

Notas de la colección *Innistrad: Cacería de medianoche*

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 2 de agosto de 2021

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de nuevas colecciones de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de las mismas. 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 consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas 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

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Innistrad: Cacería de medianoche* con el código de la colección MID están permitidas en los formatos Estándar, Modern, Pioneer y también en Commander y otros formatos. En cuanto dichas cartas sean parte del formato Estándar, las colecciones *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikorra: Mundo de behemots* y la *Colección básica 2021* dejarán Estándar.

Las cartas de Commander de *Innistrad: Cacería de medianoche* con el código de la colección MIC numeradas del 1 al 38 (y sus versiones alternativas del 39 al 76) están permitidas en los formatos Commander, Vintage y Legacy. Las cartas con el código de la colección MIC numeradas del 77 en adelante son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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.

Ve a [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para saber más acerca del formato Commander y cómo jugar.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

Nuevas habilidades de palabra clave: diurno y nocturno

Seríamos unos lunáticos si no reconociésemos que lo más interesante que ocurre en *Innistrad* tiene que ver con la luna. Concretamente, con los cambios entre el día y la noche. Estos conceptos se centran en dos palabras clave nuevas que tienen muchos Licántropos en esta colección: diurno y nocturno.

(Nota: si es la primera vez que juegas con cartas de dos caras que se transforman, sáltate lo siguiente, consulta la sección “Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman” de más abajo y luego vuelve a este apartado).

Rufiana de la taberna

{3} {R}

Criatura — Guerrero licántropo humano

2/5

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Destructor de la taberna

Criatura — Licántropo

6/5

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

Resumen del día y la noche

El día y la noche son designaciones que el juego en sí puede tener. Cuando empieza el juego no tiene ninguna de las dos. Una vez que se haga de día en el juego (o de noche, aunque es menos común), tendrá una de las dos (día o noche) e irá cambiando durante el resto del juego. A las cartas de dos caras con las habilidades de diurno y nocturno esto les importa mucho. Mientras sea de día, la cara con la habilidad de diurno estará boca arriba en el campo de batalla. Mientras sea de noche, la cara con la habilidad de nocturno estará boca arriba en el campo de batalla.

Hacerse de día o de noche por primera vez

Las cartas de dos caras con las habilidades de diurno o nocturno son *cartas de dos caras que se transforman*. Solo se pueden lanzar boca arriba. La mayoría de veces, aparecerán por primera vez en el campo de batalla con la cara frontal boca arriba. Si no es ni de día ni de noche y un permanente con la habilidad de diurno aparece en el campo de batalla, se hace de día. Hay otras habilidades que también pueden hacer que se haga de día o de noche, como la segunda habilidad del Vándalo de azufre.

Vándalo de azufre

{2} {R}

Criatura — Diablo

2/3

Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

Si no es ni de día ni de noche, se hace de día en cuanto el Vándalo de azufre entre al campo de batalla.

Siempre que se pase del día a la noche o de la noche al día, el Vándalo de azufre hace 1 punto de daño a cada oponente.

Pasar del día a la noche o de la noche al día

Una vez que se haya designado el día o la noche en el juego, si dicha designación cambia cada turno o no depende de la cantidad de hechizos que el jugador activo lanzó el turno anterior.

- Antes de que un jugador enderece sus permanentes durante su paso de enderezar, el juego verifica si la designación del día o la noche debería cambiar.
- Si es de día y el jugador activo del turno anterior no lanzó hechizos durante su turno, se hace de noche.
- Si es de noche y el jugador activo del turno anterior lanzó dos o más hechizos durante su turno, se hace de día.

- Los permanentes de dos caras con la habilidad de diurno se transforman en sus caras nocturnas en cuanto se hace de noche. De manera similar, los permanentes de dos caras con la habilidad nocturno se transforman en sus caras diurnas en cuanto se hace de día. Esto ocurre inmediatamente y no es una acción basada en estado. Pasa en cualquier momento en el que se haga de día o de noche, no solo durante el paso de enderezar.

Factores importantes a tener en cuenta durante la noche

- Si lanzas un hechizo con la habilidad de diurno durante la noche, ese hechizo estará con la cara frontal boca arriba (boca arriba con su cara diurna) en la pila. Sin embargo, entrará al campo de batalla con su cara posterior boca arriba (boca arriba con su cara nocturna). No entrará con su cara diurna boca arriba y se transformará.
- Si es de noche, los permanentes con la habilidad de diurno que entren al campo de batalla sin ser lanzados entrarán con sus caras nocturnas boca arriba.

Una historia o diurna o nocturna

- Los permanentes con las habilidades de diurno y nocturno no se pueden transformar de ninguna otra forma que no sea mediante sus habilidades de diurno y nocturno. En particular, las cartas antiguas como la Niebla lunar, que indicaban a un jugador que transformase permanentes, no afectan a los permanentes con las habilidades de diurno o nocturno.
- Una vez que sea de día o de noche, el juego tendrá exactamente una de esas dos designaciones hasta que llegue a su fin. Nunca puede ser de día y de noche al mismo tiempo. Una vez que sea de día o de noche, el juego no puede regresar a no tener ninguna de las dos designaciones.
- Todo el juego es de día o todo el juego es de noche. No es posible que sea de día para un jugador y de noche para otro.

Uno de los casos más inusuales que se nos ocurren y que alguien podría preguntarse

- Si no es ni de día ni de noche y una criatura con la habilidad de diurno y una criatura con la habilidad de nocturno aparecen en el campo de batalla a la vez, se hace de día. La criatura con la habilidad de nocturno se transformará.

Nueva habilidad de palabra clave: perturbar

Aparte de los Licántropos, en esta colección tenemos muchas otras cartas de dos caras espeluznantes. Una nueva habilidad de palabra clave, perturbar, te permite lanzar las caras posteriores de ciertas cartas de dos caras desde tu cementerio.

Ladronzuelo encubierto

{2} {B}

Criatura — Bribón humano

2/1

Cuando el Ladronzuelo encubierto entre al campo de batalla, destruye la criatura objetivo que no controlas que haya recibido daño este turno.

Perturbar {4} {B}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.*)

////

Geist codicioso

Criatura — Bribón espíritu

2/2

Vuela, toque mortal.

Si el Geist codicioso fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exílialo.

- La habilidad de perturbar solo se encuentra en la cara frontal de algunas cartas de dos caras.
- “Perturbar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta transformada desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de su coste de maná”.
- Cuando lances un hechizo usando la habilidad de perturbar de una carta, dicha carta va a la pila con su cara posterior boca arriba. El hechizo resultante tiene todas las características de esa cara.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de perturbar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de un hechizo lanzado con la habilidad de perturbar se determina por el coste de maná de la cara frontal de la carta, al margen del coste total para lanzarlo (esta es una regla especial que solo se aplica a las cartas de dos caras que se transforman, incluidas las que tienen la habilidad de perturbar).
- Un hechizo lanzado de esta manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba.
- Si copias un hechizo de permanente lanzado de esta manera (quizá con una carta como el Doble grado), la copia se convierte en una ficha que es una copia de la cara posterior de la carta, aunque ella misma no sea una carta de dos caras.
- La cara posterior de cada carta con la habilidad de perturbar tiene una habilidad que le indica a su controlador que la exilie si fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte. Esto incluye ir al cementerio desde la pila, así que, si el hechizo es contrarrestado después de que lo lanzases con su habilidad de perturbar, irá al exilio.

Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

El plano de Innistrad no estaría completo si las cosas espeluznantes y terroríficas no se transformasen en otras cosas espeluznantes y terroríficas, por lo que en esta colección regresan las cartas de dos caras que se transforman.

Una carta de dos caras tiene dos caras: una cara frontal y una cara posterior. No tiene el dorso típico de *Magic*. Las cartas de dos caras que se transforman de esta colección tienen un símbolo de un sol en la esquina superior izquierda de la cara frontal y un símbolo de una luna en el mismo lugar de la cara posterior. Aparte de diferenciar una cara de la otra, estos símbolos no tienen otro efecto en el juego.

Al contrario que en las cartas de dos caras modales de colecciones recientes, las caras posteriores de las cartas de dos caras que se transforman no tienen un coste de maná y no se pueden lanzar (aunque la habilidad de perturbar de

esta colección es una excepción). No obstante, se pueden transformar. Transformar una carta es darle la vuelta: cambiar su cara frontal por su cara posterior, y viceversa.

Las cartas de dos caras experimentan algunos cambios con el lanzamiento de *Innistrad: Cacería de medianoche*, pero seguirán funcionando en gran medida como la última vez que las vimos. He aquí los detalles:

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Las cartas de dos caras que se transforman se lanzan boca arriba a menos que se estén lanzando con la habilidad de perturbar. Solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba, las características de la otra cara se ignoran.
- Mientras una carta de dos caras que se transforma no esté en el campo de batalla o en la pila, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma no puede lanzarse a menos que un efecto te permita lanzarla “transformada” (lee más información en la sección “Nueva habilidad de palabra clave: perturbar” de este documento).
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Para transformar un permanente, dale la vuelta para que su otra cara esté boca arriba. Solo se pueden transformar los permanentes representados por cartas de dos caras que se transforman.
- Si se te pide que transformes un permanente que no está representado por una carta de dos caras, tal vez porque es una ficha o una carta de una sola cara que se convirtió en una copia de un permanente de dos caras, esa instrucción se ignora.
- Transformar un permanente no afecta a ningún Aura o Equipo anexados a dicho permanente. De manera similar, cualquier contador sobre el permanente seguirá estando sobre ese permanente después de que se transforme. Cualquier efecto continuo de un hechizo o habilidad que se haya resuelto continuará afectándole. Cualquier hechizo o habilidad en la pila que haga objetivo a un permanente sigue haciéndolo después de que ese permanente se transforme.
- El daño marcado sobre un permanente de dos caras continuará marcado sobre ese permanente después de que se transforme.

Nueva palabra de habilidad: aquelarre

Aquelarre es una palabra de habilidad que se encuentra en cartas con habilidades que se fijan en controlar tres o más criaturas con fuerzas distintas.

Protectoras de Ciervas del Alba

{1}{G}{W}

Criatura — Brujo humano

3/3

Vigilancia.

Aquelarre — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Una criatura tiene una fuerza distinta de otra si sus fuerzas son números diferentes. Por ejemplo, una criatura 1/1 y una criatura 2/1 tienen fuerzas distintas.
- Para que tres criaturas tengan fuerzas distintas, cada una de sus fuerzas debe ser diferente. Una criatura 1/1, una criatura 2/1 y otra criatura 2/1 no son tres criaturas con fuerzas distintas, aunque ambas criaturas 2/1 tengan una fuerza distinta con respecto a la criatura 1/1.
- Muchas habilidades de *aquelarre*, como la de las Protectoras de Ciervas del Alba de más arriba, son habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente. Debes controlar tres o más criaturas con fuerzas distintas en cuanto la habilidad se dispare y en cuanto la habilidad intente resolverse. No obstante, no tiene por qué ser el mismo conjunto de criaturas en ambos casos.

Nuevo ciclo de tierras duales

Innistrad: Cacería de medianoche presenta un ciclo de tierras no básicas que entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o más tierras.

Playa desierta

Tierra

La Playa desierta entra al campo de batalla girada a menos que controles otras dos o más tierras.

{T}: Agrega {W} o {U}.

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Nueva habilidad de palabra clave: descomposición

Descomposición es una habilidad de palabra clave que aparece en la mayoría de fichas de criatura Zombie creadas por cartas de esta colección, además de en unos cuantos efectos que causan que las criaturas se conviertan en Zombies.

Halcón abominable

{2}{U}

Criatura — Ave zombie

2/2

Vuela.

Cuando el Halcón abominable entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 con la habilidad de descomposición. (*No puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.*)

- Descomposición representa una habilidad estática y una habilidad disparada. “Descomposición” significa “Esta criatura no puede bloquear” y “Cuando esta criatura ataque, sacrifícala al final del combate”.
- Descomposición no crea ningún requisito de atacar. Puedes elegir atacar o no con una criatura que tenga la habilidad de descomposición.
- Descomposición no otorga la habilidad de prisa. Las criaturas con la habilidad de descomposición que entren al campo de batalla durante tu turno no pueden atacar hasta tu próximo turno.
- Una vez que una criatura con la habilidad de descomposición ataque, será sacrificada al final del combate, incluso si ya no tiene la habilidad de descomposición para entonces.

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.

Abandonar el puesto

{1} {R}

Conjuro

Hasta dos criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.

Retrospectiva {3} {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 cualquier acción.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Accionar el interruptor

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {4}. Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 con la habilidad de descomposición. *(No puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)*

- Crearás una ficha de criatura Zombie incluso si el controlador del hechizo paga {4}.

Adeline, cántara fulgurante

{1} {W} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

*4

Vigilancia.

La fuerza de Adeline, cántara fulgurante es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

Siempre que ataques, por cada oponente, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1 que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla.

- La habilidad que define la fuerza de Adeline funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Adeline esté en el campo de batalla (y siga siendo una criatura), esa habilidad contará a la misma Adeline.
- Atacar con cualquier criatura hará que se dispare la última habilidad de Adeline. Adeline no tiene que ser una de ellas.
- Las fichas se crearán por cada uno de tus oponentes, no solo por los oponentes a quienes atacaste.
- Tú eliges si cada ficha está atacando a ese oponente o a un planeswalker que controla en cuanto esas fichas entran al campo de batalla.
- Aunque las fichas de Humano creadas por la habilidad disparada estén atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Adversaria sedienta de sangre

{1} {R}

Criatura — Vampiro

2/2

Prisa.

Cuando la Adversaria sedienta de sangre entre al campo de batalla, puedes pagar {2} {R} tantas veces como quieras. Cuando pagues este coste una o más veces, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la Adversaria sedienta de sangre, luego exilia hasta esa misma cantidad de cartas de instantáneo y/o de conjuro objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio y cópialas. Puedes lanzar cualquier cantidad de esas copias sin pagar sus costes de maná.

- Después de pagar el coste de $\{2\}\{R\}$ una o más veces, se dispara una segunda habilidad y tú eliges los objetivos de esta. Los jugadores pueden responder a la nueva habilidad en ese momento. En cuanto esa habilidad se resuelve, la Adversaria sedienta de sangre obtiene sus contadores y las cartas objetivo se exilian.
- Lances o no las copias de esta manera, las cartas originales permanecerán en el exilio.
- Las copias lanzadas de esta manera se lanzan durante la resolución de la habilidad. No tienes que seguir los requisitos de cuándo jugarlas habituales y no puedes esperar y lanzarlas más adelante.

Adversario espectral

$\{1\}\{U\}$

Criatura — Espíritu

2/1

Destello.

Vuela.

Cuando el Adversario espectral entre al campo de batalla, puedes pagar $\{1\}\{U\}$ tantas veces como quieras.

Cuando pagues este coste una o más veces, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Adversario espectral, luego salen de fase hasta esa misma cantidad de otros artefactos, criaturas y/o encantamientos objetivo.

- Después de pagar el coste de $\{1\}\{U\}$ una o más veces, una segunda habilidad se dispara y tú eliges los objetivos de esta. Los jugadores pueden responder a la nueva habilidad en ese momento. En cuanto esa habilidad se resuelve, el Adversario espectral obtiene sus contadores +1/+1 y los permanentes objetivo salen de fase.
- Los permanentes que están fuera de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En cuanto un permanente sale de fase, las Auras y Equipos anexados a él salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que ese permanente y seguirán anexados a él.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de $\{T\}$ durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- 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 continuo con una duración de “mientras” ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará. Por ejemplo, que el Azotamientos salga de fase hará que la duración del efecto continuo (“mientras controles el Azotamientos”) caduque.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si un oponente gana el control de uno de tus permanentes, luego ese permanente sale de fase y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo tu

control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Adversario intrépido

{1}{W}

Criatura — Explorador humano

3/1

Vínculo vital.

Cuando el Adversario intrépido entre al campo de batalla, puedes pagar {1}{W} tantas veces como quieras.

Cuando pagues este coste una o más veces, pon esa misma cantidad de contadores de valentía sobre el Adversario intrépido.

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 por cada contador de valentía sobre el Adversario intrépido.

- Después de pagar el coste de {1}{W} una o más veces, una segunda habilidad se dispara y los jugadores pueden responder a ella. En cuanto esa habilidad se resuelve, el Adversario intrépido obtiene sus contadores de valentía.
-

Adversario podrido

{1}{B}

Criatura — Zombie

2/3

Toque mortal.

Cuando el Adversario podrido entre al campo de batalla, puedes pagar {2}{B} tantas veces como quieras. Cuando pagues este coste una o más veces, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Adversario podrido, luego crea el doble de esa cantidad de fichas de criatura Zombie negras 2/2 con la habilidad de descomposición. *(Una criatura con la habilidad de descomposición no puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)*

- Después de pagar el coste de {2}{B} una o más veces, una segunda habilidad se dispara. Los jugadores pueden responder a la nueva habilidad en ese momento. En cuanto esa habilidad se resuelve, el Adversario podrido obtiene sus contadores y se crean las fichas.
-

Adversario primordial

{2}{G}

Criatura — Lobo

4/3

Arrolla.

Cuando el Adversario primordial entre al campo de batalla, puedes pagar {1}{G} tantas veces como quieras.

Cuando pagues este coste una o más veces, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Adversario primordial, luego hasta esa misma cantidad de tierras objetivo que controlas se convierten en criaturas Lobo 3/3 con la habilidad de prisa que siguen siendo tierras.

- Después de pagar el coste de {1}{G} una o más veces, una segunda habilidad se dispara y tú eliges los objetivos de esta. Los jugadores pueden responder a la nueva habilidad en ese momento. En cuanto esa habilidad se resuelve, el Adversario primordial obtiene sus contadores +1/+1 y las tierras objetivo se convierten en criaturas Lobo.
- Cualquier tierra que se convierta en una criatura Lobo de esta manera conservará todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tuviera.

Aguja medular

{1}

Artefacto

En cuanto la Aguja medular entre al campo de batalla, elige un nombre de carta.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

- Las habilidades activadas incluyen dos puntos y aparecen escritas como “[coste]: [efecto]”. Las habilidades disparadas y las habilidades estáticas de la carta nombrada funcionan con normalidad.
 - La Aguja medular afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas. Por ejemplo, un jugador no puede activar la habilidad de ciclo de una carta con el nombre elegido.
 - La Aguja medular no impide que un jugador lance hechizos. En particular, elegir un nombre de carta con la habilidad de retrospectiva o perturbar no impide que un jugador lance dichos hechizos desde su cementerio.
 - Puedes elegir cualquier nombre de carta existente, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
 - Si eliges el nombre de una carta que tiene una habilidad de maná y otra habilidad activada, la habilidad de maná se puede activar, pero la otra habilidad no.
 - Puedes elegir el nombre de cualquier cara de una carta de dos caras, pero no de ambas. La Aguja medular afecta a objetos solo mientras tengan el nombre elegido.
 - Una vez que la Aguja medular haya dejado el campo de batalla, las habilidades activadas de fuentes con el nombre elegido se pueden volver a activar.
-

Amasijo consumidor

{3}{G}{G}

Criatura — Cieno

/+1

La fuerza del Amasijo consumidor es igual a la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Cieno verde con “La fuerza de esta criatura es igual a la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1”.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Amasijo consumidor funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Amasijo consumidor está en tu cementerio, se contará a sí mismo.
- El Amasijo consumidor cuenta tipos de cartas, no cartas individuales. Si la única carta en tu cementerio es una carta de criatura artefacto, el Amasijo consumidor será 2/3. Si las únicas cartas en tu cementerio son diez criaturas artefacto, el Amasijo consumidor seguirá siendo 2/3.
- Los tipos de cartas de esta colección que pueden estar en un cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker y conjuro. Algunas cartas antiguas también tienen el tipo de carta tribal. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro hace daño al Amasijo consumidor o reduce su resistencia a 0, ese hechizo va al cementerio de su propietario antes de que se realicen las acciones basadas en estado. Si esa carta es la primera carta de ese tipo que entra en el cementerio del controlador del Amasijo consumidor, aumentará la resistencia del Amasijo consumidor antes de que el juego verifique si muere.
- Las reglas de más arriba también son válidas para los hijos del Amasijo consumidor (excepto para el primogénito, porque a Júnior no le gustan nada los cementerios).

Ángel superviviente

{2}{W}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela, daña dos veces.

Tienes la habilidad de antimaleficio.

Si tu total de vidas fuera a reducirse a 0 o menos, en vez de eso, transforma al Ángel superviviente y tu total de vidas se convierte en 3. Luego, si el Ángel superviviente no se transformó de esta manera, pierdes el juego.

////

Ejecutora angelical

Criatura — Ángel

/

Vuela.

Tienes la habilidad de antimaleficio.

Tanto la fuerza como la resistencia de la Ejecutora angelical son iguales a tu total de vidas.

Siempre que la Ejecutora angelical ataque, duplica tu total de vidas.

- La última habilidad del Ángel superviviente es un efecto de reemplazo. No usa la pila ni se puede responder a ella. En particular, los jugadores no pueden intentar destruir el Ángel superviviente para

prevenir que se transforme y hacer que pierdas el juego. Aplicar el efecto de reemplazo no puede causar que el Ángel superviviente se transforme si no es un permanente de dos caras (es decir, si es una ficha o si un permanente de una sola cara se convirtió en una copia de él). En esa situación, pierdes el juego.

- Para duplicar el total de vidas de un jugador, ese jugador gana una cantidad de vidas que hace que su total de vidas nuevo sea el doble del valor actual. En ocasiones muy poco habituales, un jugador puede tener un total de vidas negativo y seguir en el juego. En esos casos, el jugador perderá una cantidad de vidas que hará que su total de vidas nuevo sea el doble del valor actual.

Arlinn, esperanza de la manada

{2} {R} {G}

Planeswalker legendario — Arlinn

4

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

+1: Hasta tu próximo turno, puedes lanzar los hechizos de criatura como si tuvieran la habilidad de destello y cada criatura que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

-3: Crea dos fichas de criatura Lobo verdes 2/2.

////

Arlinn, furia de la luna

Planeswalker legendario — Arlinn

4

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

+2: Agrega {R} {G}.

0: Hasta el final del turno, Arlinn, furia de la luna se convierte en una criatura Licántropo 5/5 con las habilidades de arrollar, indestructible y prisa.

- La primera habilidad de lealtad de Arlinn, furia de la luna no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Después de que la segunda habilidad de lealtad de Arlinn, furia de la luna se resuelva, es una criatura Licántropo y no un planeswalker, así que no pierde contadores de lealtad cuando recibe daño.
- Si la segunda habilidad de lealtad de Arlinn, furia de la luna la convierte en una criatura Licántropo y de alguna forma se hace de día, Arlinn se transformará, pero el efecto que la hace una criatura Licántropo se seguirá aplicando durante el resto del turno.

Armadura de zarzas

{1} {G}

Artefacto — Equipo

Cuando la Armadura de zarzas entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {4}. *({4}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- Anexar un Equipo con su habilidad disparada de entra al campo de batalla no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. No pagas maná por anexarlo y las restricciones de tiempo para las habilidades de equipar no se aplican.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Equipo permanece en el campo de batalla desanexado.

Astrónomo obsesionado

{1} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Si no es ni de día ni de noche, se hace de día en cuanto el Astrónomo obsesionado entre al campo de batalla. Siempre que se pase del día a la noche o de la noche al día, descarta hasta dos cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

- Puedes elegir no descartar cartas cuando la habilidad disparada del Astrónomo obsesionado se resuelva.

Augur del otoño

{1} {G} {G}

Criatura — Druida humano

2/3

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca.

Aquelarre — Mientras controles tres o más criaturas con fuerzas distintas, puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

- La Augur del otoño no cambia cuándo puedes jugar una carta de tierra desde la parte superior de tu biblioteca. Solo puedes jugar una tierra durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía. Hacerlo cuenta como tu jugada de tierra del turno.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes suspenderla, activar su habilidad de ciclo, descartarla ni activar ninguna de sus habilidades activadas.
- Básicamente, la Augur del otoño te permite jugar mostrándote solo a ti la primera carta de tu biblioteca. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano. Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras, incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia durante el proceso de lanzar un hechizo o activar una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta de tu biblioteca hasta que acabe el proceso de lanzar el hechizo o activar la habilidad (todos los objetivos se eligen, todos los costes se pagan, etcétera).
- Mientras tengas tres criaturas con fuerzas distintas, la Augur del otoño te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de criatura, es tu fase principal y la pila está vacía. Si esa carta de criatura tiene la habilidad de destello, podrás lanzarla en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de un oponente.

- Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos.
-

Buscadores hambrientos

{3} {R}

Criatura — Vampiro

4/3

Cuando los Buscadores hambrientos entren al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, agrega

{R} {R} {R}.

{2} {R}, descartar una carta: Roba una carta.

- La habilidad disparada agrega {R} {R} {R} si cualquier oponente perdió cualquier cantidad de vidas este turno, incluso si también ganó vidas en algún momento.
-

Caballero del pavor montado

{4} {R}

Criatura — Caballero vampiro

5/4

Arrolla.

El Caballero del pavor montado entra al campo de batalla

con un contador +1/+1 sobre él si un oponente perdió

vidas este turno.

- La última habilidad del Caballero del pavor montado tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
-

Cadáver improvisado

{U} {B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica cualquier cantidad de criaturas.

Crea una ficha de criatura Zombie azul y negra X/X con la habilidad de amenaza, donde X es la fuerza total de las criaturas sacrificadas.

Retrospectiva {3} {U} {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva y cualquier coste adicional. Luego exíliala.)*

- Puedes elegir no sacrificar criaturas para pagar el coste adicional. Si lo haces, crearás una ficha de Zombie 0/0. A menos que algo aumente su resistencia, la ficha morirá a consecuencia de esto, pero todas las habilidades disparadas de “entra al campo de batalla” o “muera” se seguirán disparando.
 - Si lanzas el Cadáver improvisado con la habilidad de retrospectiva, pagarás igualmente su coste adicional de sacrificar cualquier cantidad de criaturas.
-

Campo de ruina

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar el Campo de ruina: Destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente. Cada jugador busca en su biblioteca una carta de tierra básica, la pone en el campo de batalla y luego baraja.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Campo de ruina intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador busca una carta de tierra básica ni baraja. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), cada jugador busca y baraja.

Canalizadora de la llama

{1}{R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando un hechizo que controlas haga daño, transforma a la Canalizadora de la llama.

////

Llama encarnada

Criatura — Hechicero elemental

3/3

Siempre que un hechizo que controlas haga daño, pon un contador de llama sobre la Llama encarnada.

{1}, remover un contador de llama de la Llama

encarnada: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar esa carta este turno.

- “Un hechizo que controlas” significa un hechizo en la pila. Normalmente, los hechizos en la pila solo pueden hacer daño como parte de su propia resolución.
 - Algunos hechizos hacen que otros objetos hagan daño, como los hechizos que hacen que dos criaturas luchen. En esos casos, son los otros objetos los que hacen daño (y no el hechizo en sí), y esto no hará que las habilidades de la Canalizadora de la llama o la Llama encarnada se disparen.
 - Un hechizo que se convierte en un permanente y luego hace daño, como uno que tiene una habilidad disparada cuando entra al campo de batalla, no causará que las habilidades de la Canalizadora de la llama o la Llama encarnada se disparen.
 - Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas de cuándo jugar las cartas que juegues con la habilidad activada de la Llama encarnada.
-

Cátaro brutal

{2}{W}

Criatura — Soldado licántropo humano

2/2

Cuando esta criatura entre al campo de batalla o se transforme en el Cátaro brutal, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta criatura deje el campo de batalla.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Bruto iralunar

Criatura — Licántropo

3/3

Daña primero.

Rebatir—Pagar 3 vidas.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- La habilidad del Cátaro brutal crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia la criatura cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que el Cátaro brutal (o el Bruto iralunar) deje el campo de batalla.
 - Si el Cátaro brutal deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla o de transformarse, la criatura objetivo no será exiliada.
 - Un permanente que se transforma no deja el campo de batalla mientras se transforma. Si el Cátaro brutal se transforma en el Bruto iralunar, las cartas exiliadas permanecen en el exilio. Si se transforma con su habilidad disparada en la pila, esa habilidad exiliará igualmente la criatura objetivo.
 - Que el Bruto iralunar deje el campo de batalla también causará que la carta exiliada regrese al campo de batalla.
 - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
 - Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
 - La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que esta criatura deje el campo de batalla. No ocurre nada entre los dos eventos, incluidas las acciones basadas en estado. Las dos criaturas no están en el campo de batalla al mismo tiempo. Por ejemplo, si la criatura que regresa es un Clon, no puede entrar al campo de batalla como una copia del Cátaro brutal o del Bruto iralunar.
 - En un juego de varios jugadores, si el propietario del Cátaro brutal deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.
-

Centinela de la Cosechalia

{1} {G}

Criatura — Guerrero humano

3/1

Aquelarre — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, la Centinela de la Cosechalia no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno.

- La habilidad disparada de la Centinela de la Cosechalia se fija en las fuerzas de tus criaturas tanto cuando se dispara como cuando intenta resolverse. Si de alguna manera no tienes suficientes criaturas con fuerzas distintas cuando intente resolverse, no ocurre nada y la Centinela de la Cosechalia puede ser bloqueada de forma normal.
- Una vez que su habilidad se resuelva, remover una de las criaturas con fuerzas distintas no permitirá que un jugador bloquee a la Centinela de la Cosechalia con criaturas con fuerza de 2 o menos.
- La restricción de bloquear se aplica solo cuando se declaran las bloqueadoras. Después de que la habilidad de aquelarre se resuelva, si un jugador bloquee a la Centinela de la Cosechalia con una criatura con una fuerza mayor que 2, reducir la fuerza de esa criatura no hará que la Centinela de la Cosechalia deje de estar bloqueada.

Crecimiento antinatural

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

Encantamiento

Al comienzo de cada combate, duplica la fuerza y la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.
- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da -4/-0 al Osezno, una criatura 2/2, para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.
- Si controlas más de una copia del Crecimiento antinatural, cada una se aplica de forma independiente. Por ejemplo, si controlas dos copias del Crecimiento antinatural, un Osezno 2/2 se convierte en una criatura 4/4 cuando se resuelve la primera habilidad y luego se convierte en una criatura 8/8 cuando se resuelve la segunda.

Defender el Celestus

{2} {G} {G}

Instantáneo

Distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo que controlas.

- Tú decides cómo distribuir los contadores cuando lanzas Defender el Celestus. Debes distribuir al menos un contador a cada criatura a la que hagas objetivo.

- Si algunas de las criaturas objetivo, pero no todas, son objetivos ilegales para cuando Defender el Celestus se resuelve, la distribución original de contadores no cambia. Los contadores que se iban a poner sobre los objetivos que ahora son ilegales se pierden.

Dennick, aprendiz piadoso

{W}{U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/3

Vínculo vital.

Las cartas de los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.

Perturbar {2}{W}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.)*

////

Dennick, aparición piadosa

Criatura legendaria — Soldado espíritu

3/2

Vuela.

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a cementerios desde cualquier parte, investiga. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Para investigar, crea una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Si Dennick, aparición piadosa fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exílialo.

- La segunda habilidad de Dennick, aprendiz piadoso (cara frontal) solo afecta a los hechizos y habilidades que hacen objetivo a cartas en cementerios. Los hechizos y habilidades que afectan a cartas en cementerios sin hacerlas objetivo aún pueden afectarlas, moverlas a otras zonas, etcétera.
- La habilidad disparada de Dennick, aparición piadosa (cara posterior) se fija en qué tipo de cartas son después de que vayan al cementerio para determinar si la habilidad debería dispararse, sin importar los tipos que puedan haber tenido antes de ir al cementerio. Por ejemplo, una carta de criatura que se haya convertido en un permanente que no sea criatura (tal vez porque la encantó la Contención mínima) hará que la habilidad se dispare cuando vaya al cementerio. En cambio, una carta que no sea criatura que se haya convertido en una criatura en el campo de batalla no hará que se dispare la habilidad cuando vaya al cementerio.
- Que una ficha muera nunca hará que la habilidad disparada se dispare porque una ficha no es una carta.

Depósito de llamas de los geists

{2}{R}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de carga sobre el Depósito de llamas de los geists.

{1}{R}, {T}, remover cualquier cantidad de contadores de carga del Depósito de llamas de los geists: Hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

{1}{R}, {T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar esa carta este turno.

- Eliges cuántos contadores remueves del Depósito de llamas de los geists en cuanto activas su segunda habilidad, no en cuanto se resuelve.
- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir todas las reglas de cuándo jugar una carta exiliada con la última habilidad del Depósito de llamas de los geists.

Despertar para matar

{3} {B} {R}

Conjuro

Elige hasta dos cartas de criatura objetivo en tu cementerio. Un oponente elige una de ellas. Regresa esa carta a tu mano. Regresa la otra al campo de batalla bajo tu control. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

Retrospectiva {4} {B} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Si solo un objetivo es legal para cuando Despertar para matar se resuelve (o si solo elegiste un objetivo), esa es la carta que tendrá que elegir tu oponente para poner en tu mano. No puede elegir que regrese al campo de batalla.

Domadora de skaabs

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Girar tres criaturas enderezadas que controlas: Gira la criatura objetivo.

- Como la habilidad activada de la Domadora de skaabs no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar criaturas que no estuvieran bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente (esto incluye a la misma Domadora de skaabs).

Duelo por la supremacía

{1} {G}

Instantáneo

Aquelarre — Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. Si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura elegida que controlas. Luego, las criaturas elegidas luchan entre sí. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Solo el contador +1/+1 depende de si hay tres o más criaturas con fuerzas distintas. Las criaturas objetivo lucharán entre sí de todas formas, incluso si no tienes tres o más criaturas con fuerzas distintas cuando el Duelo por la supremacía se resuelve.
- Si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas y la criatura objetivo que controlas sigue siendo un objetivo legal para cuando el Duelo por la supremacía se resuelva pero la criatura objetivo que no controlas

no lo es, seguirás poniendo un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas. No será un gran duelo, pero tu criatura saldrá ganando igualmente.

El Celestus

{3}

Artefacto legendario

Si no es ni de día ni de noche, se hace de día en cuanto

El Celestus entre al campo de batalla.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}, {T}: Si es de noche, se hace de día. De lo contrario, se hace de noche. Activa esto solo como un conjuro.

Siempre que se pase del día a la noche o de la noche al día, ganas 1 vida. Puedes robar una carta. Si lo haces, descartas una carta.

- Si eliges robar una carta con El Celestus pero algún efecto reemplaza ese robo por otra cosa, tendrás que descartar una carta de todas formas.
-

Emboscador de Voldaren

{2}{R}

Criatura — Arquero vampiro

2/2

Cuando el Emboscador de Voldaren entre al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, hace X puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo, donde X es la cantidad de Vampiros que controlas.

- La habilidad del Emboscador de Voldaren tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
 - La habilidad del Emboscador de Voldaren cuenta la cantidad de Vampiros que controlas en cuanto se resuelve. Si algo ocurre en respuesta (como que no controlas ningún Vampiro cuando se resuelve), el Emboscador de Voldaren no hará daño a la criatura o planeswalker objetivo.
-

Encerrado en el cementerio

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando Encerrado en el cementerio entre al campo de batalla, si hay cinco o más cartas en tu cementerio, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

- La criatura encantada se puede enderezar de otras maneras. Encerrado en el cementerio permanecerá anexo y la criatura seguirá sin enderezarse durante el paso de enderezar de su controlador.
-

Encubrimiento ladino

{2} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario. Puedes barajar hasta cuatro cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca.

- El Encubrimiento ladino no puede hacerse objetivo a sí mismo. No puedes intentar contrarrestarlo consigo mismo para barajar cartas ni puedes usar su efecto para barajarlo en tu biblioteca.
 - Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Encubrimiento ladino. El hechizo no será contrarrestado cuando el Encubrimiento ladino se resuelva, pero podrás barajar cartas en tu biblioteca igualmente.
-

Entrenador de duelistas

{3} {W}

Criatura — Soldado humano

3/3

Daña primero.

Aquelarre — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- La habilidad disparada del Entrenador de duelistas se fija en si tienes tres o más criaturas con fuerzas distintas tanto cuando se dispara como cuando intenta resolverse. Si no tienes tres criaturas con fuerzas distintas en cuanto intente resolverse, se removerá de la pila.
-

Espejo familiar

{1} {B}

Artefacto

{1}, {T}, pagar 1 vida, descartar una carta: Roba una carta, muele una carta y pon un contador de ritual sobre el Espejo familiar. Luego, si tiene tres o más contadores de ritual sobre él, remuévelos y transfórmalo. Activa esto solo como un conjuro.

////

Demonio heredado

Criatura — Demonio

4/4

Vuela.

{2} {B}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Pon un contador +1/+1 sobre el Demonio heredado.

- El Espejo familiar sigue estando girado después de transformarse en el Demonio heredado a menos que otro efecto lo enderece.
-

Estrago de Castanefasta

{1}{R}{G}

Conjuro

Destruye el artefacto, encantamiento o tierra objetivo. Si una tierra fue destruida de esta manera, su controlador puede buscar en su biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponerlas en el campo de batalla giradas y luego barajar. De lo contrario, su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

Retrospectiva {3}{R}{G}.

- Si el permanente objetivo se convierte en un objetivo ilegal para cuando el Estrago de Castanefasta intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador buscará cartas en su biblioteca. Sin embargo, si el objetivo sigue siendo legal pero no fue destruido (quizá porque era indestructible), su controlador puede buscar igualmente en su biblioteca una carta de tierra básica (incluso si el objetivo es una tierra).

Estrangulador vengativo

{1}{B}

Criatura — Bribón humano

2/1

El Estrangulador vengativo no puede bloquear. Cuando el Estrangulador vengativo muera, regresa al campo de batalla transformado bajo tu control anexo a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

////

Agarre estrangulador

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o planeswalker que controla un oponente.

Al comienzo de tu mantenimiento, el controlador del permanente encantado sacrifica un permanente que no sea tierra y luego ese jugador pierde 1 vida.

- Si un efecto hace que el Estrangulador vengativo se transforme en el campo de batalla en vez de que lo deje y regrese transformado, entonces el Agarre estrangulador no se anexa a ningún objeto y va a tu cementerio. Esto no hará que las habilidades que se disparan cuando una criatura deja el campo de batalla se disparen.
- El Agarre estrangulador tiene un pequeño cambio en su texto para clarificar los tiempos de su efecto. El texto actualizado es el que aparece aquí arriba.

Exorcismo de Thraben

{1}{W}

Instantáneo

Exilia el Espíritu, criatura con la habilidad de perturbar o encantamiento objetivo.

- Una criatura con la habilidad de perturbar es una que tiene esa habilidad de palabra clave en su recuadro de texto. En particular, los permanentes que se lanzaron con la habilidad de perturbar pocas veces acaban teniendo esa habilidad en el campo de batalla. A no ser que se dé alguna extraña circunstancia con efectos

de copia, si la cara frontal de una carta tiene la habilidad de perturbar y su cara posterior es la que está en el campo de batalla, ese permanente no tiene la habilidad de perturbar.

Extraer conocimiento

{U} {B}

Instantáneo

Mira las dos primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Exilia una de ellas boca abajo y pon la otra en el fondo de esa biblioteca. Mientras la carta exiliada permanezca exiliada, puedes mirarla, jugarla y usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

Retrospectiva {1} {U} {B}.

- Solo tú miras la carta exiliada. Su propietario no sabe cuál es mientras esté en el exilio a menos que se lo digas.
 - No tienes por qué revelar qué carta exilias y qué carta pones en el fondo de la biblioteca. Por ejemplo, si tu oponente sabe cuál es la primera carta de su biblioteca y tú lanzas Extraer conocimiento, no tienes por qué decirle dónde pusiste esa carta.
 - Puedes jugar la carta incluso si es una tierra.
 - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta exiliada con Extraer conocimiento.
-

Florian, vástago Voldaren

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Noble vampiro

3/3

Daña primero.

Al comienzo de tu fase principal poscombate, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad total de vidas que perdieron tus oponentes este turno.

Exilia una de esas cartas y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes jugar la carta exiliada este turno.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- Tienes una fase principal poscombate incluso si ninguna criatura atacó durante un turno. La última habilidad de Florian se disparará.
- Si un oponente pierde vidas pero Florian deja el campo de batalla antes de que empiece tu fase principal poscombate, su última habilidad no se dispara.
- La habilidad de Florian se fija solo en cuántas vidas perdieron los oponentes durante el turno, no en cuánto disminuyó su total de vidas en comparación con las que tenían al principio del turno. Por ejemplo, si un oponente perdió 2 vidas y luego ganó 8 vidas antes de que la habilidad de Florian se resolviese, mirarás las dos primeras cartas de tu biblioteca.
- Si un oponente perdió vidas y, a consecuencia de esto, pierde el juego antes de tu fase principal poscombate, la última habilidad de Florian cuenta esa pérdida de vidas.

- Si por algún motivo tienes más de dos fases principales en un turno, cada fase principal tras la primera es una fase principal poscombate y la última habilidad de Florian se disparará al comienzo de cada una de ellas.
- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas de cuándo jugar las cartas que juegues con la última habilidad de Florian.

Forajido arrogante

{2} {B}

Criatura — Noble vampiro

3/2

Cuando el Forajido arrogante entre al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- La habilidad del Forajido arrogante tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Geist de sauce

{G}

Criatura — Espíritu pueblo-arbóreo

1/1

Arrolla.

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre el Geist de sauce.

Cuando el Geist de sauce muera, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- Usa la fuerza del Geist de sauce tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas en cuanto su última habilidad se resuelve.

Gisa, resucitadora gloriosa

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/4

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon en el campo de batalla bajo tu control todas las cartas de criatura exiliadas con Gisa, resucitadora gloriosa. Ganan la habilidad de descomposición. *(Una criatura con la habilidad de descomposición no puede bloquear. Cuando ataque, sacríficala al final del combate.)*

- Como las criaturas controladas por los oponentes no mueren por el efecto de reemplazo de Gisa, cualquier habilidad disparada de “cuando [esta criatura] muera” que tengan esas criaturas no se dispara.
- Gisa no otorga la habilidad de prisa a las criaturas que regresan al campo de batalla, por lo que normalmente no podrás atacar con ellas durante el turno en el que regresan.

- Si una criatura que controla tu oponente fuera a morir y más de un efecto fuera a exiliarla, ese oponente elige cuál aplicar. Si la criatura se exilia con otro efecto de reemplazo, no regresará al campo de batalla con Gisa.
-

Granjera excéntrica

{2} {G}

Criatura — Plebeyo humano

2/3

Cuando la Granjera excéntrica entre al campo de batalla, muele tres cartas. Luego, puedes regresar una carta de tierra de tu cementerio a tu mano. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- No tienes que elegir la carta de tierra que vayas a regresar a tu mano hasta que hayas molido tres cartas.
-

Gryff leal

{2} {W}

Criatura — Hipogrifo

2/2

Destello.

Vuela.

Cuando la Gryff leal entre al campo de batalla, puedes regresar otra criatura que controlas a la mano de su propietario.

- Tú eliges si quieres regresar una criatura a tu mano y qué criatura regresa en cuanto la habilidad disparada de la Gryff leal se resuelve.
-

Hacerse con la tormenta

{4} {R}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elemental roja con la habilidad de arrollar y “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio más la cantidad de cartas con la habilidad de retrospectiva de las cuales eres propietario en el exilio”.

Retrospectiva {6} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La fuerza y resistencia de la ficha de Elemental cambiarán a medida que cambien la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y la cantidad de cartas con la habilidad de retrospectiva de las cuales eres propietario en el exilio.
- Si lanzas Hacerse con la tormenta sin cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio y sin cartas con la habilidad de retrospectiva en el exilio, el Elemental empezará siendo una criatura 0/0. No obstante, las acciones basadas en estado no se verificarán hasta después de que Hacerse con la tormenta se haya resuelto del todo. En ese momento, el Elemental será una criatura 1/1 y sobrevivirá porque Hacerse con la tormenta estará o en tu cementerio o en el exilio.

- Mientras un hechizo esté en la pila, no está ni en tu cementerio ni en el exilio, así que no contribuirá a la fuerza y resistencia del Elemental. Por ejemplo, si Hacerse con la tormenta está en tu cementerio y no hay cartas en el exilio, el Elemental 1/1 de la situación expuesta más arriba pasará a ser 0/0 y morirá si lanzas Hacerse con la tormenta desde tu cementerio con su habilidad de retrospectiva.

Homólogo croante

{1}{G}{U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que no sea Rana, excepto que es una Rana verde 1/1.

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

- Excepto por la fuerza, resistencia, tipo de criatura y color, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

Hostal hostil

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}, sacrificar una criatura: Pon un contador de alma sobre el Hostal hostil. Luego, si hay tres o más contadores de alma sobre él, remueve esos contadores, transfórmalo y luego enderézalo. Activa esto solo como un conjuro.

////

Posada poseída

Criatura artefacto — Constructo horror

3/7

Siempre que la Posada poseída ataque, puedes exiliar una carta de criatura de tu cementerio. Si lo haces, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de cartas de criatura exiliadas con la Posada poseída.

{4}: La Posada poseída sale de fase.

- Mientras la Posada poseída 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.

- Si la Posada poseída está atacando o bloqueando cuando sale de fase, se remueve del combate.
- 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”.
- La Posada poseída entrará en fase durante el paso de enderezar de su controlador. Podrá atacar el mismo turno.
- Cuando la Posada poseída entra en fase, sigue recordando qué cartas se exiliaron con ella previamente.
- Salir de fase o entrar en fase no afecta a qué cara de una carta de dos caras está boca arriba.
- 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.
- Si un oponente gana el control de la Posada poseída y esta sale de fase, y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, entra en fase bajo tu control en cuanto comience el paso de enderezar apropiado de ese oponente. Si ese oponente deja el juego antes de ese paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que ese turno habría empezado.

Hostigador de Lambholt

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

{3} {R}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- La habilidad del Hostigador de Lambholt debe activarse antes de que se declaren las bloqueadoras para que tenga efecto. Activarla después de que una criatura sea declarada como bloqueadora no removerá a esa criatura del combate.

Iteración galvánica

{U} {R}

Instantáneo

Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Retrospectiva {1} {U} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

Luego exíliala.)

- Si resuelves una Iteración galvánica después de otra (o si lanzas la misma con la habilidad de retrospectiva), se copiará la segunda Iteración galvánica. Esa copia y hechizo se resuelven y crean dos habilidades disparadas retrasadas. El siguiente hechizo que lances después de esto se copiará dos veces. Si ese hechizo también es una Iteración galvánica, el siguiente hechizo se copiará tres veces, y así sucesivamente.
- La habilidad de la Iteración galvánica copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de la Iteración galvánica para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.

- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la habilidad de la Iteración galvánica se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Jerren, obispo corrupto

{2} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/3

Siempre que Jerren, obispo corrupto entre al campo de batalla u otro Humano que no sea ficha que controlas muera, pierdes 1 vida y creas una ficha de criatura

Humano blanca 1/1.

{2}: El Humano objetivo que controlas gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, si tienes exactamente 13 vidas, puedes pagar {4} {B} {B}. Si lo haces, transforma a Jerren.

////

Ormendahl, el Corruptor

Criatura legendaria — Demonio

6/6

Vuela, arrolla, vínculo vital.

Sacrificar otra criatura: Roba una carta.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital son redundantes, así que dar la habilidad de vínculo vital a un Humano que ya la tiene no otorga ventajas adicionales.
- La última habilidad de Jerren se disparará solo si tienes exactamente 13 vidas al comienzo de tu paso final. Podrás pagar {4} {B} {B} solo si tienes exactamente 13 vidas en cuanto esa habilidad se empiece a resolver. Si tu total de vidas no es 13 en ese momento, la habilidad no tendrá ningún efecto. No podrás pagar {4} {B} {B} y Jerren no se transformará.
- Mientras se activan habilidades de maná durante la resolución de la última habilidad de Jerren, si de alguna manera ganas o pierdes vidas, podrás acabar de pagar el coste y Jerren se transformará igualmente.

La masacre de Ganchocarne

{X} {B} {B}

Encantamiento legendario

Cuando La masacre de Ganchocarne entra al campo de batalla, cada criatura obtiene -X/-X hasta el final del turno.

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, ganas 1 vida.

- Si La masacre de Ganchocarne entra al campo de batalla y no fue lanzada (o fue lanzada sin pagar su coste de maná), X será 0. La primera habilidad se disparará, pero de masacre tendrá solo el nombre.

Ladrona de sangre de Stromkirk

{2} {B}

Criatura — Bribón vampiro

2/2

Al comienzo de tu paso final, si un oponente perdió vidas este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Vampiro objetivo que controlas.

- La habilidad de la Ladrona de sangre de Stromkirk tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Llamada cátera

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene la habilidad de vigilancia y “Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1”.

- El controlador de la criatura encantada crea la ficha de Humano, incluso si no es el controlador de la Llamada cátera.

Llave de platalunar

{2}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar la Llave de platalunar: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con una habilidad de maná o una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- La mayoría de habilidades de maná que tienen los artefactos son habilidades de maná activadas. Una habilidad de maná activada es una habilidad activada que puede producir maná en cuanto se resuelve, no necesita un objetivo y no es una habilidad de lealtad.

- Algunos artefactos, como el Guantelete de poder, tienen habilidades de maná disparadas. Una habilidad de maná disparada es una habilidad disparada que puede producir maná en cuanto se resuelve, se dispara con la resolución de una habilidad de maná activada o cuando se agrega maná y no necesita un objetivo.
-

Lluvia de recuerdos

{2} {U} {U}

Instantáneo

Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar este hechizo. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Retrospectiva {5} {U} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

Luego exíliala.)

- La Lluvia de recuerdos se fija en el maná que pagaste para lanzarla, no en su coste de maná. Si lanzaste la Lluvia de recuerdos por {2} {U} {U}, mirarás cuatro cartas. Si la lanzaste con la habilidad de retrospectiva por {5} {U} {U}, mirarás siete cartas. Todos los efectos que aumenten o disminuyan el coste para lanzarla también se tendrán en cuenta.
 - Si se copia la Lluvia de recuerdos, no se usa maná para lanzar la copia, así que X será 0. No se copia la cantidad de maná usado para lanzar el hechizo original. No mirarás ninguna carta de tu biblioteca en cuanto la Lluvia de recuerdos se resuelva.
 - Si un efecto te permite lanzar la Lluvia de recuerdos sin pagar su coste de maná, X será 0. La Lluvia de recuerdos se resolverá, pero no harás nada.
 - Si un efecto requiere que pagues cierta cantidad de maná para prevenir que la Lluvia de recuerdos sea contrarrestada, como hace por ejemplo Accionar el interruptor, ese maná no se usó para lanzar la Lluvia de recuerdos y no se tendrá en cuenta.
-

Luchadora del foso de Falkenrath

{R}

Criatura — Guerrero vampiro

2/1

{1} {R}, descartar una carta, sacrificar un Vampiro: Roba dos cartas. Activa esto solo si un oponente perdió vidas este turno.

- La habilidad de la Luchadora del foso de Falkenrath se puede activar si cualquier oponente perdió cualquier cantidad de vidas este turno, incluso si también ganó vidas en algún momento.
-

Ludevic, necrogenio

{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

Siempre que Ludevic, necrogenio entre al campo de batalla o ataque, muele una carta.

{X}{U}{U}{B}{B}, exiliar X cartas de criatura de tu cementerio: Transforma a Ludevic. X no puede ser 0.

Activa esto solo como un conjuro.

////

Olag, soberbia de Ludevic

Criatura legendaria — Zombie

4/4

En cuanto esta criatura se transforme en Olag, soberbia de Ludevic, se convierte en una copia de una carta de criatura exiliada con él, excepto que su nombre es Olag, soberbia de Ludevic y es un Zombie azul y negro legendario 4/4 además de sus otros colores y tipos. Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre Olag igual a la cantidad de cartas de criatura exiliadas con él.

- Eliges a qué carta de criatura exiliada copia Olag en cuanto se transforma. No se transforma y luego se convierte en una copia.
- Olag sigue siendo una copia de la carta de criatura que eliges incluso si esa carta deja el exilio más adelante.
- Es posible que Olag se convierta en una copia de una carta con la habilidad de palabra clave de diurno en cuanto se transforma. Si esto ocurre, no se transforma en cuanto se hace de noche.
- Si no hay cartas de criatura exiliadas con Ludevic en cuanto se transforma (tal vez porque esas cartas se removieron del exilio en respuesta a su habilidad activada o porque se transformó de otra manera), Olag no será una copia de nada. Olag será simplemente una criatura 4/4 sin contadores +1/+1.

Maldición de la fe quebrantada

{1}{R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado lance un hechizo que no sea el primer hechizo que lanza cada turno o copie un hechizo, la Maldición de la fe quebrantada le hace 2 puntos de daño.

- Si un jugador que ya lanzó un hechizo este turno es encantado por la Maldición de la fe quebrantada, lanzar más hechizos durante el mismo turno hará que la habilidad se dispare.
-

Maldición de la vigilancia

{4} {U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, cualquier cantidad de jugadores objetivo que no sean ese jugador roban cada uno una cantidad de cartas igual a la cantidad de Maldiciones anexadas a ese jugador.

- El controlador de la Maldición de la vigilancia elige los objetivos para su habilidad disparada, sin importar a qué jugador esté anexada. Si controlas la Maldición de la vigilancia y está anexada a otro jugador, puedes (y deberías) elegirte a ti mismo como objetivo.
-

Maldición de las sanguijuelas

{2} {B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

En cuanto este permanente se transforme en la Maldición de las sanguijuelas, anéxalo a un jugador.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Acechador sanguijuela

Criatura — Horror sanguijuela

4/4

Vínculo vital.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- Si el Acechador sanguijuela está en el campo de batalla durante la noche y el jugador activo lanza dos o más hechizos durante el turno, se hará de día en cuanto empiece el siguiente turno. Esto hará que el Acechador sanguijuela se transforme en la Maldición de las sanguijuelas y se anexe a un jugador. Todo esto ocurre antes del mantenimiento de ese turno, así que la habilidad disparada de la Maldición de las sanguijuelas se disparará al comienzo del mantenimiento de ese turno.
 - Anexar la Maldición de las sanguijuelas mientras se transforma no hace objetivo a un jugador, por lo que se puede anexar a un jugador con la habilidad de antimaleficio de esta manera.
 - Después de que la Maldición de las sanguijuelas se transforme en el Acechador sanguijuela, se desanexará del jugador al que está anexada como una acción basada en estado.
-

Máscara de bruja protectora

{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

La criatura equipada no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 4 o más.

Equipar {2}. ({2}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La restricción de bloquear se aplica solo cuando se declaran las bloqueadoras. Una vez que una criatura equipada con la Máscara de bruja protectora sea bloqueada por una criatura con una fuerza menor que 4, aumentar la fuerza de esa criatura no hará que la criatura equipada deje de estar bloqueada.

Máscara de Griselbrand

{1}{B}{B}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene las habilidades de volar y vínculo vital.

Siempre que la criatura equipada muera, puedes pagar X vidas, donde X es su fuerza. Si lo haces, roba X cartas.

Equipar {3}.

- Usa la fuerza de la criatura equipada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Debes pagar exactamente X vidas o ninguna. No puedes pagar menos vidas para robar menos cartas.

Monstruo del fango

{3}{U}{U}

Criatura — Horror

5/5

Siempre que el Monstruo del fango entre al campo de batalla o ataque, pon un contador de fango sobre hasta una otra criatura objetivo.

Las criaturas que no sean Horror con contadores de fango sobre ellas pierden todas sus habilidades y tienen una fuerza y resistencia base de 2/2.

- La última habilidad del Monstruo del fango afecta a todas las criaturas que no sean Horror con contadores de fango sobre ellas, no solo a las criaturas que tengan contadores de fango sobre ellas por la primera habilidad del Monstruo del fango.
 - Si una criatura que no sea Horror con un contador de fango sobre ella de alguna manera se convierte en una criatura Horror, termina el efecto que hace que sea 2/2 y que pierda sus habilidades. Su fuerza y resistencia base se revertirán a lo que eran antes de que dicho efecto empezase a aplicarse, aunque se pueden seguir aplicando otros efectos que modifiquen su fuerza o resistencia, como los que crean las Auras, contadores, etcétera. También tendrá las habilidades que tenía antes de perderlas.
-

Necrosíntesis

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que otra criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

Cuando la criatura encantada muera, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es su fuerza. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Usa la fuerza de la criatura encantada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Onda de los geists

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Si controlabas ese permanente, roba una carta.

- No robarás una carta si no controlas el permanente objetivo en cuanto la Onda de los geists se resuelve, incluso si controlaste ese permanente en algún momento.

Poder de las viejas costumbres

{1}{G}

Instantáneo

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

Aquelarre — Luego, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, roba una carta.

- Los efectos del Poder de las viejas costumbres ocurren en el orden especificado, así que la bonificación +2/+2 ocurre antes de que verifiques las fuerzas de las criaturas que controlas. Por ejemplo, si controlas dos criaturas 2/2 y una 5/5, elegir una de las criaturas 2/2 como objetivo te permitirá robar una carta. En cambio, si controlas una criatura 1/1, una criatura 3/3 y una criatura 5/5, hacer objetivo a cualquiera de las dos criaturas más pequeñas no te permitirá robar una carta.

Recolectora de diezmos de sangre

{4}{B}

Criatura — Noble vampiro

3/4

Vuela.

Cuando la Recolectora de diezmos de sangre entre al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, cada oponente descarta una carta.

- La habilidad disparada de la Recolectora de diezmos de sangre tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Regente velo lunar

{3} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba una carta por cada uno de los colores de ese hechizo.

Cuando el Regente velo lunar muera, hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la primera habilidad del Regente velo lunar se resuelve, puedes elegir descartar tu mano igualmente. Robarás una carta por cada uno de los colores de ese hechizo. ¡No está mal!
- Si lanzas un hechizo incoloro, puedes elegir descartar tu mano y no robar cartas. Bueno...
- Los colores de una carta de dos caras que se transforma que fue lanzada con la habilidad de palabra clave de perturbar se determinan por su indicador de color, no por el coste de maná de la cara frontal de la carta.
- La última habilidad del Regente velo lunar se dispara incluso si no controlas permanentes que tengan uno o más colores cuando muera. La cantidad de daño se calcula en cuanto la habilidad se resuelve. Solo se tienen en cuenta los permanentes que controlas en ese momento para determinar cuánto daño hace el Regente velo lunar.

Rem Karolus, exterminador leal

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/3

Vuela, prisa.

Si un hechizo fuera a hacerte daño a ti o a otro permanente que controlas, prevén ese daño.

Si un hechizo fuera a hacer daño a un oponente o un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1.

- Las últimas dos habilidades de Rem Karolus, exterminador leal solo se aplican al daño hecho por hechizos en la pila. Un hechizo que se convierte en un permanente y luego hace daño no se ve afectado.
- Algunos hechizos hacen que otros objetos hagan daño, como los hechizos que hacen que dos criaturas luchen. Las últimas dos habilidades de Rem Karolus, exterminador leal no se aplican al daño de dichos efectos.
- El punto de daño adicional lo hace la fuente de daño original. El daño adicional no lo hace Rem Karolus.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que un hechizo haría a un oponente o un permanente que controla, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Rem ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de

sumar 1. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que hace 4 puntos de daño divididos entre cualquier cantidad de objetivos y eliges que haga 2 puntos de daño a una criatura y 2 puntos de daño al controlador de esa criatura, en vez de eso, ese hechizo hará 3 puntos de daño a cada uno.

Remover la tierra

{G}

Instantáneo

Elige hasta tres cartas objetivo en los cementerios. Los propietarios de esas cartas las barajan en sus bibliotecas.

Ganas 2 vidas.

Retrospectiva {1}{G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Si eliges cartas objetivo en los cementerios y todos esos objetivos de alguna manera son ilegales para cuando Remover la tierra intente resolverse (tal vez porque tu oponente respondió con una carta Remover la tierra), el hechizo no se resolverá y no ganarás vidas.
 - Puedes no elegir ningún objetivo para Remover la tierra. En ese caso, no se baraja ninguna biblioteca y solo ganarás 2 vidas.
 - Cada biblioteca afectada se baraja solo una vez, incluso si varias cartas se barajan en ella.
-

Resplandor de Sigarda

{2}{W}{W}

Encantamiento

En cuanto el Resplandor de Sigarda entre al campo de batalla, anota tu total de vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta si tu total de vidas es mayor o igual que el último total de vidas anotado por el Resplandor de Sigarda. Luego, anota tu total de vidas.

Siempre que lances un hechizo blanco, ganas 1 vida.

- Anotarás tu total de vidas en cuanto la segunda habilidad se resuelva, incluso si no robas una carta.
-

Reunión podrida

{B}

Instantáneo

Exilia hasta una carta objetivo de un cementerio. Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 con la habilidad de descomposición. *(No puede bloquear. Cuando ataque, sacrifica al final del combate.)*

Retrospectiva {1}{B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- No tienes que elegir ningún objetivo para la Reunión podrida. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo es ilegal para cuando la Reunión podrida intente resolverse (tal vez porque tu oponente respondió con su propia Reunión podrida), se removerá de la pila y no crearás una ficha de Zombie.

Revelación eléctrica

{2} {R}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

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

- Si lanzas la Revelación eléctrica con la habilidad de retrospectiva, debes pagar igualmente su coste adicional de descartar una carta.

Rito de olvido

{W} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un permanente que no sea tierra.

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

Retrospectiva {2} {W} {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva y cualquier coste adicional. Luego exíliala.)*

- Si lanzas el Rito de olvido con la habilidad de retrospectiva, debes pagar igualmente su coste adicional de sacrificar un permanente que no sea tierra.

Santificadora del Celestus

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/2

Si no es ni de día ni de noche, se hace de día en cuanto la Santificadora del Celestus entre al campo de batalla.

Siempre que se pase del día a la noche o de la noche al día, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu cementerio.

- La carta que no pones en tu cementerio se queda en la parte superior de tu biblioteca.

Saryth, el Colmillo de la Víbora

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/4

Las otras criaturas giradas que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

Las otras criaturas enderezadas que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

{1}, {T}: Endereza otra criatura o tierra objetivo que controlas.

- La primera habilidad de Saryth no tiene en cuenta si Saryth está girada o enderezada. Lo mismo sucede con la segunda habilidad. Ambas habilidades se aplican mientras Saryth esté en el campo de batalla.
-

Superviviente en duelo

{2}{W}

Criatura — Plebeyo humano

2/1

Cuando otra criatura que controlas muera, transforma a la Superviviente en duelo.

////

Vengadora valiente

Criatura — Soldado humano

3/2

Siempre que la Vengadora valiente ataque, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada y atacando.

- Que mueran varias criaturas hace que la Superviviente en duelo se transforme solo una vez.
 - Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la criatura regresada. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca la Vengadora valiente.
 - Aunque la criatura regresada sea una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
 - Los efectos que dicen que la criatura regresada no puede atacar (si la criatura tiene la habilidad de defensor, por ejemplo) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la criatura regresada entre al campo de batalla atacando.
-

Susurradora de murciélagos

{3}{B}

Criatura — Vampiro

4/2

Cuando la Susurradora de murciélagos entre al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad de la Susurradora de murciélagos tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
-

Suturador de muñecos

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura *Zombie negra* 2/2 con la habilidad de descomposición. *(No puede bloquear.*

Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas tres o más fichas de criatura, puedes transformar al Suturador de muñecos.

////

Fábrica de muñecos

Artefacto

Las fichas de criatura que controlas pierden todas sus habilidades y tienen una fuerza y resistencia base de 3/3.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes transformar la Fábrica de muñecos.

- La primera habilidad de la Fábrica de muñecos remueve todas las habilidades de las fichas de criatura que controlas, incluidas las que tenían cuando fueron creadas y las que ganaron la última vez que se transformó la Fábrica de muñecos.
- En cuanto la Fábrica de muñecos se transforme en el Suturador de muñecos, termina el efecto que hace que tus fichas de criatura sean 3/3 y que pierdan sus habilidades. Sus fuerzas y resistencias bases se revertirán a lo que eran antes de que dicho efecto empezase a aplicarse, aunque se pueden seguir aplicando otros efectos que modifiquen sus fuerzas o resistencias, como los que crean las Auras, contadores, etcétera. También tendrán las habilidades que tenían antes de perderlas.

Teferi, el que retrasa el ocaso

{2}{W}{U}

Planeswalker legendario — Teferi

4

+1: Elige hasta un artefacto objetivo, hasta una criatura objetivo y hasta una tierra objetivo. Endereza los permanentes elegidos que controlas. Gira los permanentes elegidos que no controlas. Ganas 2 vidas.

-2: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

-7: Obtienes un emblema con “Durante el paso de enderezar de cada oponente, endereza todos los permanentes que controlas” y “Durante el paso de robar de cada oponente, robas una carta”.

- Si uno o más objetivos son ilegales en cuanto la primera habilidad se resuelve, pero al menos un objetivo es legal, la habilidad solo afecta a los objetivos legales restantes y ganas 2 vidas.
 - Si creas un emblema con la última habilidad, tus permanentes se enderezarán al mismo tiempo que los permanentes de tus oponentes durante su paso de enderezar. Tus oponentes robarán una carta durante su paso de robar y luego tú robarás una carta durante su paso de robar. Ningún jugador tendrá prioridad para lanzar hechizos o activar habilidades entre esos robos de cartas.
-

Tiempo prestado

{2} {W}

Encantamiento

Cuando el Tiempo prestado entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que el Tiempo prestado deje el campo de batalla.

- La habilidad del Tiempo prestado es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que el Tiempo prestado deje el campo de batalla.
- Si el Tiempo prestado deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario del Tiempo prestado deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Tovolar, el Señor Nefasto

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Licántropo humano

3/3

Siempre que un Lobo o Licántropo que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas tres o más Lobos y/o Licántropos, se hace de noche. Luego, transforma a cualquier cantidad de Licántropos Humanos que controlas.

Diurno.

////

Tovolar, el Azote de Medianoche

Criatura legendaria — Licántropo

4/4

Siempre que un Lobo o Licántropo que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

{X} {R} {G}: El Lobo o Licántropo objetivo que controlas obtiene +X/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Nocturno.

- La primera habilidad de ambas caras de Tovolar se dispara una vez por cada Lobo o Licántropo que controlas que haga daño de combate a un jugador. Por ejemplo, si atacas con tres criaturas Lobo y hacen daño de combate a un jugador, la habilidad se dispara tres veces.
- Si una criatura que controlas que es un Lobo y un Licántropo hace daño de combate a un jugador, la primera habilidad solo se dispara una vez.

- La segunda habilidad de Tovolar, el Señor Nefasto parece un poco extraña porque Tovolar y las otras criaturas Licántropo Humano de esta colección se transforman cuando se hace de noche de todas formas. Resulta que Tovolar no está satisfecho con transformar solo a las criaturas Licántropo de esta colección. Esta habilidad también te permite transformar a criaturas Licántropo Humano de colecciones anteriores.

Triscaidecáfila

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/3

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes exactamente trece cartas en tu mano, ganas el juego.

{3}{U}: Roba una carta.

- La habilidad disparada de la Triscaidecáfila solo se disparará si tienes exactamente trece cartas en tu mano en cuanto empiece tu mantenimiento. Si tienes menos cartas en tu mano, no podrás robar cartas durante tu mantenimiento a tiempo para hacer que la habilidad se dispare.

Truhan hojadesgracia

{3}{B}

Criatura — Bribón licántropo humano

4/3

Siempre que el Truhan hojadesgracia sea bloqueado, cada criatura que lo bloquee obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Merodeador zarpadesgracia

Criatura — Licántropo

5/4

Siempre que el Merodeador zarpadesgracia sea bloqueado, cada criatura que lo bloquee obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

Siempre que una criatura que bloquee al Merodeador zarpadesgracia muera, el controlador de esa criatura pierde 1 vida.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- Las habilidades que se disparan cuando una criatura “sea bloqueada” se resuelven antes de que se haga el daño de combate.
- Un atacante bloqueado permanece bloqueado incluso si todas las bloqueadoras se destruyen antes del daño de combate. Si no hay bloqueadoras que lo bloqueen, no hará daño de combate a menos que tenga la habilidad de arrollar.

Turba desordenada

{1}{W}

Criatura — Humano

1/1

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre la Turba desordenada.

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

Vádrík, archimago astral

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/2

Si no es ni de día ni de noche, se hace de día en cuanto

Vádrík, archimago astral entre al campo de batalla.

Te cuesta {X} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro, donde X es la fuerza de Vádrík.

Siempre que se pase del día a la noche o de la noche al día, pon un contador +1/+1 sobre Vádrík.

- Todos los costes para lanzar un hechizo se fijan antes de que se activen las habilidades de maná y se paguen esos costes. Si la fuerza de Vádrík cambia después de que se fijen los costes o si Vádrík deja el campo de batalla mientras estás activando habilidades de maná o pagando esos costes, el efecto de reducción de coste no se verá afectado y el coste total para lanzar el hechizo no cambiará.

Vampira de la alta sociedad

{B}{R}

Criatura — Noble vampiro

2/2

Amenaza. (Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)

Cuando la Vampira de la alta sociedad entre al campo de batalla, si un oponente perdió vidas este turno, pon un

contador +1/+1 sobre cada otro Vampiro que controlas.

Mientras un oponente haya perdido vidas este turno, cada otro Vampiro que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él.

- Las últimas dos habilidades de la Vampira de la alta sociedad tienen en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
-

Viejo Dedos de Palo

{X}{B}{G}

Criatura legendaria — Horror

/

Cuando lances este hechizo, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas de criatura. Pon todas las cartas de criatura mostradas de esta manera en tu cementerio y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Tanto la fuerza como la resistencia del Viejo Dedos de Palo son iguales a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- La habilidad disparada se resolverá antes que el Viejo Dedos de Palo. Si el Viejo Dedos de Palo es contrarrestado en respuesta a su propia habilidad disparada, seguirás todas las instrucciones de la habilidad disparada de todas formas, usando el valor elegido de X.
- La habilidad que define la fuerza y resistencia del Viejo Dedos de Palo funciona en todas las zonas, no solo mientras el Viejo Dedos de Palo esté en el campo de batalla. Mientras el Viejo Dedos de Palo esté en un cementerio, la habilidad contará al mismo Viejo Dedos de Palo, o al menos a uno de sus dedos secos.

Zombie de asedio

{1}{B}

Criatura — Zombie

2/2

Girar tres criaturas enderezadas que controlas: Cada oponente pierde 1 vida.

- Como la habilidad activada del Zombie de asedio no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar criaturas que no estuvieran bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente (esto incluye al mismo Zombie de asedio).

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER

Ahogar en sueños

{X}{2}{U}

Instantáneo

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.

- El jugador objetivo roba X cartas.
 - El jugador objetivo muele el doble de X cartas.
 - Controlar un comandante significa que controlas un permanente en el campo de batalla que es el comandante de alguien. Puede ser tuyo o de otro jugador. Controlar un hechizo de comandante en la pila no te permitirá elegir ambos modos.
 - Puedes hacer objetivo al mismo jugador con ambos modos o a jugadores distintos. Los efectos ocurren en el orden en el que aparecen en la carta.
-

Atrapageists merodeadora

{3} {B}

Criatura — Bribón humano

2/4

Siempre que sacrifiques otra criatura, exíliala. Si esa criatura era una ficha, pon un contador +1/+1 sobre la Atrapageists merodeadora.

Cuando la Atrapageists merodeadora deje el campo de batalla, regresa al campo de batalla bajo tu control cada carta exiliada con ella.

- Si sacrificas una criatura que no sea ficha que controlas pero de la que no eres propietario, la Atrapageists merodeadora seguirá haciendo que exilies esa carta del cementerio de su propietario. La carta regresará al campo de batalla bajo tu control con el resto de las cartas exiliadas cuando se resuelva la última habilidad de la Atrapageists merodeadora.
- Si sacrificas una ficha de criatura que controlas pero de la que no eres propietario, pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre la Atrapageists merodeadora.

Barrigapodrida voraz

{4} {B}

Criatura — Horror zombie

4/5

Cuando el Barrigapodrida voraz entre al campo de batalla, puedes sacrificar hasta tres Zombies. Cuando sacrifiques uno o más Zombies de esta manera, cada oponente sacrifica esa misma cantidad de criaturas.

- Después de que sacrifiques uno o más Zombies, se dispara una segunda habilidad. Los jugadores pueden responder a ella antes de tener que sacrificar criaturas.
- En cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige las criaturas que tiene pensado sacrificar. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Por último, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.

Celebrar la cosecha

{3} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra básica, donde X es la cantidad de fuerzas distintas entre las criaturas que controlas. Pon esas cartas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Celebrar la cosecha se fija en las criaturas que controlas en cuanto se resuelve para determinar cuántas cartas de tierra básica puedes buscar. Por ejemplo, si controlas una criatura 1/1 y una criatura 2/1 en ese momento, tienes dos fuerzas distintas entre las criaturas que controlas.
-

Élite de hojagarza

{2}{G}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Vigilancia.

Siempre que otro Humano entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la Élite de hojagarza.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza de la Élite de hojagarza.

- La última habilidad de la Élite de hojagarza es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Si la fuerza de la Élite de hojagarza es de 0 o menos en el momento en el que la habilidad se resuelve, no se agrega maná.

Eloise, detective de Nephalia

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Bribón humano

4/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, investiga.

(Para investigar, crea una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)

Siempre que sacrifiques una ficha, escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.)*

- Si sacrificas una ficha de Pista, la última habilidad de Eloise se disparará en respuesta. Escrutarás antes de robar la carta.
- La última habilidad de Eloise se dispara siempre que sacrifiques cualquier ficha por cualquier razón, no solo siempre que sacrifiques fichas de Pista.
- Si creas una ficha que es una copia de Eloise y ambas son legendarias, elegirás quedarte con la ficha o la Eloise original y pondrás la otra en el cementerio. Esto no es lo mismo que sacrificarla. Poner la ficha en el cementerio no hará que la última habilidad de la Eloise que no sea ficha se dispare.

Fanático sigardiano

{4}{G}

Criatura — Clérigo humano

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, elige cualquier cantidad de criaturas con fuerzas distintas. Cada una de ellas gana la habilidad de vigilancia y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Fanático sigardiano.

- Un conjunto de criaturas tiene fuerzas distintas si la fuerza de cada criatura tiene un valor distinto. Por ejemplo, una criatura 1/1, una criatura 2/1 y una criatura 3/1 tienen fuerzas distintas.

- La habilidad del Fanático sigardiano no hace objetivo a criaturas. El conjunto de criaturas se elige en cuanto la habilidad se resuelve. Puedes elegir una sola criatura como conjunto válido. Si lo haces, esa criatura obtendrá +X/+X y ganará la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Górex, el Caparatúmulo

{6} {B} {B}

Criatura legendaria — Tortuga zombie

4/4

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes exiliar cualquier cantidad de cartas de criatura de tu cementerio. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada carta exiliada de esta manera.

Toque mortal.

Siempre que Górex, el Caparatúmulo ataque o muera, elige una carta al azar exiliada con Górex y pon esa carta en la mano de su propietario.

- La primera habilidad de Górex no puede reducir su coste por debajo de {B} {B}. Puedes exiliar cualquier cantidad de cartas de criatura de tu cementerio, incluso si eso no reducirá más el coste de Górex.
- Incluye todos los costes adicionales para lanzar a Górex antes de aplicar su reducción de coste. Por ejemplo, si Górex es tu comandante y se aplica un coste adicional de {6} por el “impuesto del comandante”, puedes lanzar a Górex si exilias cuatro cartas de criatura de tu cementerio y pagas {4} {B} {B}.

Irrupción funesta

{3} {G}

Instantáneo

Exilia el artefacto o encantamiento objetivo. Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es el valor de maná del permanente exiliado de esta manera.

- Usa las características del permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Juicio celestial

{4} {W} {W}

Conjuro

Por cada fuerza distinta entre las criaturas en el campo de batalla, elige una criatura con esa fuerza. Destruye cada criatura no elegida de esta manera.

- El Juicio celestial no hace objetivo a criaturas, así que todas las decisiones se toman en cuanto el hechizo se resuelve. En particular, ningún jugador puede responder ni realizar acciones entre que se eligen unas criaturas y se destruyen las demás.
- Todas las criaturas que no se eligen se destruyen simultáneamente. Se verán unas a otras dejar el campo de batalla a efectos de habilidades disparadas.

- Si hay varias criaturas con la misma fuerza en el campo de batalla, puedes elegir cualquiera de ellas, incluso si una de ellas no fuera a ser destruida. Por ejemplo, si controlas una criatura con fuerza de 2 y con la habilidad de indestructible y una criatura con fuerza de 2 sin habilidades, puedes elegir la segunda, aunque la primera no pueda ser destruida por el Juicio celestial.

Kurbis, celebrante de la cosecha

{X}{G}{G}

Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo

0/0

Kurbis, celebrante de la cosecha entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de maná usada para lanzarlo.

Remover un contador +1/+1 de Kurbis: Prevé todo el daño que se fuera a hacer este turno a otra criatura objetivo con un contador +1/+1 sobre ella.

- Kurbis entra con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de maná total usada para lanzarlo. Normalmente, esa cantidad no será igual a X. Si lanzas a Kurbis por {G}{G}, entrará al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.
- Si copias a Kurbis mientras está en la pila (tal vez usando un efecto como el del Doble grado), la copia no fue lanzada, así que no se usó maná para lanzarla. Ese Kurbis entrará con cero contadores +1/+1 sobre él.
- De manera similar, si creas una ficha que es una copia de Kurbis o si una carta entra al campo de batalla como una copia de Kurbis sin ser lanzada, entra con cero contadores +1/+1 sobre ella.
- Si un hechizo que se resuelve entra al campo de batalla como una copia de Kurbis, entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 igual a la cantidad de maná usada para lanzar el hechizo. Por ejemplo, si usas {3}{U} para lanzar un Clon y eliges que copie a Kurbis en cuanto entre al campo de batalla, entrará con cuatro contadores +1/+1 sobre él porque se usaron cuatro manás para lanzar al Clon.
- Una vez que se resuelve la habilidad activada, el daño se prevendrá incluso si la criatura pierde todos sus contadores +1/+1 más adelante.

Kyler, emisario sigardiano

{3}{G}{W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Siempre que otro Humano entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Kyler, emisario sigardiano.

Los otros Humanos que controlas obtienen +1/+1 por cada contador sobre Kyler.

- Si Kyler entra al campo de batalla al mismo tiempo que otros Humanos que controlas, la primera habilidad de Kyler se disparará una vez por cada uno de esos Humanos.
 - La segunda habilidad de Kyler cuenta todos los contadores, no solo los contadores +1/+1.
-

Lynde, atormentadora alegre
{1}{U}{B}{R}
Criatura legendaria — Brujo humano
2/4

Toque mortal.
Siempre que una Maldición vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, regresa al campo de batalla anexada a ti al comienzo del próximo paso final. Al comienzo de tu mantenimiento, puedes anexar una Maldición anexada a ti a uno de tus oponentes. Si lo haces, roba dos cartas.

- La última habilidad de Lynde no hace objetivo a nada, así que puedes usarla para anexar una Maldición a un jugador que tiene la habilidad de antimaleficio.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador encantado por una de tus Maldiciones deja el juego (tal vez porque Lynde lo atormentaba demasiado), esa Maldición va a tu cementerio y hace que se dispare la primera habilidad disparada de Lynde.

Maldición de la conformidad
{4}{W}
Encantamiento — Aura maldición
Encantar jugador.
Las criaturas que no sean legendarias que controla el jugador encantado tienen una fuerza y resistencia base de 3/3 y pierden todos los tipos de criatura.

- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a las criaturas afectadas sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza o resistencia.
- Las criaturas con la habilidad de cambiaformas seguirán perdiendo todos los tipos de criatura, aunque no perderán su habilidad de cambiaformas.

Maldición de las telas pegajosas
{2}{G}
Encantamiento — Aura maldición
Encantar jugador.
Siempre que una criatura que no sea ficha que controle el jugador encantado muera, exíliala y crea una ficha de criatura Araña verde 1/2 con la habilidad de alcance.

- El controlador de la Maldición de las telas pegajosas obtiene la ficha de Araña. Este puede no ser el mismo jugador que el jugador encantado.
 - Exiliar la carta no es un requisito para obtener la ficha de Araña. Hazlo solo si puedes. Si esa carta no está en el cementerio de su propietario en cuanto la habilidad se resuelve, simplemente crearás la ficha de Araña.
-

Maldición del asedio de los muertos

{2} {B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo el control del jugador encantado, creas una ficha de criatura Zombie negra 2/2 con la habilidad de descomposición.

(No puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)

- El controlador de la Maldición del asedio de los muertos obtiene la ficha de Zombie. Este puede no ser el mismo jugador que el jugador encantado.
-

Maldición del desglose

{6} {U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, ese jugador muestra las primeras cartas de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla bajo tu control. Ese jugador pone el resto de las cartas mostradas en su cementerio.

- El controlador de la Maldición del desglose pone la carta de criatura en el campo de batalla bajo su control. Este puede no ser el mismo jugador que el jugador encantado.
-

Muro del luto

{1} {W}

Criatura — Muro

0/4

Defensor.

Cuando el Muro del luto entre al campo de batalla, exilia boca abajo una carta de la parte superior de tu biblioteca por cada oponente que tengas.

Aquelarre — Al comienzo de tu paso final, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, pon una carta exiliada con el Muro del luto en la mano de su propietario.

- No podrás mirar las cartas exiliadas con el Muro del luto. Si hay más de una, eliges cuál quieres poner en tu mano al azar, sin mirarla. Esto sucede incluso si sabías qué eran una o más cartas de la parte superior de tu biblioteca antes de exiliarlas.
-

Rescatadora del páramo

{5}{W}

Criatura — Caballero humano

4/4

Cuando la Rescatadora del páramo muera, regresa cualquier cantidad de otras cartas de criatura con una fuerza total de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la fuerza de la Rescatadora del páramo. Exilia la Rescatadora del páramo.

- La habilidad de la Rescatadora del páramo usa la fuerza que tenía la Rescatadora del páramo cuando estuvo por última vez en el campo de batalla, no su fuerza en el cementerio.
 - Si la Rescatadora del páramo es exiliada del cementerio de su propietario en respuesta a su habilidad disparada, las cartas de criatura regresarán igualmente al campo de batalla.
-

Skaab alas de horda

{4}{U}

Criatura — Horror zombie

3/3

Vuela.

Los otros Zombies que controlas tienen la habilidad de volar.

Siempre que uno o más Zombies que controlas hagan daño de combate a uno o más de tus oponentes, puedes robar una cantidad de cartas igual a la cantidad de oponentes que recibieron daño de esta manera. Si lo haces, descarta esa misma cantidad de cartas.

- La cantidad de cartas que descartas es igual a la cantidad de oponentes que recibieron daño de combate de tus Zombies, incluso si otro efecto cambió la cantidad de cartas que robaste.
 - Si algunos de tus Zombies tienen la habilidad de dañar primero pero otros no, o si tienes un Zombie con la habilidad de dañar dos veces, la habilidad se disparará dos veces: la primera vez contará la cantidad de oponentes que recibieron daño durante el paso de daño de combate de dañar primero y la segunda vez contará los que recibieron daño durante el segundo paso de daño de combate.
-

Skaab partidor

{3}{U}

Criatura — Horror zombie

2/4

{3}, {T}, sacrificar otro Zombie: Crea dos fichas que son copias de la criatura sacrificada.

- Puedes elegir sacrificar una ficha de Zombie para activar la habilidad. Crearás dos fichas que son copias de esa ficha de forma normal.
- Si el Zombie sacrificado estaba copiando a un permanente, las fichas se convertirán en copias de lo que estaba copiando, aplicando las modificaciones del efecto de copia. Las fichas no copiarán otros efectos que se aplicasen a la criatura sacrificada, incluidos los efectos que cambiaban sus tipos, color, fuerza o resistencia mientras estaba en el campo de batalla.

Tirano de la tumba

{3} {B}

Criatura — Noble zombie

3/3

Los otros Zombies que controlas obtienen +1/+1.

{2} {B}, {T}, sacrificar una criatura: Regresa una carta de criatura Zombie al azar de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo durante tu turno y solo si hay al menos tres cartas de criatura Zombie en tu cementerio.

- Necesitas al menos tres cartas de criatura Zombie en tu cementerio antes de empezar a activar la habilidad activada del Tirano de la tumba. No puedes empezar a activarla con dos y querer sacrificar un Zombie como tercera.
- Si la criatura que sacrificas para pagar el coste es una carta de Zombie, estará entre las cartas que se puedan elegir.

Vaciar el laboratorio

{X} {U} {U}

Conjuro

Sacrifica X Zombies, luego muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una cantidad de cartas de criatura Zombie igual a la cantidad de Zombies sacrificados de esta manera. Pon esas cartas en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Los Zombies entrarán al campo de batalla simultáneamente. Se verán entrar unos a otros a efectos de habilidades disparadas.

Vanguardia de Sigarda

{4} {W}

Criatura — Ángel

3/3

Destello.

Vuela.

Siempre que la Vanguardia de Sigarda entre al campo de batalla o ataque, elige cualquier cantidad de criaturas con fuerzas distintas. Esas criaturas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Un conjunto de criaturas tiene fuerzas distintas si la fuerza de cada criatura tiene un valor distinto. Por ejemplo, una criatura 1/1, una criatura 2/1 y una criatura 3/1 tienen fuerzas distintas.
 - La habilidad de la Vanguardia de Sigarda no hace objetivo a criaturas. El conjunto de criaturas se elige en cuanto la habilidad se resuelve. Puedes elegir una sola criatura como conjunto válido. Si lo haces, esa criatura ganará la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
-

Velada de los necrófagos

{3} {B} {B}

Conjuro

Por cada jugador, elige una carta de criatura en el cementerio de ese jugador. Pon esas cartas en el campo de batalla bajo tu control. Son Zombies negros además de sus otros colores y tipos y ganan la habilidad de descomposición. *(Una criatura con la habilidad de descomposición no puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)*

- Las criaturas entrarán al campo de batalla simultáneamente. Se verán entrar unas a otras a efectos de habilidades disparadas.
- Si alguna de las cartas de criatura que se pongan en el campo de batalla de esta manera se convierten en permanentes que no son criaturas por otro efecto, esos permanentes no serán Zombies, pero ganarán la habilidad de descomposición.

Visiones de pavor

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo pone en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura de su elección de su cementerio.

Retrospectiva {8} {B} {B}. Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo de esta manera, donde X es el mayor valor de maná de un comandante del cual eres propietario en el campo de batalla o en la zona de mando. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Si dejas el juego mientras controlas permanentes que son propiedad de otros jugadores y que entraron al campo de batalla bajo tu control, esos permanentes se exilian. Si los otros jugadores dejan el juego, se llevan consigo sus cartas. En cambio, si dejas el juego mientras controlas permanentes que son propiedad de otro jugador y cuyo control ganaste, esos efectos de cambio de control acaban y los permanentes regresan a sus controladores anteriores.
 - Si tu comandante está bajo el control de otro jugador en cuanto lanzas las Visiones de pavor usando su habilidad de retrospectiva, el valor de maná de ese comandante se puede usar para determinar el valor de X.
 - El efecto de reducción de coste que se aplica si lanzas las Visiones de pavor usando la habilidad de retrospectiva solo se aplica a la parte genérica del coste para lanzarlas, aunque se puede aplicar a todos los costes adicionales que haya para lanzar el hechizo. No puede reducir el maná de color que se requiere para lanzar el hechizo.
-

Visiones de supremacía

{2}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo, luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

Retrospectiva {8}{G}{G}. Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo de esta manera, donde X es el mayor valor de maná de un comandante del cual eres propietario en el campo de batalla o en la zona de mando. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- Si tu comandante está bajo el control de otro jugador en cuanto lanzas las Visiones de supremacía usando su habilidad de retrospectiva, el valor de maná de ese comandante se puede usar para determinar el valor de X.
- El efecto de reducción de coste que se aplica si lanzas las Visiones de supremacía usando la habilidad de retrospectiva solo se aplica a la parte genérica del coste para lanzarlas, aunque se puede aplicar a todos los costes adicionales que haya para lanzar el hechizo. No puede reducir el maná de color que se requiere para lanzar el hechizo.