batalla (como podría hacer Efimerizar, por ejemplo), la carta de criatura regresará como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. El efecto de desenterrar ya no se le aplicará.

Santificadora *en-Vec*

{W}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Protección contra negro y contra rojo.

Cuando la Santificadora *en-Vec* entre al campo de batalla, exilia todas las cartas que sean negras o rojas de todos los cementerios.

Si un permanente, hechizo o carta de color negro o rojo que no está en el campo de batalla fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Si un hechizo negro o rojo hace que la Santificadora *en-Vec* deje el campo de batalla como parte de su resolución, ese hechizo irá al cementerio de su propietario en vez de exiliarse.
- Si un hechizo negro o rojo hace que la Santificadora *en-Vec* tenga daño letal marcado sobre ella o hace que tenga una resistencia de 0, la Santificadora *en-Vec* no irá a un cementerio hasta la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado después de que el hechizo termine de resolverse. En este caso, el hechizo será exiliado en vez de ir al cementerio de su propietario.
- Si un permanente negro o rojo fuera a ir al cementerio a la vez que la Santificadora *en-Vec*, en vez de eso, ese permanente será exiliado.

Santuario de ardillas

{G}

Encantamiento

Cuando el Santuario de ardillas entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes pagar {1}. Si lo haces, regresa el Santuario de ardillas a la mano de su propietario.

- La última habilidad solo funciona mientras el Santuario de ardillas está en el campo de batalla. No se regresará a sí mismo de tu cementerio a tu mano.
-

Shikari arcoligado

{1}{R}{W}

Criatura artefacto — Soldado felino

0/0

Daña primero.

Cuando el Shikari arcoligado entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura artefacto que controlas.

Modular 2. *(Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.

Soledad

{3}{W}{W}

Criatura — Encarnación elemental

3/2

Destello.

Vínculo vital.

Cuando la Soledad entre al campo de batalla, exilia hasta una otra criatura objetivo. El controlador de esa criatura gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.

Evocar—Exiliar una carta blanca de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Sueños lúcidos

{3}{U}{U}

Conjuro

Roba X cartas, donde X es la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Hechicero y Vedalken son subtipos, no tipos de cartas.
 - Los Sueños lúcidos aún están en la pila y no en tu cementerio para cuando calculas el valor de X.
 - Una carta puede tener más de un tipo. Por ejemplo, una criatura artefacto en tu cementerio cuenta como ambos tipos para el efecto de los Sueños lúcidos.
-

Sutileza

{2} {U} {U}

Criatura — Encarnación elemental

3/3

Destello.

Vuela.

Cuando la Sutileza entre al campo de batalla, elige hasta un hechizo de criatura o un hechizo de planeswalker objetivo. Su propietario lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

Evocar—Exiliar una carta azul de tu mano.

- La habilidad disparada de la Sutileza hace objetivo a un hechizo en la pila. No puede hacer objetivo a criaturas o planeswalkers en el campo de batalla.
- Un hechizo que va a la biblioteca de su propietario no se resuelve, pero tampoco es contrarrestado. Esto funcionará con hechizos que dicen que no pueden ser contrarrestados.
- El propietario del hechizo es quien elige si quiere ponerlo en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Todos los jugadores conocerán esta información.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Svyelun del Mar y el Cielo

{1} {U} {U}

Criatura legendaria — Deidad tritón

3/4

Svyelun del Mar y el Cielo tiene la habilidad de indestructible mientras controles al menos otros dos Tritones.

Siempre que Svyelun ataque, roba una carta.

Los otros Tritones que controlas tienen la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que otro Tritón que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

- El daño hecho a las criaturas permanece sobre esas criaturas hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve ese daño. Si controlas a Svyelun del Mar y el Cielo con al menos 4 puntos de daño y a otros dos Tritones, y uno de esos Tritones deja el campo de batalla (o deja de ser un Tritón), Svyelun será destruida.
 - Si un jugador lanza un hechizo que hace objetivo a varios permanentes con la habilidad de rebatir que controla su oponente, cada una de esas habilidades de rebatir se disparará. Si ese jugador no paga el coste de todas ellas, el hechizo se contrarrestará.
-

Sythis, Mano de la Cosecha
{G}{W}
Criatura encantamiento legendaria — Ninfa
1/2
Siempre que lances un hechizo de encantamiento, ganas
1 vida y robas una carta.

- La habilidad de Sythis, Mano de la Cosecha no se dispara cuando se lanza.

Tan brillante
{2}{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando Tan brillante entre al campo de batalla, si
controlas una ficha, gira la criatura encantada y luego
adivina 2.
La criatura encantada no se endereza durante el paso de
enderezar de su controlador.

- La habilidad disparada de Tan brillante verifica si controlas una ficha después de entrar al campo de batalla para ver si se dispara. Si no es así, la habilidad no se disparará. La habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas una ficha en ese momento, la habilidad no hará nada. Sin embargo, no es necesario que sea la misma ficha para todas las verificaciones.
- Si Tan brillante es una ficha, se disparará su habilidad de entra al campo de batalla.

Tejedora del santuario
{1}{G}
Criatura encantamiento — Driada
0/2
{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es
la cantidad de encantamientos que controlas.

- La habilidad de la Tejedora del santuario es una habilidad de maná y no usa la pila. Esto significa que ningún jugador puede responder a la habilidad realizando una acción que fuera a reducir la cantidad de encantamientos que tienes.

Terramorfizar
{3}{G}
Conjuro
Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en
el campo de batalla y luego baraja.
Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo
en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo
mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio
sin pagar su coste de maná.)*

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión

de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.

- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano no se resuelve por cualquier motivo, incluso por ser contrarrestado, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Testigo imperecedera

{2} {G} {G}

Criatura — Chamán humano

2/1

Cuando la Testigo imperecedera entre al campo de batalla, regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

Eternizar {5} {G} {G}. (*{5} {G} {G}*, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Chamán Humano Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.)

- Si una carta de criatura con la habilidad de eternizar va a tu cementerio durante tu fase principal, tendrás la prioridad inmediatamente después. Puedes activar su habilidad de eternizar antes de que cualquier jugador pueda intentar exiliarla.
- Una vez que activas una habilidad de eternizar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características específicamente modificadas por la habilidad de eternizar. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- La ficha es un Zombie además de sus otros tipos y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 4/4. No tiene coste de maná y, por tanto, su valor de maná es de 0. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

Thrasta, rugido de la tempestad

{10} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio

7/7

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo por cada otro hechizo lanzado este turno.

Arrolla, prisa.

Arrolla planeswalkers. (*Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al controlador del planeswalker al que ataca.*)

Thrasta, rugido de la tempestad tiene la habilidad de antimaleficio mientras haya entrado al campo de batalla este turno.

- La habilidad de arrollar planeswalkers significa que, cuando Thrasta, rugido de la tempestad hace daño de combate a un planeswalker al que ataca, puede asignar cualquier cantidad de daño sobrante al controlador de ese planeswalker. El daño sobrante que se hace a un planeswalker es el daño mayor que la cantidad de

contadores de lealtad que tiene ese planeswalker. La habilidad de toque mortal no causa que el daño hecho a un planeswalker sea letal.

- La habilidad de arrollar planeswalkers tiene en cuenta cualquier otro daño que se asigne al planeswalker al mismo tiempo. Por ejemplo, si Thrasta y un Osezno 2/2 están atacando a un planeswalker con siete contadores de lealtad sobre él (y no están bloqueados), Thrasta puede asignar 5 puntos de daño al planeswalker defensor y 2 puntos de daño al jugador defensor.
- Se puede aplicar la habilidad de arrollar y la de arrollar planeswalkers durante el mismo combate. Por ejemplo, si Thrasta está atacando a un planeswalker con dos contadores de lealtad sobre él y es bloqueado por una criatura 3/3, podrías hacer que Thrasta asigne 3 puntos de daño de combate a la criatura bloqueadora, 2 puntos de daño de combate al planeswalker y 2 puntos de daño de combate al jugador defensor.
- Si un planeswalker que esté siendo atacado por Thrasta también es una criatura de alguna manera, Thrasta seguirá haciendo daño sobrante en base a la lealtad de ese planeswalker, no a su resistencia.
- En algunos casos poco habituales, un planeswalker que también es una criatura puede bloquear a Thrasta mientras Thrasta está atacando a ese mismo planeswalker (sí, es muy poco habitual). En ese caso, se determina primero el daño que se le tiene que asignar como criatura bloqueadora, usando las reglas normales de la habilidad de arrollar. Una vez que ese daño se asigna, si el planeswalker defensor tiene más contadores de lealtad que los puntos de daño asignados a él en ese momento, debes asignarle al menos esa misma cantidad de daño antes de asignar cualquier cantidad de daño al jugador defensor.

Titán profético

{4} {U} {R}

Criatura — Hechicero gigante

4/4

Delirio — Cuando el Titán profético entre al campo de batalla, elige uno. Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, elige los dos.

- El Titán profético hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.
 - Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
- Si eliges ambos modos y el objetivo del primer modo es ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y no mirarás ninguna carta.
 - La habilidad del Titán profético verifica la cantidad de tipos de cartas que hay en tu cementerio en cuanto va a la pila. Si tienes cuatro o más tipos en tu cementerio en ese momento, pero menos de cuatro en cuanto se resuelve, podrás usar igualmente ambos modos elegidos.
 - Si solo eliges el primer modo o si eliges ambos modos y el objetivo elegido es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
 - Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Hechicero y Gigante son subtipos, no tipos de cartas.
-

Tourach, cantor pavoroso

{1}{B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/1

Estímulo {B}{B}. *(Puedes pagar {B}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Protección contra blanco.

Siempre que un oponente descarte una carta, pon un contador +1/+1 sobre Tourach, cantor pavoroso.

Cuando Tourach entre al campo de batalla, si fue estimulado, el oponente objetivo descarta dos cartas al azar.

- Las habilidades disparadas van a la pila por orden de turno, comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando. Por ejemplo, si un oponente descarta una carta con la habilidad de demencia durante tu turno, el disparo de la habilidad de demencia se resolverá antes de que la habilidad de Tourach pueda poner un contador +1/+1 sobre él. Si la descarta durante su turno, la habilidad de Tourach pone un contador +1/+1 sobre él antes de que pueda lanzar el hechizo.

Traición inevitable

Conjuro

Suspender 3—{1}{U}{U}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, paga {1}{U}{U} y exíliala con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

Busca en la biblioteca del oponente objetivo una carta de criatura y ponla en el campo de batalla bajo tu control.

Luego ese jugador baraja.

- Puedes no encontrar una carta de criatura en la biblioteca de tu oponente. Esto puede deberse a que no tenga cartas de criatura o a que simplemente no te guste ninguna de las cartas de criatura que tiene.

Tutor profano

Conjuro

Suspender 2—{1}{B}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, paga {1}{B} y exíliala con dos contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- No tienes que mostrar la carta que encuentras con el Tutor profano.
-

Vástago de Draconio

{12}

Criatura artefacto — Dragón

4/4

Dominio — Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas.

Vuela.

Cada criatura que controlas tiene la habilidad de *vigilancia* si es blanca, *antimaleficio* si es azul, *vínculo vital* si es negra, *dañar primero* si es roja y *arrollar* si es verde.

- Las habilidades de dominio cuentan la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, no cuántas tierras controlas ni cuántas tierras hay de cada tipo.
- Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Los tipos de tierra que no son tipos de tierra básica (como Desierto) no contribuyen a las habilidades de dominio.
- Una criatura que controlas que tenga más de un color ganará todas las habilidades apropiadas.

Vigilante de la feria

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/1

{1}{W}, exiliar la Vigilante de la feria de tu cementerio:

Crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar. Activa esto solo como un conjuro.

- Exiliar la Vigilante de la feria forma parte del coste de activación de su habilidad. Una vez que la actives, ningún jugador podrá impedir que la remuevas de tu cementerio.

Vislumbrar el mañana

Conjuro

Suspender 3—{R}{R}.

Baraja todos los permanentes de los cuales eres propietario en tu biblioteca y luego muestra esa misma cantidad de cartas de la parte superior. Pon todas las cartas de permanente que no sean Aura mostradas de esta manera en el campo de batalla, luego haz lo mismo con las cartas de Aura y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Todas las habilidades que se disparen durante la resolución de Vislumbrar el mañana no irán a la pila hasta que todo esté en el campo de batalla y la resolución se haya completado. El jugador cuyo turno se está jugando pone todas sus habilidades disparadas en la pila en cualquier orden y luego cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno (la última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse).
- A continuación se explica detalladamente lo que sucede en cuanto Vislumbrar el mañana se resuelve:
 - 1) Cuentas la cantidad de permanentes de los cuales eres propietario.
 - 2) Barajas esos permanentes en tu biblioteca.
 - 3) Muestras una cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca igual a la cantidad que contaste.

4) Pones en el campo de batalla todas las cartas de permanente que no sean Aura mostradas de esta manera. Todas esas cartas entran al campo de batalla al mismo tiempo.

5) Pones en el campo de batalla todas las cartas de Aura mostradas de esta manera. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera puede encantar cualquier permanente que ya esté en el campo de batalla, pero no puede encantar otra Aura que esté entrando en el campo de batalla al mismo tiempo. Si un Aura que se fuera a poner en el campo de batalla de esta manera no puede encantar nada, no se pone en el campo de batalla.

6) Pones en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio todas tus otras cartas mostradas (instantáneos, conjuros y Auras que no puedan encantar nada).

- Si eres propietario de algún permanente que sea ficha, también se barajará en tu biblioteca. Contará para la cantidad de cartas que muestres. Técnicamente, las fichas estarán en tu biblioteca hasta que Vislumbrar el mañana termine de resolverse, pero no afectarán al hecho de barajar ni a las cartas que muestres.
- Si un permanente deja el campo de batalla de esta manera, pero termina en una zona que no sea una biblioteca (probablemente porque es el comandante de un jugador), se contará igualmente para determinar cuántas cartas mostrar.

Voluntad de Gaia

Conjuro

Suspender 4—{G}.

Hasta el final del turno, puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde tu cementerio.

Si una carta fuera a ir a tu cementerio desde cualquier parte este turno, en vez de eso, exilia esa carta.

- Las tierras que juegues y los hechizos que lances desde tu cementerio deben respetar las restricciones normales de cuándo jugarlos y debes pagar todos los costes de los hechizos que lances.
- Suponiendo que no sea una copia, la Voluntad de Gaia será exiliada después de que termine de resolverse (si es una copia, la copia irá al cementerio brevemente antes de dejar de existir).
- Después de que la Voluntad de Gaia se resuelva, se exiliarán las criaturas que no sean fichas de las cuales eres propietario que fueran a morir. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se dispararán. Las criaturas que sean fichas de las cuales eres propietario morirán igualmente de forma normal después de que la Voluntad de Gaia se resuelva.

Yavimaya, la Cuna del Crecimiento

Tierra legendaria

Cada tierra es un Bosque además de sus otros tipos de tierra.

- Yavimaya, la Cuna del Crecimiento no es un Bosque mientras no esté en el campo de batalla.
 - Las cartas de tierra que no estén en el campo de batalla no son Bosques mientras Yavimaya esté en el campo de batalla.
 - La habilidad de Yavimaya hace que cada tierra del campo de batalla tenga el tipo de tierra Bosque. Cualquier tierra que es un Bosque tiene la habilidad “{T}: Agrega {G}”. No cambia nada más de esas tierras, incluido el nombre, otros subtipos y si son legendarias, básicas o nevadas.
-

Yusri, Llama de la Fortuna
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Efrít
2/3

Vuela.

Siempre que Yusri, Llama de la Fortuna ataque, elige un número entre el 1 y el 5. Lanza esa cantidad de monedas a cara o cruz. Por cada lanzamiento que ganes, roba una carta. Por cada lanzamiento que pierdas, Yusri te hace 2 puntos de daño. Si ganaste cinco lanzamientos de esta manera, puedes lanzar hechizos desde tu mano este turno sin pagar sus costes de maná.

- Cuando lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, sigues pudiendo pagar costes adicionales. Si hay costes adicionales que sean obligatorios, debes pagarlos.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con {X} en su coste sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Zabaz, la Avispa Resplandeciente
{1}
Criatura artefacto legendaria — Insecto
0/0

Modular 1.

Si una habilidad disparada de modular fuese a poner uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad más un contador +1/+1 sobre ella.

{R}: Destruye el artefacto objetivo que controlas.

{W}: Zabaz, la Avispa Resplandeciente gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- El efecto de reemplazo de Zabaz, la Avispa Resplandeciente requiere que esté en el campo de batalla para funcionar. En particular, eso significa que no aumentará los contadores que da su propia habilidad de modular.
- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.

REIMPRESIONES DE CARTAS NUEVAS EN MODERN

Agente sin fragmento

{1}{G}{U}

Criatura artefacto — Bribón humano

2/2

Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio reciente de las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

Arcas de la Cábala

Tierra

{2}, {T}: Agrega {B} por cada Pantano que controlas.

- La habilidad de maná de las Arcas de la Cábala cuenta cada tierra que controlas con el subtipo Pantano, no solo las que se llaman Pantano.

Botín mogg

{2}{R}

Instantáneo

Si un oponente controla una Isla y tú controlas una Montaña, puedes lanzar este hechizo sin pagar su coste de maná.

Destruye el artefacto objetivo.

- Para lanzar el Botín mogg sin pagar su coste de maná, cualquier oponente puede controlar una Isla, no solo el que controla el artefacto objetivo.
- Quién controla qué tierras solo es importante en cuanto lanzas el Botín mogg. Una vez lanzado, que tú ya no controles una Montaña o que ningún oponente controle una Isla no afectará al Botín mogg.
- Lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná no tiene ningún efecto en su valor de maná. El valor de maná del Botín mogg siempre es de 3.

Cadenero, adepto de las pesadillas

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Sicario humano

3/2

Descartar una carta: Puedes lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio este turno. Activa esto solo una vez por turno.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si no la lanzaste desde tu mano, gana la habilidad de prisa hasta tu próximo turno.

- No eliges qué hechizo de criatura vas a lanzar mientras activas o resuelves la primera habilidad de Cadenero. La habilidad crea un permiso para que puedas lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio más adelante en el turno. Si descartaste una carta de criatura (o, en algunos casos poco habituales, una carta que no sea de criatura que se pueda lanzar como un hechizo de criatura), puedes lanzarla usando ese permiso.
- La primera habilidad de Cadenero no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo de criatura. En la mayoría de los casos, esto significa durante tu fase principal mientras la pila esté vacía. Además, seguirás pagando todos los costes para lanzar el hechizo.
- Si de alguna manera activas la primera habilidad de Cadenero más de una vez durante un turno (quizá porque Cadenero dejó el campo de batalla y regresó), puedes lanzar un hechizo de criatura por el permiso de cada habilidad. De manera similar, si otro efecto te permite lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio, puedes usar ese permiso y más adelante usar el permiso de Cadenero para lanzar otro hechizo de criatura.
- La última habilidad de Cadenero se dispara si la criatura que entra se lanzó desde una zona distinta a tu mano o si no se lanzó y entra al campo de batalla desde cualquier parte (tu mano incluida).
- La última habilidad de Cadenero se dispara si el propio Cadenero entra al campo de batalla sin ser lanzado desde tu mano.

Despertar del Mirari

{3} {G} {W}

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que gires una tierra para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve dicho daño, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si el Despertar del Mirari deja el campo de batalla.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Si girar una tierra produce más de un tipo de maná, eliges un tipo que se produjo y agregas un maná de ese tipo.
- Si el maná producido por la tierra tiene restricciones o condiciones adicionales, esas restricciones o condiciones no se aplican al maná añadido por el Despertar del Mirari. Solo obtienes un maná del tipo correspondiente.

Disco de Nevinyrral

{4}

Artefacto

El Disco de Nevinyrral entra al campo de batalla girado.

{1}, {T}: Destruye todos los artefactos, criaturas y encantamientos.

- No sacrificas el Disco de Nevinyrral para activar su habilidad. Es destruido como parte de la resolución de la habilidad si todavía está en el campo de batalla. Si un efecto proporciona al Disco de Nevinyrral la habilidad de indestructible o lo regenera, permanece en el campo de batalla.

Draco del mar

{2}{U}

Criatura — Draco

4/3

Vuela.

Cuando el Draco del mar entre al campo de batalla, regresa dos tierras objetivo que controlas a la mano de su propietario.

- Aunque debes elegir dos tierras que controlas como los objetivos de la habilidad disparada del Draco del mar, no hay ninguna consecuencia para el Draco del mar si la habilidad no se resuelve. Si una de las tierras se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, el objetivo legal restante regresará a la mano de su propietario. Si ambos objetivos se convirtieron en ilegales en respuesta, no ocurre nada.
- Si no puedes hacer objetivo a dos tierras que controlas con la habilidad disparada (quizá porque controlas menos de dos tierras), la habilidad se removerá de la pila. No regresarás ninguna tierra. Esto no tiene ninguna consecuencia.

Encuentro fortuito

{2}{R}{R}

Encantamiento

Siempre que ganes un lanzamiento de moneda, pon un contador de suerte sobre el Encuentro fortuito.

Al comienzo de tu mantenimiento, si el Encuentro fortuito tiene diez o más contadores de suerte sobre él, ganas el juego.

- Solo puedes ganar un lanzamiento de moneda si eres quien lanza la moneda. Que un oponente pierda un lanzamiento de moneda no hace que se dispare la primera habilidad del Encuentro fortuito.

- Algunos lanzamientos de moneda especifican qué sucede si sale cara o cruz. En esos lanzamientos de moneda, nadie elige cara o cruz y nadie los gana ni los pierde.
-

Explorador Quirion

{G}

Criatura — Guardabosque elfo

1/1

Regresar un Bosque que controlas a la mano de su propietario: Endereza la criatura objetivo. Activa esto solo una vez por turno.

- Regresar el Bosque que controlas a la mano de su propietario es el coste para activar la habilidad. Una vez que activas la habilidad, nadie puede intentar hacer nada al Bosque para impedir que actives la habilidad.
 - Puedes regresar cualquier tierra que controlas con el subtipo Bosque. No tiene por qué ser una llamada Bosque.
-

Extrusor

{4}

Criatura artefacto — Destructor

4/3

Eco {4}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esto entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificalo a menos que pagues su coste de eco.)*

Sacrificar un artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- El Extrusor puede ser el objetivo de su propia habilidad activada y puedes sacrificar el Extrusor para pagar esa activación. Esto no tendrá un gran resultado, pero te permite sacrificar el Extrusor si quieres hacerlo.
 - Pagar el coste de eco siempre es opcional. Cuando la habilidad disparada de eco se resuelve, si no puedes pagar el coste de eco o eliges no hacerlo, sacrifica ese permanente.
 - La habilidad de eco de tu permanente se disparará al comienzo de tu mantenimiento si entró al campo de batalla o si ganaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento.
-

Factoría de Mishra

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}: La Factoría de Mishra se convierte en una criatura artefacto Operario 2/2 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

{T}: La criatura Operario objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si la Factoría de Mishra se convierte en una criatura y no la controlaste de forma continuada desde el comienzo de tu turno más reciente, no podrás activar su primera o última habilidad y no podrá atacar (a menos que algo le conceda la habilidad de prisa).

- Una vez que la Factoría de Mishra sea un Operario, es un objetivo legal para su última habilidad. Por ejemplo, podrías animar la Factoría de Mishra, bloquear con ella y luego activar su última habilidad para hacerla 3/3.
- Si la Factoría de Mishra ya es una criatura, activar la segunda habilidad sobrescribirá todos los efectos previos que fijen su fuerza o resistencia a valores específicos. Se seguirán aplicando otros efectos que afecten a su fuerza o resistencia, como los contadores +1/+1 y los efectos de hechizos como el Crecimiento gigante.

Familiar esquirege
 {4} {B}
 Criatura — Diablillo pirexiano
 3/2
 Vuela.
 Descartar una carta: Agrega {B}.

- La habilidad activada del Familiar esquirege es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Fuego
 {1} {R}
 Instantáneo
 Fuego hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos.
 //
 Hielo
 {1} {U}
 Instantáneo
 Gira el permanente objetivo.
 Roba una carta.

- Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. No es posible lanzar las dos mitades de Fuego // Hielo.
- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila. Por ejemplo, si un efecto dice que no puedes lanzar hechizos azules, puedes lanzar Fuego igualmente.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Fuego // Hielo cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Fuego // Hielo es tanto roja como azul y su valor de maná es de 4.
- Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias Fuego, la copia será solamente Fuego, no Hielo.

- Divides el daño en cuanto lanzas Fuego, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, en cuanto lanzas Fuego, eliges si le harás 2 puntos de daño a un único objetivo o si le harás 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.
- Si Fuego hace objetivo a dos criaturas y una se convierte en un objetivo ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2.
- Si el permanente objetivo se convierte en un objetivo ilegal para Hielo, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Guía kármica

{3}{W}{W}

Criatura — Espíritu ángel

2/2

Vuela, protección contra negro.

Eco {3}{W}{W}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esto entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificalo a menos que pagues su coste de eco.)*

Cuando la Guía kármica entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Pagar el coste de eco siempre es opcional. Cuando la habilidad disparada de eco se resuelve, si no puedes pagar el coste de eco o eliges no hacerlo, sacrifica ese permanente.
- La habilidad de eco de tu permanente se disparará al comienzo de tu mantenimiento si entró al campo de batalla o si ganaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento.

Incomunicación

{2}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica la Incomunicación a menos que descartes una carta.

Sáltate tu paso de robar.

Tienes la habilidad de velo. *(No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

Prevén todo el daño que se te fuera a hacer.

- El paso de robar ocurre después del paso de mantenimiento. Si eliges no pagar el coste de mantenimiento de la Incomunicación, la sacrificarás. El paso de robar de ese turno ocurrirá.
- La Incomunicación previene todo el daño que se te fuera a hacer, no solo el daño de combate.

Miliquí

{2}

Criatura artefacto — Constructo

0/1

{T}, moler una carta: Agrega {C}. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si activas la habilidad del Miliquí mientras lanzas un hechizo, no puedes elegir retroceder la habilidad una vez que veas la carta que fue a tu cementerio.
- Si un efecto te permite mirar la primera carta de tu biblioteca y activas la habilidad de maná del Miliquí mientras lanzas un hechizo, no puedes mirar la nueva primera carta de tu biblioteca hasta que termines de lanzar el hechizo.

Nomos apedazados

{3}

Criatura artefacto — Gnomo

2/1

Descartar una carta: Regenera los Nomos apedazados.

(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)

- Activar la habilidad crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que los Nomos apedazados fueran a ser destruidos ese turno. Este escudo funciona contra los efectos que intenten destruir los Nomos apedazados o el daño letal que se fuera a hacer a los Nomos apedazados.
- Los Nomos apedazados se pueden regenerar incluso si no están en combate, si ya están girados o si no recibieron daño.
- Puedes activar la habilidad de regeneración incluso si los Nomos apedazados no están en riesgo de ser destruidos. Algunas veces es necesario descartar cartas. Lo entendemos.

Órdenes del Patriarca

{3} {B} {B}

Conjuro

Cada jugador elige un tipo de criatura. Cada jugador regresa todas las cartas de criatura de un tipo elegido de esta manera de su cementerio al campo de batalla.

- El jugador cuyo turno se está jugando elige un tipo de criatura primero, seguido por cada otro jugador por orden de turno. A continuación, todas las cartas de criatura que tengan uno o más de los tipos elegidos regresan al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cualquier jugador puede elegir un tipo de criatura que ya se haya elegido. Hacerlo no afectará qué cartas de criatura regresan al campo de batalla.
- Cada jugador puede elegir cualquier tipo de criatura, incluso si no tiene ninguna carta de criatura de ese tipo en su cementerio.
- Debes elegir un tipo de criatura, como Elfo o Chamán. No puedes elegir otros tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario.

Presencia de la encantadora

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, roba una carta.

- La habilidad disparada se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase.
 - La habilidad es independiente del hechizo que hizo que se disparase. En particular, si el hechizo de encantamiento es contrarrestado o no se resuelve por cualquier otra razón, robarás una carta igualmente (a menos que algo contrarreste específicamente la habilidad disparada).
-

Sello de limpieza

{1}{W}

Encantamiento

Sacrificar el Sello de limpieza: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

- Sacrificar el Sello de limpieza es el coste para activar su habilidad. Una vez que activas la habilidad, ningún jugador puede hacer nada al Sello de limpieza para impedir que la actives. En particular, si lanzas el Sello de limpieza durante tu turno, tendrás la prioridad para activar su habilidad antes de que nadie pueda responder para impedirte.
-

Sello de remoción

{U}

Encantamiento

Sacrificar el Sello de remoción: Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

- Sacrificar el Sello de remoción es el coste para activar su habilidad. Una vez que activas la habilidad, ningún jugador puede hacer nada al Sello de remoción para impedir que la actives. En particular, si lanzas el Sello de remoción durante tu turno, tendrás la prioridad para activar su habilidad antes de que nadie pueda responder para impedirte.
-

Tótem maldito

{2}

Artefacto

Las habilidades activadas de las criaturas no pueden activarse.

- El Tótem maldito no impide que los jugadores activen habilidades de cartas de criatura que no están en el campo de batalla, como las habilidades de ciclo o desenterrar.
 - El Tótem maldito impide que los jugadores activen las habilidades de maná de las criaturas.
 - Otras habilidades de las criaturas, como las habilidades estáticas y las habilidades disparadas, no se ven afectadas.
 - Las habilidades activadas de los permanentes que no sean criatura que fueran a hacer que se convirtieran en criaturas (como la habilidad de tripular de un Vehículo) sí que se pueden activar. Una vez que se convierten en criaturas, las habilidades que tienen no se pueden activar.
-

Trampa de almas

{W}

Encantamiento

{W}, sacrificar la Trampa de almas: Exilia la criatura objetivo que está atacándote a ti o a un planeswalker que controlas.

- Sacrificar la Trampa de almas es parte del coste para activar la habilidad. Una vez que activas la habilidad, ningún jugador puede hacer nada a la Trampa de almas para impedir que la actives.
- Si la habilidad de la Trampa de almas hace objetivo a una criatura que está atacando a un planeswalker que controlas, pero ese planeswalker ya no está en el campo de batalla para cuando la habilidad intenta resolverse, la criatura atacante será un objetivo ilegal y la habilidad de la Trampa de almas no exiliará esa criatura.

Trenzas, sicaria de la Cábala

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Sicario humano

2/2

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador sacrifica un artefacto, una criatura o una tierra.

- Al comienzo de tu mantenimiento, las habilidades disparadas que controlas se resolverán después que las habilidades disparadas que controlan tus oponentes. Si un oponente controla a Trenzas y tú controlas una habilidad disparada que pone un permanente en el campo de batalla, no podrás sacrificar ese permanente para satisfacer la habilidad de Trenzas.

Triturahuesos

{2} {B}

Criatura — Sicario pirexiano

1/1

Vuela.

Eco {2} {B}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esto entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrificalo a menos que pagues su coste de eco.)*

Cuando el Triturahuesos entre al campo de batalla, destruye la criatura objetivo que no sea negra o artefacto.

- Pagar el coste de eco siempre es opcional. Cuando la habilidad disparada de eco se resuelve, si no puedes pagar el coste de eco o eliges no hacerlo, sacrifica ese permanente.
 - La habilidad de eco de tu permanente se disparará al comienzo de tu mantenimiento si entró al campo de batalla o si ganaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento.
-

Turba de ardillas
{1}{G}{G}
Criatura — Ardilla
2/2

La Turba de ardillas obtiene +1/+1 por cada otra Ardilla en el campo de batalla.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve dicho daño, el daño no letal hecho a la Turba de ardillas puede convertirse en letal si disminuye la cantidad de otras Ardillas en el campo de batalla.

Magic: The Gathering, Magic y Horizontes de Modern son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2021 Wizards.