# Notas de la colección *Ikoria: Mundo de behemots*

Recopiladas por Eli Shiffrin, con contribuciones de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 6 de marzo de 2020

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

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

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

# NOTAS GENERALES

## Información del lanzamiento

La colección *Ikoria: Mundo de behemots* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 17 de abril de 2020. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Gremios de Rávnica*, *La lealtad de Rávnica*, *La Guerra de la Chispa*, *Colección básica 2020*, *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte* e *Ikoria: Mundo de behemoths*.

Las cartas impresas en los sobres de Draft y Theme Boosters de *Ikoria: Mundo de behemoths*, así como la carta promocional para Buy-a-Box, se incluirán en el formato Estándar.

Se imprimieron 71 cartas nuevas (con el código de la colección C20 y los números en la colección del 1 al 71 impresos) en los mazos de Commander de *Ikoria: Mundo de behemoths*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Las demás cartas de estos mazos (con el código de colección C20 y los números en la colección del 72 al 314 impresos) son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Es decir, la aparición en estos mazos no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

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

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

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

## Nueva habilidad de palabra clave: mutación

## Nueva mecánica de juego: permanentes fusionados

La evolución está desbocada en Ikoria. Algunas criaturas no solo se adaptan a los nuevos peligros que las rodean, sino que se fusionan entre ellas para volverse más grandes, mejores y más peligrosas que nunca. En el juego esto se expresa con una nueva palabra clave, “mutación”, y una nueva mecánica de juego, los permanentes fusionados.

Vulpiquito  
{3}{W}  
Criatura — Ave zorro  
2/3  
Mutación {2}{W}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Vuela.  
Siempre que esta criatura mute, pon un contador +1/+1 sobre ella.

## Lanzar y resolver hechizos de criatura con la habilidad de mutación

* La mutación representa un coste alternativo. Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste alternativo de mutación), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
* Un hechizo lanzado con la habilidad de mutación se convierte en un hechizo de criatura mutante. Requiere una criatura objetivo con el mismo propietario que el hechizo de criatura mutante. En el caso improbable de que el jugador que lance el hechizo de criatura mutante no sea su propietario, ese jugador debe elegir una criatura objetivo que el propietario del hechizo también posea.
* Un hechizo de criatura mutante es un hechizo de criatura, aunque no entrará al campo de batalla como una criatura.
* En cuanto un hechizo de criatura mutante empieza a resolverse, verifica si su objetivo sigue siendo legal. Si no lo es, el hechizo deja de ser un hechizo de criatura mutante. Se sigue resolviendo como un hechizo de criatura normal y entra al campo de batalla.
* Un hechizo de criatura mutante que se resuelve no entra al campo de batalla. Simplemente se fusiona con la criatura objetivo. En cuanto esto sucede, el controlador del hechizo de criatura mutante elige si ponerlo encima o debajo de la criatura objetivo. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se disparan.
* Si la criatura objetivo ya es una criatura fusionada, el hechizo de criatura mutante solo se puede poner encima o debajo. No puedes ponerlo en medio.

## Permanentes fusionados

* La criatura fusionada resultante tiene todas las características de la carta o ficha que está más arriba y también tiene todas las habilidades de sus otras cartas o fichas.
* La criatura fusionada es la misma criatura que era antes de la fusión, así que las Auras o contadores que hubiera sobre ella permanecen sobre ella, permanece girada si estaba girada, sigue atacando si estaba atacando y así sucesivamente. Si estuvo bajo el control de su controlador desde que comenzó su turno más reciente, puede atacar y {T}.
* Las características de la criatura fusionada combinada se pueden copiar.
* La criatura fusionada es una ficha si el objeto que está más arriba es una ficha. Si el objeto que está más arriba es una carta, es una criatura que no es ficha, aunque contenga una ficha.
* Si la criatura fusionada tiene habilidades que hacen referencia a ella por su nombre, como la del Delfín de fase, significa “esta criatura”, aunque la mutación haga que tenga un nuevo nombre.
* Si una criatura que sea una copia de otra criatura muta, las características que gana de la mutación se aplican tras aplicar el efecto de copia.

## Habilidades disparadas “Siempre que esta criatura mute”

* Una habilidad que se dispare “siempre que esta criatura mute” se dispara cuando un hechizo de criatura mutante se convierte en parte del permanente fusionado. No se dispara si un hechizo de criatura mutante se convierte en un hechizo de criatura normal y entra al campo de batalla.
* Una habilidad que se dispare “siempre que esta criatura mute” se dispara tanto si la habilidad procede del hechizo de criatura mutante como si procede de la criatura con la que se fusionó el hechizo de criatura mutante.
* Si una criatura tiene varias habilidades “siempre que esta criatura mute”, su controlador elige el orden en el que esas habilidades se resuelven.
* Si una habilidad se dispara cuando una criatura muta y cuenta cuántas veces mutó esa criatura, se incluye la vez que hizo que se disparara la habilidad.

## Dejar el campo de batalla

* Una criatura fusionada no se puede separar hasta que deja el campo de batalla. Por ejemplo, no puedes sacrificar una carta de criatura de una criatura fusionada si se te indica que sacrifiques una criatura; tienes que sacrificar la criatura completa.
* Si una criatura fusionada deja el campo de batalla, un solo objeto deja el campo de batalla y cada carta se pone en la zona apropiada. Por ejemplo, si una criatura fusionada que contiene tres cartas muere, murió una criatura y se pusieron tres cartas en el cementerio de un jugador.
* Si una criatura fusionada va a una biblioteca, su propietario elige el orden relativo de esas cartas. Por ejemplo, si una criatura fusionada que contiene tres cartas va a la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior, las tres cartas se ponen en el tercer, cuarto y quinto lugar desde la parte superior en el orden que elija su propietario. Este orden no se muestra a los demás jugadores.
* Si un efecto exilia a una criatura fusionada y luego hace que regrese al campo de batalla, regresa cada una de las cartas individuales. Ya no estarán fusionadas. Si ese efecto tiene un efecto adicional sobre el objeto regresado, dicho efecto afecta a cada uno de estos permanentes.
* Si se pudieran aplicar varios efectos de reemplazo a la criatura fusionada que deja el campo de batalla o se pone en su nueva zona, la aplicación de uno de estos efectos afecta a todos los objetos que se mueven.
* En la variante Commander, si un comandante forma parte de una criatura fusionada, la criatura resultante es un comandante. Si deja el campo de batalla y, en vez de eso, el comandante se mueve a la zona de mando, ese permanente y las demás cartas contenidas en ese permanente van a la zona apropiada, mientras que la carta del comandante va a la zona de mando.

## Situaciones poco habituales

* Si un permanente fusionado tiene habilidades que definen características, estas sobrescriben a las características del objeto que está más arriba. Por ejemplo, si una criatura fusionada tiene una habilidad que define un \* en su fuerza o resistencia, como la del Micodrax del osario, esa habilidad sobrescribe la fuerza y la resistencia definidas por el objeto que está más arriba de la criatura fusionada.
* Si un hechizo de criatura mutante se fusiona con una criatura que es una criatura solo temporalmente, seguirá siendo un permanente fusionado cuando el efecto que lo convirtió en una criatura expire. Sigue teniendo todas las características del objeto que está más arriba, lo que puede hacer que sea o no una criatura, y tiene todas las habilidades de sus otras cartas.
* La criatura fusionada está boca arriba si su objeto que está más arriba está boca arriba. Si su objeto que está más arriba está boca abajo, es una criatura boca abajo, aunque contenga cartas boca arriba.

## Nueva mecánica de juego: contadores de palabra clave

Algunas veces, las criaturas ganan habilidades hasta el final del turno, pero en Ikoria estas modificaciones suelen ser permanentes. Estos cambios se marcan usando la nueva mecánica de juego, los contadores de palabra clave.

En la fase adulta  
{2}{G}  
Instantáneo  
La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Pon un contador de arrollar sobre ella.

* Un permanente con un contador de palabra clave sobre él tiene esa palabra clave.
* Para determinar la interacción de los efectos continuos, el orden de llegada de un contador de palabra clave sobre un objeto es el momento más reciente en el que se puso cualquier contador de ese tipo sobre ese objeto. Remover un contador de palabra clave no cambia el orden de llegada de los contadores restantes.
* Entre las palabras clave que puede conceder un contador de palabra clave, varias copias de cualquiera de estas palabras clave son redundantes.
* Algunos sobres de *Ikoria* incluyen una carta destroquelable con contadores que aparecen en la colección. Estos no son necesarios para jugar. Como sucede con los demás contadores, los jugadores pueden usar cualquier método que acuerden para representar los contadores.

## Nueva habilidad de palabra clave: compañero

No toda la flora y fauna de Ikoria quiere acabar contigo. De hecho, algunas criaturas y plantas incluso se convertirán en tus mejores amigas si tu mazo es suficientemente interesante como para llamar su atención.

Zirda, Resplandor del Amanecer  
{1}{r/w}{r/w}  
Criatura legendaria — Zorro elemental  
3/3  
Compañero — Cada carta de permanente en tu mazo inicial tiene una habilidad activada. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Te cuesta {2} menos activar las habilidades que no sean habilidades de maná. Este efecto no puede reducir el maná de ese coste a menos de un maná.  
{1}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

* Tu compañero empieza el juego fuera del juego. En un torneo, esto quiere decir tu sideboard. En el juego casual, simplemente es una carta que posees que no está en tu mazo inicial.
* Antes de barajar tu mazo para que se convierta en tu biblioteca, puedes mostrar una carta que esté fuera del juego para que sea tu compañero si tu mazo inicial cumple los requisitos de la habilidad de compañero. No puedes mostrar más de una. Permanece mostrada fuera del juego en cuanto empieza el juego.
* Los requisitos de la habilidad de compañero solo se aplican a tu mazo inicial. No se aplican a tu sideboard.
* Si más de un jugador desea mostrar un compañero, el jugador inicial lo hace primero y los demás continúan por orden de turno. Una vez que un jugador elige no mostrar un compañero, ese jugador no puede cambiar de idea.
* Si muestras un compañero fuera del juego, mientras permanezca ahí, puedes lanzarlo en cualquier momento en el que sea legal lanzarlo. Una vez lo hagas, este entra en el juego y se comporta como cualquier otra carta que hayas puesto en el juego. Por ejemplo, si es contrarrestado o destruido, se coloca en tu cementerio y permanece en el juego.
* Las otras habilidades del compañero solo se aplican cuando la criatura está en el campo de batalla. No tienen ningún efecto mientras el compañero está fuera del juego.
* La habilidad de compañero no tiene ningún efecto si la carta está en tu mazo inicial ni crea ninguna restricción para poner una carta con una habilidad de compañero en el mazo inicial. Por ejemplo, Zirda puede estar en tu mazo inicial incluso si no todas tus otras cartas de permanente tienen habilidades activadas.
* Puedes tener un compañero en la variante Commander. Tu mazo, incluido tu comandante, debe cumplir el requisito de su compañero. Tu compañero no es una de tus cien cartas.

## Habilidad de palabra clave que regresa: ciclo

Esta colección recupera una mecánica popular que apareció varias veces en el pasado. El ciclo regresa, lo que te proporciona la opción de cambiar todo el potencial de un hechizo por robar una carta, y a veces algo más cuando activas su habilidad de ciclo.

Rareza aviaria  
{3}{U}  
Criatura — Ave  
2/4  
Vuela.  
Ciclo {2}{U}. *({2}{U}, descartar esta carta: Roba una carta.)*  
Cuando actives la habilidad de ciclo de la Rareza aviaria, pon un contador de volar sobre la criatura objetivo que controlas.

* Algunas cartas con ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.
* Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de Deshacer) no les afectan.
* Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia de un ciclo que no tendrá un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Esto también implica que si una de las dos habilidades es contrarrestada (con Incapacitar, por ejemplo), la otra habilidad se resolverá.

## Ciclo de cartas: el mito de los monstruos alfa

Entre la extraña y poco habitual fauna de Ikoria, cinco especímenes son tan impresionantes como para contar con sus propios mitos y leyendas. Todas las cartas del ciclo del Mito se pueden lanzar con un solo color de maná, pero la historia alcanza cotas mucho más épicas si también usas otros dos colores de maná concretos.

Mito de Vadrok  
{2}{R}{R}  
Conjuro  
El Mito de Vadrok hace 5 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo. Si se usó {W}{U} para lanzar este hechizo, hasta tu próximo turno, esos permanentes no pueden atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.

* Las habilidades del Mito verifican qué colores de maná se usaron para lanzar el hechizo. No es un coste alternativo para lanzar el hechizo.
* Si un efecto copia el hechizo del Mito, no se usó ningún maná para lanzar la copia, así que la copia no recibirá la bonificación.
* La habilidad verifica qué maná se usó para lanzar un hechizo. Si un efecto te permite usar maná “como si fuera maná” de cualquier color o tipo, eso te permite usar maná que no podrías usar de otra manera, pero no cambia el maná que usaste para lanzar el hechizo.
* Si un efecto te permite lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo y pagar, a menos que otra regla o efecto te permita lanzar ese hechizo por un coste. De manera similar, no puedes ignorar una reducción de coste a menos que ese efecto diga que puedes.

## Habilidad de palabra clave que regresa de Commander: camarada

Cada uno de los cinco mazos de Commander de *Ikoria* incluye un par de cartas muy especiales: una es un vinculador de un solo color y el otro es su camarada vinculado de dos colores.

Haldan, arcanista entusiasta  
{2}{U}  
Criatura legendaria — Hechicero humano  
1/4  
Camarada de Pako, recobrador arcano *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Pako en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Puedes jugar cartas que no sean de criatura con contadores de juego sobre ellas desde el exilio si tú las exiliaste, y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.  
  
Pako, recobrador arcano  
{3}{R}{G}  
Criatura legendaria — Perro elemental  
3/3  
Camarada de Haldan, arcanista entusiasta.  
Prisa.  
Siempre que Pako, recobrador arcano ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador y pon un contador de juego sobre cada una de ellas. Pon un contador +1/+1 sobre Pako por cada carta que no sea de criatura exiliada de esta manera.

* “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar su biblioteca”.
* Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
* La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
* Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Haldan y Pako son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con azul, rojo y/o verde en sus identidades de color, pero no cartas con blanco o negro.
* Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
* Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
* Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
* La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, quien podría tener esa carta en su biblioteca.

## Acción de palabra clave que regresa de Commander: incitar

Varias cartas que aparecen en estos mazos te permiten irritar a una criatura y hacer que ataque de forma frenética en la dirección de algún otro jugador.

Ímpetu brillante  
{2}{R}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +2/+2 y está incitada. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*  
Siempre que la criatura encantada ataque, creas una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

* Si una criatura incitada no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
* Si una criatura incitada no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o a un jugador que la incitó.
* Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada.
* Ser incitada dos veces por el mismo jugador es redundante.
* Si incitas a una criatura que controlas, esta debe atacar y debe atacar a un jugador en vez de a un planeswalker.
* Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.

## Ciclo de cartas de Commander: hechizos gratis de Commander

Cinco cartas de los mazos de Commander de *Ikoria* representan a algunas de las criaturas legendarias de los mazos haciendo lo que más les gusta. Si controlas un comandante, puedes lanzar estos hechizos gratis.

Jugueteo mortal  
{3}{B}  
Instantáneo  
Si controlas un comandante, puedes lanzar este hechizo sin pagar su coste de maná.  
Exilia la criatura objetivo.

* Una vez que empieces a lanzar este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzarlo. En particular, no pueden intentar remover el comandante que controlas para hacerte pagar su coste.
* No importa de quién sea el comandante que controlas. Cualquiera servirá. Si tienes dos comandantes, solo necesitas controlar uno.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *IKORIA: MUNDO DE BEHEMOTS*

A por sangre  
{1}{R}  
Conjuro  
La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*  
Ciclo {1}. *({1}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Si alguno de los objetivos es un objetivo ilegal en cuanto A por sangre se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Acontecimiento de extinción  
{3}{B}  
Conjuro  
Elige par o impar. Exilia cada criatura con coste de maná convertido del valor elegido. *(Cero es par.)*

* Eliges par o impar mientras se resuelve el Acontecimiento de extinción. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que haces esa elección y el momento en que algunas criaturas se extinguen.
* Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.

Acto desalmado  
{1}{B}  
Instantáneo  
Elige uno:  
• Destruye la criatura objetivo que no tenga contadores sobre ella.  
• Remueve hasta tres contadores de la criatura objetivo.

* Si eliges el segundo modo para el Acto desalmado, eliges qué contadores remover de la criatura, no importa quién controla la criatura. Puedes elegir contadores de diferentes tipos.
* Si eliges el primer modo y, en respuesta, la criatura gana un contador, en vez de eso, no puedes remover contadores de ella; el hechizo simplemente no se resuelve. De manera similar, si eliges el segundo modo y, en respuesta, la criatura pierde sus contadores, en vez de eso no puedes destruirla.

Aerofelino soberano  
{W}{U}  
Criatura — Felino elemental  
1/1  
Vuela.  
El Aerofelino soberano obtiene +1/+1 por cada otra criatura que controlas con la habilidad de volar.  
{2}{W}{U}: Crea una ficha de criatura Ave Felino blanca 1/1 con la habilidad de volar.

* La primera habilidad del Aerofelino soberano se aplica solo cuando está en el campo de batalla.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Aerofelino soberano puede convertirse en letal si otras criaturas que controlas con la habilidad de volar dejan el campo de batalla durante ese turno.

Agitación cadavérica  
{1}{B}  
Instantáneo  
Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, luego puedes regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano.

* Como la Agitación cadavérica no hace objetivo a la carta de criatura en tu cementerio, puedes elegir una de las tres cartas que pusiste ahí desde tu biblioteca.

Archipielagante  
{5}{U}{U}  
Criatura — Leviatán  
7/7  
Mutación {5}{U}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, gira hasta X criaturas objetivo, donde X es la cantidad de veces que esta criatura ha mutado. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad disparada del Archipielagante puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Arremeter  
{1}{G}  
Instantáneo  
La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas. Si la criatura que controlas tiene la habilidad de arrollar, en vez de eso, el daño sobrante se hace al controlador de esa criatura.

* Si cualquier criatura es un objetivo ilegal cuando Arremeter intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño a ninguna criatura o jugador.
* El daño sobrante causado por un hechizo o habilidad es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.
* Si la criatura objetivo que controlas tiene la habilidad de toque mortal, 1 punto de daño de ella es letal.
* Cuando determines cuánto daño sobra, la criatura que controlas hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.

Aventurera de Bordelava  
{2}{W}  
Criatura — Soldado humano  
3/3  
En cuanto la Aventurera de Bordelava entre al campo de batalla, elige par o impar. *(Cero es par.)*  
La Aventurera de Bordelava tiene protección contra cada coste de maná convertido del valor elegido.

* Eliges par o impar para la Aventurera de Bordelava antes de que entre al campo de batalla. Los jugadores no la pueden hacer objetivo antes de que gane las habilidades de protección apropiadas.
* Si de alguna manera no se toma una decisión para la habilidad de la Aventurera de Bordelava, su última habilidad no le concede habilidades de protección.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Si un permanente o una carta en cualquier otra zona tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná convertido que ese objeto.

Bastión de los recuerdos  
{2}{B}  
Encantamiento  
Cuando el Bastión de los recuerdos entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.  
Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si una o más criaturas que controlas mueren al mismo tiempo que el Bastión de los recuerdos deja el campo de batalla, su última habilidad disparada se dispara por cada una de esas criaturas.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad vaya a la pila.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Bastión de los recuerdos hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Batalla de titanes  
{3}{R}{R}  
Instantáneo  
La criatura objetivo lucha contra otra criatura objetivo. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* La Batalla de titanes puede hacer objetivo a dos criaturas controladas por el mismo jugador.
* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal cuando la Batalla de titanes intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Bloqueo del santuario  
{2}{W}  
Encantamiento  
Los Humanos que controlas obtienen +1/+1.  
{2}, girar dos Humanos enderezados que controlas: Gira la criatura objetivo que controla un oponente.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Humano que controlas puede convertirse en letal si el Bloqueo del santuario deja el campo de batalla durante ese turno.
* Como la habilidad activada del Bloqueo del santuario 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.

Brokkos, Alfa de la Eternidad  
{2}{B}{G}{U}  
Criatura legendaria — Pesadilla bestia elemental  
6/6  
Mutación {2}{(u/b)}{G}{G}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Arrolla.  
Puedes lanzar a Brokkos, Alfa de la Eternidad desde tu cementerio usando su habilidad de mutación.

* Lanzar a Brokkos con el permiso concedido por su última habilidad no cambia cuándo puedes lanzarlo.
* Si lanzas a Brokkos con el permiso concedido por su última habilidad, debes pagar su coste de mutación para lanzarlo. No puedes elegir pagar su coste de maná ni otro coste alternativo.
* Si otro efecto te concede permiso para lanzar a Brokkos desde tu cementerio, puedes lanzarlo por cualquier coste asociado con ese permiso.

Cabradora tormentosa  
{2}{W}  
Criatura — Cabra ave  
1/3  
Vuela.  
Si se fuera a hacer daño que no sea de combate a la Cabradora tormentosa, prevén ese daño. Pon un contador +1/+1 sobre la Cabradora tormentosa por cada punto de daño prevenido de esta manera.

* Si se hace daño que no puede ser prevenido a la Cabradora tormentosa, no obtiene contadores +1/+1 por ese daño.
* Si se hace daño que puede ser prevenido a la Cabradora tormentosa al mismo tiempo que daño que no puede ser prevenido, obtiene contadores +1/+1 por el daño prevenido antes de verificar si muere por el daño que no pudo ser prevenido.
* Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a una criatura, el controlador de la criatura elige el orden en que se aplicarán.

Canción de la creación  
{1}{G}{U}{R}  
Encantamiento  
Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.  
Siempre que lances un hechizo, roba dos cartas.  
Al comienzo de tu paso final, descarta tu mano.

* La primera habilidad de la Canción de la creación es acumulativa si controlas más de una. También es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el del Dríada de los Bosques Ilyseos.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* La segunda habilidad de la Canción de la creación no se dispara cuando la lanzas porque aún no está en el campo de batalla.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la primera habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Carga de la Bestia Infinita  
{2}{G}  
Conjuro  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, muestra una carta de criatura de tu mano.  
La Carga de la Bestia Infinita hace una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual a la fuerza de la carta mostrada.

* Debes mostrar exactamente una carta para lanzar la Carga de la Bestia Infinita; no puedes lanzarla sin mostrar una carta y no puedes mostrar cartas adicionales. La carta mostrada permanece mostrada hasta que se resuelve la Carga de la Bestia Infinita.
* En cuanto la Carga de la Bestia Infinita se resuelve, hace una cantidad de daño que se basa en la fuerza de la carta mostrada, si esta sigue en tu mano. Si esa carta ya no está en tu mano, la Carga de la Bestia Infinita hace una cantidad de daño que se basa en la fuerza de la carta inmediatamente antes de que dejase tu mano.

Cazadora de carne  
{3}{B}  
Criatura — Soldado humano  
2/4  
{1}, {T}, sacrificar otra criatura: Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura. Roba una carta.

* Usa la resistencia de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.
* Robas solo una carta, sin importar cuántas vidas ganas.

Chevill, la Pesadilla de los Monstruos  
{B}{G}  
Criatura legendaria — Bribón humano  
1/3  
Toque mortal.  
Al comienzo de tu mantenimiento, si tus oponentes no controlan permanentes con contadores de recompensa sobre ellos, pon un contador de recompensa sobre la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.  
Siempre que un permanente que controla un oponente con un contador de recompensa sobre él muera, ganas 3 vidas y robas una carta.

* La segunda habilidad y la última habilidad de Chevill buscan cualquier contador de recompensa que haya sobre los permanentes de tus oponentes, no solo los procedentes de ese Chevill. Por ejemplo, si los jugadores A y B controlan cada uno de ellos un Chevill y el jugador A puso un contador de recompensa sobre una criatura del jugador C, el Chevill del jugador B no pondrá un contador sobre nada y ambos jugadores ganarán 3 vidas y robarán una carta cuando esa criatura muera.
* Si la criatura o planeswalker con un contador de recompensa sobre él deja de ser una criatura o planeswalker, la última habilidad de Chevill se seguirá disparando si ese permanente va a un cementerio desde el campo de batalla.
* Si Chevill deja el campo de batalla al mismo tiempo que muere un permanente de un oponente con un contador de recompensa sobre él, ganas 3 vidas y robas una carta. Si Chevill deja el campo de batalla antes de que ese permanente muera, la última habilidad de Chevill no estará disponible para dispararse.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que una criatura con un contador de recompensa sobre ella recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad vaya a la pila.

Ciclón impredecible  
{3}{R}{R}  
Encantamiento  
Si una habilidad de ciclo de otra carta que no sea tierra te haría robar una carta, en vez de eso, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que comparta un tipo de carta con la carta con la habilidad de ciclo. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, pon las cartas exiliadas que no fueron lanzadas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, planeswalker y conjuro son tipos de carta. Los supertipos (como legendario) y subtipos (como Gigante) no lo son.
* Si la carta con la habilidad de ciclo activada tiene varios tipos de carta, te detienes cuando exilias una carta que comparta cualquiera de esos tipos. No exilias cartas hasta encontrar una que comparta todos sus tipos y no puedes elegir continuar para buscar una diferente de esos tipos.
* Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta con la que comparta un tipo de carta, vuelves a poner tu biblioteca en su sitio en un orden aleatorio y continúas. No robarás una carta.
* Si quieres lanzar la última carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de ciclo. No puedes esperar y lanzarla más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de De un bocado, debes pagarlos para lanzarla.
* Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Colosificación  
{5}{G}{G}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
Cuando la Colosificación entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.  
La criatura encantada obtiene +20/+20.

* La Colosificación se puede anexar a una criatura que ya esté girada. Su segunda habilidad no tendrá ningún efecto, pero su última habilidad sin duda sí que lo tendrá.

Comando de la brigada nocturna  
{2}{B}  
Criatura — Soldado humano  
2/3  
Cuando el Comando de la brigada nocturna entre al campo de batalla, si atacaste este turno, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

* La habilidad del Comando de la brigada nocturna solo verifica si declaraste una criatura atacante durante el turno. No se dispara una vez por cada una de esas criaturas y no verifica si alguna criatura atacante hizo daño.

Conexión tentativa  
{3}{R}  
Conjuro  
Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con la habilidad de amenaza.  
Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Conexión tentativa). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* Una vez que anuncias que lanzas la Conexión tentativa, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con la habilidad de amenaza.
* La Conexión tentativa no se ve afectada si después de lanzarla ya no controlas una criatura con la habilidad de amenaza. No tendrás que pagar {3} adicionales.
* La Conexión tentativa puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que ya controles o una que ya esté enderezada.

Cosechadora gorjeante  
{5}{B}  
Criatura — Pesadilla  
4/6  
Mutación {4}{B}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, cada oponente sacrifica una criatura.

* En cuanto la habilidad disparada se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una criatura que controla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.

Dardo adormecedor  
{2}  
Artefacto  
Cuando el Dardo adormecedor entre al campo de batalla, roba una carta.  
{T}, sacrificar el Dardo adormecedor: La criatura objetivo no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La segunda habilidad del Dardo adormecedor no gira la criatura. Puede hacer objetivo a cualquier criatura, girada o enderezada. Si esa criatura ya está enderezada al comienzo del próximo paso de enderezar de su controlador, el efecto no hará nada.

De un bocado  
{W}  
Conjuro  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, gira una criatura enderezada que controlas.  
Exilia la criatura girada objetivo. Pon un contador +1/+1 sobre la criatura girada para pagar el coste adicional de este hechizo.

* Debes girar exactamente una criatura para lanzar De un bocado; no puedes lanzarlo sin girar una criatura y no puedes girar criaturas adicionales.
* Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, incluso una criatura que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste adicional.
* La criatura girada objetivo se exiliará incluso si la criatura que giraste deja el campo de batalla o se endereza antes de que De un bocado se resuelva.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando De un bocado intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pondrás ningún contador +1/+1 sobre ninguna criatura.
* Si un efecto copia De un bocado, la copia pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura girada para pagar el coste adicional del hechizo original.

De una mente  
{2}{U}  
Conjuro  
Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura Humano y una criatura que no sea Humano.  
Roba dos cartas.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de De una mente). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* Una vez que anuncias que lanzas De una mente, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura Humano y una criatura que no sea Humano.
* De una mente no se ve afectado si después de lanzarlo ya no controlas una criatura Humano y una criatura que no sea Humano.

Delfín de fase  
{2}{U}  
Criatura — Ballena elemental  
1/4  
Siempre que el Delfín de fase ataque, otra criatura atacante objetivo no puede ser bloqueada este turno.

* Si dos cartas Delfín de fase atacan al mismo tiempo, sus habilidades pueden hacer objetivo la una a la otra.
* La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno, incluso si el Delfín de fase deja el campo de batalla.

Desarrollo extraordinario  
{1}{U}  
Instantáneo  
Hasta el final del turno, la criatura objetivo se convierte en una Serpiente azul con fuerza y resistencia base de 4/4.  
Ciclo {1}. *({1}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* El Desarrollo extraordinario sobrescribe todos los efectos previos que fijan a valores específicos el color, los tipos de criatura, la fuerza o la resistencia de las criaturas afectadas. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que el Desarrollo extraordinario se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura afectada sin fijarlas se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o la resistencia de la criatura.
* La criatura afectada no pierde ninguna habilidad cuando se convierte en Serpiente.
* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto el turno termina, el daño no letal hecho a la criatura objetivo puede convertirse en letal una vez que su resistencia base se convierta en 4.

Destrucción mutua  
{B}  
Conjuro  
Este hechizo tiene la habilidad de destello mientras controles un permanente con la habilidad de destello.  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.  
Destruye la criatura objetivo.

* Una vez que anuncies que lanzas la Destrucción mutua, los jugadores no pueden intentar remover tus permanentes con la habilidad de destello para hacer que pierda la habilidad de destello hasta que termines de lanzarla. Si pierde la habilidad de destello después de lanzarla, se resolverá igualmente si puede.
* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
* La última vez que el juego verifica si tienes permiso o no para lanzar un hechizo es antes de que se paguen los costes. Si sacrificas una criatura con la habilidad de destello para lanzar la Destrucción mutua y luego no tienes otros permanentes con la habilidad de destello, terminarás de lanzar legalmente la Destrucción mutua aunque ya no tenga la habilidad de destello. En este caso, las habilidades que se disparan siempre que lances un hechizo con la habilidad de destello no se dispararán.

Dragonhada  
{U}{R}  
Criatura — Dragón hada  
1/1  
Vuela, prisa.  
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Dragonhada.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ejecutor del general  
{W}{B}  
Criatura — Soldado humano  
2/3  
Los Humanos legendarios que controlas tienen la habilidad de indestructible.  
{2}{W}{B}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Humano legendario que controlas puede convertirse en letal si el Ejecutor del general deja el campo de batalla durante ese turno.
* Solo las criaturas son Humanos. A los planeswalkers como Lukka y Narset, que representan personajes humanos, no les afecta el Ejecutor del general.

El Ozolito  
{1}  
Artefacto legendario  
Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre El Ozolito.  
Al comienzo del combate en tu turno, si El Ozolito tiene contadores sobre él, puedes mover todos los contadores de El Ozolito a la criatura objetivo.

* La primera habilidad de El Ozolito no retira contadores de la criatura que dejó el campo de batalla. En vez de eso, hace que pongas sobre El Ozolito varios contadores de cada tipo de contador que había sobre esa criatura. En particular, si de alguna manera controlas un segundo El Ozolito, cada uno de ellos recibirá la misma cantidad y los mismos tipos de contadores que había sobre la criatura que dejó el campo de batalla. De manera similar, si la criatura tiene una habilidad que se dispara cuando deja el campo de batalla y que hace referencia a la cantidad de contadores que tenía, esa habilidad usará el número de contadores que había sobre el permanente, incluso si se resuelve primero la primera habilidad de El Ozolito.
* Los contadores +1/+1 sobre El Ozolito no tienen ningún efecto a menos que se convierta en una criatura. Los contadores de palabra clave sobre El Ozolito le concederán palabras clave que pueden no tener ningún efecto práctico. Por ejemplo, "Vuela" en un artefacto que no sea criatura es simplemente raro, pero "Antimaleficio" en un artefacto que no sea criatura resulta muy útil.
* En cuanto se resuelve la última habilidad de El Ozolito, eliges si mueves los contadores o no.
* No puedes mover solo algunos de los contadores de El Ozolito a la criatura objetivo.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de El Ozolito intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No removerás ningún contador de El Ozolito.
* Si El Ozolito deja el campo de batalla después de que se dispare su última habilidad pero antes de que esta se resuelva, no puedes mover ningún contador de él a la criatura objetivo.

Elaborademonios  
{b/g}{b/g}  
Criatura — Pesadilla  
1/1  
La Elaborademonios obtiene +1/+1 por cada carta de criatura en tu cementerio.  
{X}{b/g}, {T}, sacrificar otra criatura: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* La primera habilidad de la Elaborademonios se aplica solo cuando está en el campo de batalla.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Elaborademonios puede convertirse en letal si algunas cartas de criatura dejan el cementerio durante ese turno.
* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Embestidor de Bosquecuarzo  
{2}{R}{R}{G}  
Criatura — Bestia dinosaurio  
6/6  
Arrolla.  
Siempre que una o más criaturas que controlas con la habilidad de arrollar hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Bestia Dinosaurio verde X/X con la habilidad de arrollar, donde X es la cantidad de daño que esas criaturas han hecho a ese jugador.

* La segunda habilidad del Embestidor de Bosquecuarzo incluye el daño hecho por el propio Embestidor de Bosquecuarzo mientras siga teniendo la habilidad de arrollar.
* Si una criatura que controlas con la habilidad de arrollar no está bloqueada, la cantidad total de daño de combate que esa criatura hace al jugador defensor cuenta para la última habilidad del Embestidor de Bosquecuarzo.

Emboscada velohelado  
{3}{U}{U}  
Instantáneo  
Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.  
Ciclo {1}. *({1}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* La Emboscada velohelado puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Empatía primigenia  
{1}{G}{U}  
Encantamiento  
Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta si controlas una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas en el campo de batalla. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas.

* Determinas si robas una carta o pones un contador +1/+1 solo en cuanto la habilidad disparada de la Empatía primigenia comienza a resolverse. Los jugadores pueden responder a la habilidad para intentar cambiar lo que ocurre.
* Si la mayor fuerza entre las criaturas en el campo de batalla es compartida por una criatura que controlas y una criatura que no controlas, robas una carta.
* Si no controlas una criatura con la mayor fuerza, eliges qué criatura obtiene un contador +1/+1 mientras la habilidad se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que haces esta elección y el momento en que la criatura recibe un contador +1/+1.
* Si no controlas ninguna criatura, no haces nada en cuanto la habilidad de la Empatía primigenia se resuelve. Si no hay ninguna criatura en el campo de batalla, no robas ninguna carta.

Enclave de los vinculadores  
Tierra  
{T}: Agrega {C}.  
{3}, {T}: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

* Una vez anuncies que activas la última habilidad del Enclave de los vinculadores, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines de activarla. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
* Una vez que activas la última habilidad del Enclave de los vinculadores, esta no vuelve a verificar en ningún momento si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Escorpión dentellado  
{B}  
Criatura — Escorpión  
1/2  
Cuando el Escorpión dentellado muera, hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Escorpión dentellado hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y tú ganes 2 vidas.

Felidar de Terrafronda  
{2}{G}{W}  
Criatura — Bestia felino  
3/5  
Vigilancia.  
Las criaturas que controlas con la habilidad de vigilancia tienen “{1}, {T}: Gira la criatura objetivo”.

* La última habilidad del Felidar de Terrafronda se aplica a sí mismo mientras siga teniendo la habilidad de vigilancia.
* Puedes activar la habilidad concedida por el Felidar de Terrafronda después de atacar, pero antes de que se elijan las bloqueadoras.
* Girar una criatura atacante no la remueve del combate.
* Una vez que actives la habilidad concedida por el Felidar de Terrafronda, hacer que la criatura pierda esa habilidad (por ejemplo, removiendo el Felidar de Terrafronda del campo de batalla) no afectará a la habilidad en la pila.

Fuerza canalizada  
{2}{U}{R}  
Instantáneo  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta X cartas.  
El jugador objetivo roba X cartas. La Fuerza canalizada hace X puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo.

* Si lanzas la Fuerza canalizada sin pagar su coste de maná, sigues teniendo que elegir un valor de X y descartar esa misma cantidad de cartas. La razón es que el hechizo no tiene {X} en su coste de maná.
* Si uno de los dos objetivos de la Fuerza canalizada se convierte en ilegal, el otro resulta afectado igualmente según corresponda.

General Kudro de Drannith  
{1}{W}{B}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
3/3  
Los otros Humanos que controlas obtienen +1/+1.  
Siempre que el General Kudro de Drannith u otro Humano entre al campo de batalla bajo tu control, exilia la carta objetivo del cementerio de un oponente.  
{2}, sacrificar dos Humanos: Destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Humano que controlas puede convertirse en letal si el General Kudro deja el campo de batalla durante ese turno.
* Solo las criaturas son Humanos. Los planeswalkers como Lukka y Narset, que representan personajes humanos, no harán que la segunda habilidad del General Kudro se dispare.
* El General Kudro se puede sacrificar para pagar el coste de su última habilidad. ¡Qué noble!

Gigante de cristal  
{3}  
Criatura artefacto — Gigante  
3/3  
Al comienzo del combate en tu turno, elige un tipo de contador al azar que el Gigante de cristal no tenga sobre él de entre volar, dañar primero, toque mortal, antimaleficio, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar, vigilancia y +1/+1. Pon un contador de ese tipo sobre el Gigante de cristal.

* Eliges un tipo de contador al azar y lo pones sobre el Gigante de cristal mientras su habilidad se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que el Gigante de cristal recibe el contador.
* Mientras el Gigante de cristal no tenga sobre él los diez contadores indicados, pondrás uno sobre él al comienzo del combate en tu turno. Si tiene los diez tipos, la habilidad se disparará pero no pondrás ningún contador sobre él.
* Si el Gigante de cristal tiene una de las palabras clave indicadas pero no debido a un contador de ese tipo, ese tipo de contador se sigue pudiendo elegir al azar.

Glotón devorahechizos  
{2}{R}  
Criatura — Glotón  
3/2  
El Glotón devorahechizos tiene la habilidad de dañar dos veces mientras haya tres o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio.

* Si el Glotón devorahechizos pierde la habilidad de dañar dos veces después de hacer el daño de dañar primero, no hará daño de combate normal. Si gana la habilidad de dañar dos veces después de que otras criaturas hagan el daño de dañar primero, no hará daño de dañar primero.

Gran sierpe de arena  
{5}{G}{G}  
Criatura — Sierpe  
7/7  
La Gran sierpe de arena no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a la Gran sierpe de arena, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que la Gran sierpe de arena deje de estar bloqueada.

Gran tiburón voraz  
{3}{U}{U}  
Criatura — Tiburón  
5/4  
Destello.  
Cuando el Gran tiburón voraz entre al campo de batalla, contrarresta el hechizo de artefacto o criatura objetivo.

* Puedes lanzar el Gran tiburón voraz sin un objetivo para su habilidad disparada de entra al campo de batalla. Esa habilidad simplemente no ocurrirá. No hará que el Gran tiburón voraz se cuente a sí mismo. No tiene *tanta* hambre.

Gremlin escupellamas  
{R}  
Criatura — Gremlin  
1/1  
{1}, {T}: El Gremlin escupellamas hace 1 punto de daño a cada oponente.  
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, endereza el Gremlin escupellamas.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad del Gremlin escupellamas hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Gyruda, la Fatalidad de las Profundidades  
{4}{u/b}{u/b}  
Criatura legendaria — Kraken demonio  
6/6  
Compañero — Tu mazo inicial contiene solo cartas con costes de maná convertido pares. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Cuando Gyruda entre al campo de batalla, cada jugador pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Pon una carta de criatura con un coste de maná convertido par de entre esas cartas en el campo de batalla bajo tu control.

* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Una carta con un coste de maná convertido de 0 tiene un coste de maná convertido par.
* Si un efecto de reemplazo hace que un jugador exilie las cuatro primeras cartas de su biblioteca en vez de ponerlas en su cementerio en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Gyruda, la carta de criatura que elijas puede ser una de esas cartas en el exilio.

Hechicera de Drannith  
{1}{R}  
Criatura — Hechicero humano  
2/2  
Siempre que actives una habilidad de ciclo de otra carta, la Hechicera de Drannith hace 1 punto de daño a cada oponente.  
Ciclo {1}. *({1}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Hechicera de Drannith hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Helar la sangre  
{3}{B}  
Instantáneo  
Destruye la criatura objetivo. Pon un contador de amenaza sobre una criatura que controlas. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

* Helar la sangre solo hace objetivo a una criatura: aquella que será destruida. Eliges sobre qué criatura pones un contador de amenaza después de que la criatura objetivo sea destruida.
* Si una criatura que controlas estuvo exiliada hasta que la criatura que fue destruida dejó el campo de batalla, la criatura exiliada regresa a tiempo para recibir el contador.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Helar la sangre intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pondrás ningún contador de amenaza sobre ninguna criatura. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que pones un contador de amenaza sobre una criatura que controlas.

Hematófago insaciable  
{3}{B}  
Criatura — Pesadilla  
3/3  
Mutación {2}{B}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Toque mortal.  
Siempre que esta criatura mute, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de veces que esta criatura ha mutado.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Hematófago insaciable hace que el equipo oponente pierda una cantidad de vidas igual al doble de X y que tú ganes X vidas.

Hiladores súbitos  
{G}  
Instantáneo  
La criatura objetivo obtiene +1/+3 hasta el final del turno. Pon un contador de alcance sobre ella. Enderézala.

* Los Hiladores súbitos pueden hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada. Obtendrá igualmente +1/+3 y un contador de alcance.

Humo sofocante  
{2}{B}  
Instantáneo  
Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* El Humo sofocante afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán -1/-1.

Illuna, Alfa de los Deseos  
{2}{G}{U}{R}  
Criatura legendaria — Bestia elemental dinosaurio  
6/6  
Mutación {3}{r/g}{U}{U}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Vuela, arrolla.  
Siempre que esta criatura mute, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta de permanente que no sea tierra. Pon esa carta en el campo de batalla o en tu mano.

* La última habilidad de Illuna exilia las cartas boca arriba. Todos los jugadores verán qué carta es si la pones en tu mano.
* Tú eliges si poner la carta en tu mano o en el campo de batalla después ver qué carta es.
* Una carta de permanente que no sea tierra es una carta de artefacto, criatura, encantamiento o planeswalker (que no sea además una tierra).
* Todas las cartas de tierra, instantáneo y conjuro exiliadas de esta manera permanecen en el exilio.
* Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.

Intercambio oscuro  
{3}{B}  
Instantáneo  
Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio. El Intercambio oscuro te hace 2 puntos de daño.

* Si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca, las pones todas en tu mano y ninguna en tu cementerio.

Jabalí encrespado  
{3}{G}  
Criatura — Jabalí  
4/3  
El Jabalí encrespado no puede ser bloqueado por más de una criatura.

* Si el Jabalí encrespado gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueado en absoluto.

Jegantha, Fuente de Maná  
{4}{r/g}  
Criatura legendaria — Alce elemental  
5/5  
Compañero — Ninguna carta en tu mazo inicial tiene más de un mismo símbolo de maná en su coste de maná. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
{T}: Agrega {W}{U}{B}{R}{G}. Este maná no se puede usar para pagar costes de maná genérico.

* La habilidad de compañero de Jegantha compara los símbolos exactos en los costes de maná de las cartas de tu mazo. Si cualquier carta tiene dos símbolos iguales dos veces, como {X}{X}{R} o {r/g}{r/g}, la condición de la habilidad de compañero no se cumple.
* Un coste de maná genérico normalmente está representado por símbolos de maná numéricos ({1}, {2}, y así sucesivamente) y también por {X}. Es cualquier coste que requiere maná en el que el coste no es {C}, {W}, {U}, {B}, {R} ni {G}.

Kaheera, Custodiahuérfanos  
{1}{g/w}{g/w}  
Criatura legendaria — Bestia felino  
3/2  
Compañero — Cada carta de criatura en tu mazo inicial es una carta de Felino, Elemental, Pesadilla, Dinosaurio o Bestia. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Vigilancia.  
Cada otra criatura que controlas que sea Felino, Elemental, Pesadilla, Dinosaurio o Bestia obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vigilancia.

* Las cartas de criatura de tu mazo pueden ser una mezcla de los cinco tipos de criatura en los que se fija Kaheera. También pueden tener tipos adicionales, siempre que cada carta de criatura sea al menos de uno esos cinco. Las cartas que no sean de criatura pueden tener cualquier subtipo.
* Una criatura que sea de más de uno de los cinco tipos obtiene +1/+1 solo una vez de la última habilidad de Kaheera.

Keruga, Macrosapiente  
{3}{g/u}{g/u}  
Criatura legendaria — Hipopótamo dinosaurio  
5/4  
Compañero — Tu mazo inicial contiene solo cartas con coste de maná convertido de 3 o más y cartas de tierra. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Cuando Keruga, Macrosapiente entre al campo de batalla, roba una carta por cada otro permanente que controlas con coste de maná convertido de 3 o más.

* Si una carta en el mazo de un jugador o un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.

Kinnan, el Vinculador Prodigioso  
{G}{U}  
Criatura legendaria — Druida humano  
2/2  
Siempre que gires un permanente que no sea tierra para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produjo ese permanente.  
{5}{G}{U}: Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que no sea Humano que se encuentre entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* “Giras un permanente para obtener maná” solo si activas una habilidad de maná de ese permanente que incluya el símbolo {T} en su coste. Una habilidad de maná produce maná como parte de su efecto.
* Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
* El maná adicional lo produce Kinnan, no el permanente que no sea tierra que giraste para obtener maná.
* Kinnan no se fija en las restricciones o condiciones que el permanente que no sea tierra ponga sobre el maná que produjo. El maná adicional que produce Kinnan no tendrá restricciones ni condiciones.

Kogla, el Simio Titánico  
{3}{G}{G}{G}  
Criatura legendaria — Simio  
7/6  
Cuando Kogla, el Simio Titánico entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.  
Siempre que Kogla ataque, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla el jugador defensor.  
{1}{G}: Regresa el Humano objetivo que controlas a la mano de su propietario. Kogla gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la primera habilidad de Kogla intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si es un objetivo legal, pero Kogla ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.
* Si el Humano objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Kogla intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Kogla no ganará la habilidad de indestructible.

Lector de facetas  
{1}{U}  
Criatura — Hechicero humano  
1/2  
{1}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

* Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Lector de facetas se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Leosaurio majestuoso  
{R}{W}  
Criatura — Felino dinosaurio  
2/2  
Mutación {1}{r/w}{r/w}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, las otras criaturas que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno.

* La última habilidad del Leosaurio majestuoso afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+1.

Ligre maestro de la caza  
{3}{W}  
Criatura — Felino  
3/4  
Mutación {2}{W}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, las otras criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de veces que esta criatura ha mutado.

* La habilidad disparada del Ligre maestro de la caza afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +X/+X.
* El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si el Ligre maestro de la caza vuelve a mutar, aunque, en ese caso, las criaturas recibirán un segundo +X/+X mayor, además del generado por la resolución anterior de la habilidad.

Lince escarchado  
{2}{U}  
Criatura — Felino elemental  
2/2  
Cuando el Lince escarchado entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad disparada del Lince escarchado puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Llamada del Habitante de la Muerte  
{2}{B}  
Conjuro  
Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo con un coste de maná convertido total de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Pon un contador de toque mortal sobre cualquiera de ellas. Luego pon un contador de amenaza sobre cualquiera de ellas.

* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* La Llamada del Habitante de la Muerte te permite hacer objetivo a una única carta de criatura. En ese caso, pondrás ambos contadores sobre esa criatura.
* Si regresas dos cartas de criatura, puedes poner un contador sobre cada una de ellas o poner ambos contadores sobre una solamente.
* Si no regresas ninguna carta de criatura al campo de batalla, no pondrás ningún contador sobre ninguna criatura.

Loboso vehemente  
{3}{G}  
Criatura — Lobo oso  
4/4  
Siempre que el Loboso vehemente ataque, puedes cambiar la fuerza y la resistencia base del Humano objetivo que controlas por la fuerza y la resistencia del Loboso vehemente hasta el final del turno.

* La fuerza y la resistencia del Loboso vehemente no se ven afectadas cuando el Humano objetivo adopta esos valores.
* Eliges si la fuerza y resistencia base del Humano cambian en cuanto la habilidad se resuelve, no en cuanto la habilidad se pone en la pila.
* Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia del Humano sin fijarlas a un número o valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.
* La nueva fuerza y resistencia base del Humano se fijan en la fuerza y la resistencia real del Loboso vehemente, no en su fuerza y resistencia base. Si la fuerza o la resistencia del Loboso vehemente cambian más adelante en el turno, el Humano no se ve afectado.
* Si el Loboso vehemente deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, utiliza su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar la nueva fuerza y resistencia base del Humano.

Lukka, paria de las Capas de Cobre  
{3}{R}{R}  
Planeswalker legendario — Lukka  
5  
+1: Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Las cartas de criatura exiliadas de esta manera ganan “Puedes lanzar esta carta desde el exilio mientras controles un planeswalker Lukka”.  
−2: Exilia la criatura objetivo que controlas, luego muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura con un coste de maná convertido más alto. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.  
−7: Cada criatura que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

* Por cada carta de criatura exiliada con la primera habilidad de Lukka, puedes lanzarla mientras controles cualquier planeswalker Lukka, no solo el que exilió la carta.
* La habilidad concedida por la primera habilidad de Lukka no cambia el momento en el que puedes lanzar la carta.
* Sigues pagando los costes de los hechizos lanzados con la primera habilidad de Lukka. Puedes pagar costes alternativos, como los costes de mutación.
* Una vez que empieces a lanzar una carta exiliada, perder el control de Lukka no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
* Puedes lanzar cartas de criatura exiliadas con la primera habilidad de Lukka como hechizos que no sean de criatura si una regla o efecto te permite hacerlo. Por ejemplo, las cartas de aventurero de la colección *El trono de Eldraine* se pueden lanzar como Aventuras.
* Si una carta de criatura en la biblioteca de un jugador o una criatura en el campo de batalla tienen {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si muestras toda tu biblioteca sin mostrar ninguna carta de criatura con un coste de maná convertido más alto, vuelves a poner tu biblioteca en su sitio en un orden aleatorio y continúas.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Lukka hace que el equipo oponente pierda el doble de vidas que la fuerza de tus criaturas.

Lurrus del Nido de Ensueño  
{1}{w/b}{w/b}  
Criatura legendaria — Pesadilla felino  
3/2  
Compañero — Cada carta de permanente en tu mazo inicial tiene un coste de maná convertido de 2 o menos. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Vínculo vital.  
Durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de permanente con coste de maná convertido de 2 o menos desde tu cementerio.

* Lurrus no se fija en las cartas de instantáneo y de conjuro de tu mazo inicial. Estas pueden tener cualquier coste de maná convertido.
* Si una carta en el mazo de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Por ejemplo, si un hechizo de permanente cuesta {X}{W}, podrías lanzarlo con X igual a 1 pero no igual a 2.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
* Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, como un coste de mutación, en vez de eso puedes lanzarlo por ese coste.
* En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Lurrus no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
* Si lanzas un hechizo desde tu cementerio usando otro permiso, el efecto de Lurrus no se aplica. Puedes lanzar otro hechizo de permanente desde tu cementerio.
* Si lanzas un hechizo de permanente desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Lurrus entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de permanente desde tu cementerio ese turno.
* Si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.
* Lurrus no te permite jugar tierras desde tu cementerio.

Lutri, Buscahechizos  
{1}{u/r}{u/r}  
Criatura legendaria — Nutria elemental  
3/2  
Compañero — Cada carta que no sea tierra en tu mazo inicial tiene un nombre diferente. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Destello.  
Cuando Lutri, Buscahechizos entre al campo de batalla, si lo lanzaste, copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* La habilidad de Lutri puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que controles, no solo uno que tenga objetivos.
* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Se resolverá 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. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
* Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con el Mito de Vadrok), no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
* El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Magistrado de Drannith  
{1}{W}  
Criatura — Hechicero humano  
1/3  
Tus oponentes no pueden lanzar hechizos excepto desde sus manos.

* Si un efecto dice que un oponente puede lanzar un hechizo desde cualquier parte excepto desde su mano, la restricción del Magistrado de Drannith deniega ese permiso.
* Si una regla o un efecto les permiten hacerlo, tus oponentes pueden jugar tierras desde zonas distintas a su mano y activar habilidades de cartas en zonas distintas a su mano.
* Los efectos pueden poner cartas en el campo de batalla desde otras zonas bajo el control de un oponente.

Mares de mal agüero  
{1}{U}  
Encantamiento  
Siempre que robes una carta, pon un contador de augurio sobre los Mares de mal agüero.  
Remover ocho contadores de augurio de los Mares de mal agüero: Crea una ficha de criatura Kraken azul 8/8.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Melenatrueno de Savái  
{R}{W}  
Criatura — Felino elemental  
3/2  
Siempre que actives una habilidad de ciclo de una carta, puedes pagar {2}. Cuando lo hagas, el Melenatrueno de Savái hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 2 vidas.

* Mientras se resuelve la habilidad disparada del Melenatrueno de Savái, no puedes pagar {2} más de una vez para que haga más daño o ganar más vidas.
* Si pagas {2} mientras la habilidad disparada del Melenatrueno de Savái se resuelve, la habilidad disparada reflexiva se dispara y se resolverá por separado. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, ya que los jugadores pueden realizar acciones después de que pagues maná, pero antes de que se haga daño.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada reflexiva del Melenatrueno de Savái intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 2 vidas.
* Puedes pagar {2} incluso si el Melenatrueno de Savái deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva. Si lo haces, la habilidad disparada reflexiva se seguirá disparando.

Mito de Brokkos  
{2}{G}{G}  
Conjuro  
Si se usó {U}{B} para lanzar este hechizo, busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu cementerio y luego baraja tu biblioteca.  
Regresa hasta dos cartas de permanente de tu cementerio a tu mano.

* Como el Mito de Brokkos no hace objetivo a las cartas de permanente en tu cementerio, puedes elegir la carta que buscaste.
* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Mito de Illuna  
{2}{U}{U}  
Conjuro  
Crea una ficha que es una copia del permanente objetivo. Si se usó {R}{G} para lanzar este hechizo, en vez de eso, crea una ficha que es una copia de ese permanente excepto que la ficha tiene “Cuando este permanente entre al campo de batalla, si es una criatura, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas”.

* La ficha copia exactamente lo que está impreso en el permanente y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras y/o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
* Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
* Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando ese permanente.
* Si el permanente copiado es una ficha, la ficha creada por el Mito de Illuna copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “En cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[Este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
* Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, por ejemplo porque se creó como una ficha, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si una ficha de Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no se crea.
* Si se usó {R}{G} para lanzar el hechizo, la ficha tiene la habilidad adicional. Si algo copia esa ficha más tarde, la copia también tendrá esa habilidad.
* Si la ficha no es una criatura inmediatamente después de que entre al campo de batalla, la habilidad concedida no se disparará. No puedes realizar ninguna acción para convertir esa ficha en una criatura después de que entre al campo de batalla.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal o si la ficha ya no es una criatura cuando la habilidad concedida de la ficha intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si es un objetivo legal, pero la ficha ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Mito de Nethroi  
{2}{B}  
Instantáneo  
Destruye el permanente objetivo que no sea tierra si es una criatura o si se usó {G}{W} para lanzar este hechizo.

* El Mito de Nethroi puede hacer objetivo a cualquier permanente que no sea tierra. Se determina en cuanto el hechizo se resuelve si el permanente es destruido o no, bien porque es una criatura en ese momento o bien porque se usó {G}{W} para lanzar el hechizo.

Mito de Snapdax  
{2}{W}{W}  
Conjuro  
Cada jugador elige un artefacto, una criatura, un encantamiento y un planeswalker de entre los permanentes que no sean tierra que controla, luego sacrifica el resto. Si se usó {B}{R} para lanzar este hechizo, en vez de eso, tú eliges los permanentes para cada jugador.

* Si controlas un permanente con más de un tipo, puedes elegirlo para cada uno de esos tipos. Por ejemplo, podrías elegir una criatura artefacto como el artefacto que te quedas y también como la criatura que te quedas.
* Si tú eliges los permanentes para cada jugador, tus elecciones también tienen que ser legales. Por ejemplo, no puedes negarte a elegir una criatura que un jugador se quedará si ese jugador controla una criatura.
* En cuanto el Mito de Snapdax se resuelva, en primer lugar, eliges qué permanentes que controlas no serán sacrificados; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes que no sean tierra no elegidos se sacrifican al mismo tiempo.
* Las tierras con otro tipo de permanente no se pueden elegir y no se sacrificarán.

Mito de Vadrok  
{2}{R}{R}  
Conjuro  
El Mito de Vadrok hace 5 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo. Si se usó {W}{U} para lanzar este hechizo, hasta tu próximo turno, esos permanentes no pueden atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.

* Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para el Mito de Vadrok, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. El Mito de Vadrok no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
* Las criaturas y planeswalkers objetivo no podrán atacar ni bloquear y sus habilidades no podrán activarse, incluso si el daño que fueran a recibir es prevenido. Sin embargo, si uno de esos permanentes se convierte en un objetivo ilegal, podrá atacar y bloquear y sus habilidades podrán activarse.

Misión de reconocimiento  
{2}{U}{U}  
Encantamiento  
Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* La habilidad disparada de la Misión de reconocimiento se dispara por cada criatura que controlas que haga daño de combate a un jugador. Puedes robar una carta cada vez que la habilidad se resuelve, al margen del daño que se hiciera.

Moloc hocicador  
{4}{R}  
Criatura — Lagarto  
4/4  
Cuando el Moloc hocicador entre al campo de batalla, exilia la carta objetivo con una habilidad de ciclo de tu cementerio. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* El Moloc hocicador te permite jugar la carta como una tierra o lanzarla como un hechizo. No puedes activar la habilidad de ciclo de la carta exiliada.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta exiliada. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada.

Narset de los métodos antiguos  
{1}{U}{R}{W}  
Planeswalker legendario — Narset  
4  
+1: Ganas 2 vidas. Agrega {U}, {R} o {W}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo que no sea de criatura.  
−2: Roba una carta, luego puedes descartar una carta. Cuando descartes una carta que no sea tierra de esta manera, Narset de los métodos antiguos hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de esa carta a la criatura o planeswalker objetivo.  
−6: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, este emblema hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo”.

* La primera habilidad de Narset es una habilidad de lealtad, no de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
* La segunda habilidad de Narset va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, robas una carta y puedes elegir descartar una carta. Cuando descartas una carta que no sea tierra de esta manera, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, ya que puedes elegir un objetivo después de mirar la carta que robas y los jugadores pueden responder a la habilidad disparada reflexiva sabiendo cuánto daño se hará.
* Puedes descartar una carta incluso si Narset deja el campo de batalla antes de que su segunda habilidad se resuelva. La habilidad disparada reflexiva se seguirá disparando si descartas una carta que no sea tierra.
* Si una carta que descartas tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* El emblema creado por la última habilidad de Narset es incoloro. El daño que hace es de una fuente incolora.

Naturalista humilde  
{1}{G}  
Criatura — Druida humano  
1/3  
{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura.

* El maná producido por el Naturalista humilde puede usarse para pagar cualquier parte del coste total de un hechizo de criatura, incluidos los costes adicionales (como los de estímulo) y los costes alternativos (como los de mutación). No puede usarse para pagar los costes de las habilidades de las criaturas que controlas.

Necropantera  
{1}{W}{B}  
Criatura — Pesadilla felino  
3/3  
Mutación {2}{w/b}{w/b}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Nethroi, Alfa de la Muerte  
{2}{W}{B}{G}  
Criatura legendaria — Felino pesadilla bestia  
5/5  
Mutación {4}{g/w}{B}{B}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Toque mortal, vínculo vital.  
Siempre que esta criatura mute, regresa cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo con fuerza total de 10 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

* La habilidad disparada de Nethroi puede regresar cualquier combinación de criaturas cuya fuerza total sea de 10 o menos. Por ejemplo, podrías hacer objetivo a diez cartas de criatura 1/1, a dos cartas de criatura 5/5 y así sucesivamente. Al margen de qué otras cartas de criatura elijas como objetivos, también puedes elegir como objetivos cualquier cantidad de cartas de criatura con una fuerza de 0.
* Usa la fuerza de las cartas de criatura tal y como existen en tu cementerio para determinar si pueden ser objetivo de la habilidad disparada de Nethroi. Por ejemplo, una carta de criatura 0/0 que entrará al campo de batalla como una copia de una criatura 15/15 se puede regresar, al igual que cinco cartas de criatura 0/0 que entrarán al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ellas.
* Si la fuerza de las cartas de criatura objetivo cambia mientras están en tu cementerio, probablemente porque una tenga una habilidad que define características la cual define un \* en su fuerza, la fuerza total de las criaturas puede llegar a ser superior a 10. Si esto ocurre, toda la selección de objetivos es ilegal y nada regresa al campo de batalla.

Nido de titanes  
{1}{B}{G}{U}  
Encantamiento  
Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.  
Exiliar una carta de tu cementerio: Agrega {C}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de color sin {X} en su coste de maná.

* Si no pones en tu cementerio la carta que miras, permanece en la parte superior de tu biblioteca. La robarás durante tu paso de robar, a menos que otra cosa la mueva.
* El maná producido por el Nido de titanes puede utilizarse para lanzar un hechizo que tenga {X} en un coste adicional o alternativo.

Ñurcela  
{2}{G}{U}  
Criatura — Bestia elemental  
2/4  
Mutación {G}{U}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
{1}, {T}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla. Si no pones la carta en el campo de batalla, ponla en tu mano.

* El efecto de la Ñurcela no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.
* Si no pones la carta de la parte superior de tu biblioteca en el campo de batalla, ponla en tu mano sin mostrarla.
* Si la primera carta de tu biblioteca es una carta de tierra, puedes ponerla en tu mano en vez de ponerla en el campo de batalla. Si lo haces, no muestras que es una carta de tierra.

Oasis de la muerte  
{W}{B}{G}  
Encantamiento  
Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego regresa una carta de criatura con coste de maná convertido menor que el de la criatura que murió de tu cementerio a tu mano.  
{1}, sacrificar el Oasis de la muerte: Ganas una cantidad de vidas igual al mayor coste de maná convertido de entre las criaturas que controlas.

* Como la habilidad disparada no hace objetivo a la carta de criatura en tu cementerio, puedes elegir una de las dos cartas que pusiste ahí desde tu biblioteca.
* Si una criatura en el campo de batalla o una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Usa el coste de maná convertido de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla y el coste de maná convertido de la carta de criatura tal como existe en tu cementerio para determinar qué cartas pueden regresar a tu mano. Esto puede resultar en que la muerte de una criatura haga que vuelva a tu mano; quizá fuera una carta de una criatura fusionada o se convirtiera en una copia de una criatura más cara.
* Si el Oasis de la muerte se convierte en una criatura, activar su última habilidad hará que se dispare su primera habilidad.

Obosh, Perforapresas  
{3}{b/r}{b/r}  
Criatura legendaria — Horror infernal  
3/5  
Compañero — Tu mazo inicial contiene solo cartas con costes de maná convertido impares y cartas de tierra. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Si una fuente que controlas con coste de maná convertido impar fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese permanente o jugador.

* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Si un permanente o una carta en cualquier otra zona tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si una criatura con la habilidad de arrollar que controlas fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora mientras controlas a Obosh, debes asignar su daño sin modificaciones. Por ejemplo, una criatura 3/3 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 2/2 puede asignar 1 punto de daño al jugador defensor. Luego hará 4 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 2 puntos de daño al jugador defensor.
* Si un efecto como el del Mamifegante voraz te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de duplicarlo.
* Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a un permanente o jugador, el jugador o el controlador del permanente eligen el orden en que se aplicarán.

Paso monstruoso  
{4}{G}  
Conjuro  
La criatura objetivo obtiene +7/+7 hasta el final del turno. Hasta una otra criatura objetivo la bloquea este turno si puede.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Si la segunda criatura objetivo no puede bloquear a la primera criatura objetivo por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que bloquee a la criatura, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco. Esa criatura es libre de bloquear a otra criatura o no bloquear en absoluto.
* Si una criatura tiene que bloquear una criatura con la habilidad de amenaza, otra criatura también debe bloquear a esa criatura si puede. Si no pueden, la criatura que tiene que bloquear puede bloquear a otra criatura o no bloquear en absoluto.
* Las criaturas que no sean la segunda criatura objetivo aún pueden bloquear a la primera criatura objetivo si pueden.

Pesadilla perseguida  
{1}{B}{B}  
Criatura — Pesadilla  
4/5  
Amenaza.  
Cuando la Pesadilla perseguida entre al campo de batalla, el oponente objetivo pone un contador de toque mortal sobre una criatura que controla.

* El oponente objetivo elige cuál de sus criaturas recibe un contador de toque mortal.
* Si el oponente objetivo no controla ninguna criatura, no pondrá ningún contador de toque mortal sobre ninguna criatura.

Picado de la Rapaz del Trueno  
{1}{R}  
Instantáneo  
El Picado de la Rapaz del Trueno hace una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

* El Picado de la Rapaz del Trueno sigue en la pila mientras determinas cuánto daño hace. No está en tu cementerio para contribuir a esa cantidad de daño.
* El efecto de reemplazo del Picado de la Rapaz del Trueno exiliará a la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Eso se aplica a la criatura o planeswalker objetivo incluso si el Picado de la Rapaz del Trueno no le hace daño (probablemente porque no tengas cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio).

Piroceratops  
{3}{R}  
Criatura — Dinosaurio elemental  
2/3  
Arrolla.  
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Piroceratops.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Polilla incubadora luminosa  
{2}{W}{W}  
Criatura — Insecto  
3/4  
Vuela.  
Siempre que una criatura que controlas sin la habilidad de volar muera, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador de volar sobre ella.

* Si la Polilla incubadora luminosa muere al mismo tiempo que una criatura sin la habilidad de volar, su habilidad se dispara por esa criatura.
* Si la Polilla incubadora luminosa muere después de perder la habilidad de volar pero sin perder su habilidad disparada, su habilidad se disparará por ella misma.
* Si una criatura fusionada muere y esa criatura no tenía la habilidad de volar, cada carta que formara parte de esa criatura fusionada regresa al campo de batalla. Cada una tiene un contador de volar sobre ella.
* La habilidad de la Polilla incubadora luminosa se dispara si una criatura ficha sin la habilidad de volar muere, pero la ficha no regresará al campo de batalla. Si esa ficha era una criatura fusionada, las cartas que formaran parte de ella regresarán al campo de batalla.

Postura firme  
{W}  
Encantamiento — Aura  
Destello.  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +1/+1.  
Mientras la criatura encantada tenga la habilidad de vigilancia, asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

* La última habilidad de la Postura firme no modifica la fuerza de la criatura encantada; solo modifica la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, si una criatura lucha mientras está encantada por la Postura firme, esa criatura hará una cantidad de daño igual a su fuerza, no a su resistencia.

Profecía del fuego  
{1}{R}  
Instantáneo  
La Profecía del fuego hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Puedes poner una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca. Si lo haces, roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Profecía del fuego intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No tendrás la opción de poner una carta en el fondo de tu biblioteca.
* Mientras se resuelve la Profecía del fuego, no puedes poner más de una carta en el fondo de tu biblioteca para robar más de una carta.

Proteger  
{1}{U}  
Instantáneo  
Contrarresta el hechizo objetivo que hace objetivo a un permanente que controlas.  
Roba una carta.

* Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Proteger. Ese hechizo no será contrarrestado cuando Proteger se resuelva, pero robarás una carta igualmente.
* Proteger puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos sea un permanente que controlas.
* Si el permanente que controlas que es objetivo del hechizo objetivo deja el campo de batalla, ese hechizo ya no es un objetivo legal para Proteger. Por otra parte, si ese permanente objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el hechizo objetivo pero permanece en el campo de batalla bajo tu control, el hechizo objetivo sigue siendo un objetivo legal para Proteger.

Protocolo de escapatoria  
{1}{U}  
Encantamiento  
Siempre que actives una habilidad de ciclo de una carta, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, exilia el artefacto o la criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

* Al resolver la habilidad disparada del Protocolo de escapatoria, no puedes pagar {1} varias veces para exiliar varios permanentes que controlas.
* La habilidad disparada del Protocolo de escapatoria va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {1}. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges una criatura o artefacto objetivo que controlas. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado, pero antes de que el objetivo cambie de zona.
* Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Quimera serpenteante  
{U}{B}{B}  
Criatura — Pesadilla elemental  
3/2  
Destello.  
Siempre que lances otro hechizo que tenga la habilidad de destello, robas una carta y cada oponente pierde 1 vida.

* Si un efecto te permite lanzar un hechizo “como si” tuviera la habilidad de destello, la última habilidad de la Quimera serpenteante no se disparará.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Quimera serpenteante hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú robes una carta.

Ráfaga de viento  
{3}{U}  
Conjuro  
Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con la habilidad de volar.  
Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario.  
Roba una carta.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Ráfaga de viento). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* Una vez que anuncias que lanzas la Ráfaga de viento, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con la habilidad de volar.
* La Ráfaga de viento no se ve afectada si después de lanzarla ya no controlas una criatura con la habilidad de volar.
* Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando la Ráfaga de viento intenta resolverse, el hechizo no se resolverá. No robarás una carta.

Ráptor del laberinto  
{B}{R}  
Criatura — Dinosaurio pesadilla  
2/2  
Amenaza.  
Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de amenaza sea bloqueada, el jugador defensor sacrifica una criatura que la bloquea.  
{B}{R}: Las criaturas que controlas con la habilidad de amenaza obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

* La segunda y la tercera habilidad del Ráptor del laberinto se aplican a sí mismo mientras siga teniendo la habilidad de amenaza.
* El jugador defensor sacrifica una criatura bloqueadora antes de que se haga el daño de combate. Esto puede hacer que una sola criatura bloquee a la criatura con la habilidad de amenaza; la criatura bloqueadora sigue bloqueando. Seguirá haciendo y recibiendo daño de combate de forma normal.
* Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador del planeswalker es el jugador defensor.

Reencuentro catártico  
{1}{R}  
Conjuro  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta dos cartas.  
Roba tres cartas.

* Ya que descartar dos cartas es un coste adicional, no puedes lanzar el Reencuentro catártico si no tienes al menos otras dos cartas en la mano.

Renacuajo simbiótico  
{1}{U}  
Criatura — Rana  
1/3  
Te cuesta {1} menos lanzar cada hechizo de criatura si tiene la habilidad de mutación.  
Siempre que lances un hechizo de criatura, si tiene la habilidad de mutación, roba una carta y descarta una carta.

* La primera habilidad del Renacuajo simbiótico se aplica a los hechizos de criatura que lanzas que tienen la habilidad de mutación, incluso si no los lanzas por su coste de mutación. De manera similar, su segunda habilidad se dispara incluso si el hechizo de criatura con la habilidad de mutación se lanzó por un coste distinto a su coste de mutación.
* Los efectos que reducen el coste de maná genérico de un hechizo (como el del Renacuajo simbiótico) no pueden reducir los requisitos de maná de color de ese hechizo.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
* Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Renacuajo simbiótico se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Resplandor del cénit  
{2}{R}{W}  
Instantáneo  
El Resplandor del cénit hace X puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de cartas con una habilidad de ciclo en tu cementerio.

* Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando el Resplandor del cénit intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No ganarás X vidas.

Rielle, la Versada  
{1}{U}{R}  
Criatura legendaria — Hechicero humano  
0/3  
Rielle, la Versada obtiene +1/+0 por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.  
Siempre que descartes una o más cartas por primera vez cada turno, roba esa misma cantidad de cartas.

* La primera habilidad de Rielle se aplica solo mientras está en el campo de batalla.
* Si descartas una carta como coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad disparada de Rielle se resuelve antes que ese hechizo o habilidad, pero después de que elijas sus objetivos. Si descartas una carta mientras un hechizo o habilidad se resuelve, ese hechizo o habilidad termina de resolverse antes de que lo haga la habilidad disparada de Rielle.
* Si la primera vez que descartas cartas durante tu turno es porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza, robarás esa misma cantidad de cartas. En este caso, los jugadores recibirán la prioridad durante el paso de limpieza y ocurrirá un nuevo paso de limpieza después de ese, durante el que puedes tener que volver a descartar cartas.

Sanguijuela relámpago  
{5}{B}  
Criatura — Sanguijuela  
5/2  
Destello.  
Cuando la Sanguijuela relámpago entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -2/-2 hasta el final del turno. Remueve todos los contadores de esa criatura.

* La habilidad de la Sanguijuela relámpago remueve todos los contadores de la criatura objetivo antes de que se verifiquen las acciones basadas en estado para ver si esa criatura debe morir. Por ejemplo, una criatura 2/2 con un contador de volar sobre ella perderá ese contador mientras es una criatura 0/0 antes de morir.

Simbionte de esencia  
{1}{G}  
Criatura — Bestia  
2/2  
Siempre que una criatura que controlas mute, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y ganas 2 vidas.

* Ganas 2 vidas cuando se resuelve la habilidad del Simbionte de esencia, incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura mutada (probablemente porque dejó el campo de batalla).
* Si el Simbionte de esencia muta, su habilidad se dispara.

Snapdax, Alfa de la Caza  
{1}{R}{W}{B}  
Criatura legendaria — Dinosaurio felino pesadilla  
3/5  
Mutación {2}{b/r}{W}{W} *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Daña dos veces.  
Siempre que esta criatura mute, hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente y tú ganas 4 vidas.

* Si no hay ningún objetivo legal para la habilidad disparada de Snapdax cuando se dispara, no irá la pila y no ganarás 4 vidas. De manera similar, si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y no ganarás 4 vidas.

Sometimiento místico  
{1}{U}  
Encantamiento — Aura  
Destello.  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene -2/-0 y pierde todas sus habilidades. *(Mutar a la criatura no le proporcionará nuevas habilidades. Puede ganar habilidades de otras formas.)*

* Si la criatura afectada gana una habilidad después de que el Sometimiento místico se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
* Si una criatura tiene la fuerza y la resistencia escritas como \*/\* y tiene una habilidad que define su fuerza y resistencia, su fuerza y resistencia base se convertirán en 0/0 cuando pierda todas sus habilidades. Después el Sometimiento místico hace que sea una criatura -2/0. Si tiene la fuerza y la resistencia escritas como \*/\*+1, será una criatura -2/1 y así sucesivamente.
* Mutar a la criatura encantada no hará que esta gane habilidades. La razón es que la mutación modifica las características base de la criatura, mientras que el Sometimiento místico se aplica a la criatura resultante.

Starrix propicio  
{4}{G}  
Criatura — Bestia alce  
6/6  
Mutación {5}{G}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Siempre que esta criatura mute, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies X cartas de permanente, donde X es la cantidad de veces que esta criatura ha mutado. Pon esas cartas de permanente en el campo de batalla.

* Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.
* Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.
* El efecto del Starrix propicio no cuenta como jugar tierras. Puede poner cartas de tierra en el campo de batalla incluso si no es tu turno o si ya jugaste tu tierra de este turno.
* Si hay menos de X cartas de permanente en tu biblioteca, exilia toda tu biblioteca y pon en el campo de batalla las cartas de permanente que haya en ella.
* Todas las cartas que exilies pero que no pongas en el campo de batalla por cualquier razón (por ejemplo, porque la carta sea una carta de instantáneo o un Aura que no puede encantar nada) permanecen en el exilio.

Susurrante de caverna  
{4}{B}  
Criatura — Pesadilla  
4/4  
Mutación {3}{B}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*  
Siempre que esta criatura mute, cada oponente descarta una carta.

* En cuanto la habilidad disparada se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla, y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

Tácticas desesperadas  
{W}{B}  
Instantáneo  
Exilia la criatura objetivo. Si no controlas un Humano, pierdes una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

* Usa la resistencia de la criatura exiliada tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas pierdes.
* Solo se verifica si controlas un Humano después de exiliar a la criatura objetivo. Si esa criatura exiliaba a un Humano que controlabas hasta que dicha criatura dejó el campo de batalla, ese Humano regresará al campo de batalla a tiempo para que cuente.

Tifón de tiburones  
{5}{U}  
Encantamiento  
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, crea una ficha de criatura Tiburón azul X/X con la habilidad de volar, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo.  
Ciclo {X}{1}{U}. *({X}{1}{U}, descartar esta carta: Roba una carta.)*  
Cuando actives la habilidad de ciclo del Tifón de tiburones, crea una ficha de criatura Tiburón azul X/X con la habilidad de volar.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
* Puedes elegir 0 para el valor de X en el coste de ciclo del Tifón de tiburones. La última habilidad se disparará y crearás una ficha de criatura Tiburón azul 0/0 con la habilidad de volar. A menos que haya algo que aumente su resistencia, el Tiburón morirá inmediatamente después.

Torbellino de pensamientos  
{1}{U}{R}{W}  
Encantamiento  
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, roba una carta.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Ultimátum de génesis  
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}  
Conjuro  
Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de permanente de entre ellas y el resto en tu mano. Exilia el Ultimátum de génesis.

* Puedes elegir no poner una carta de permanente en el campo de batalla de esta manera. La pondrás en tu mano sin mostrarla y sin decir si era una carta de permanente o no.
* Todas las habilidades que se disparen en cuanto los permanentes entren al campo de batalla de esta manera no irán a la pila hasta después de que el Ultimátum de génesis termine de resolverse y esté en el exilio.
* Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.
* Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.

Ultimátum emergente  
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}  
Conjuro  
Busca en tu biblioteca hasta tres cartas monocolores con nombres distintos y exílialas. Un oponente elige una de esas cartas. Baraja esa carta en tu biblioteca. Puedes lanzar las otras cartas sin pagar sus costes de maná. Exilia el Ultimátum emergente.

* Una carta monocolor es de exactamente un solo color, que puede ser blanco, azul, negro, rojo o verde, y de ningún otro. Una carta incolora no es monocolor.
* Si encuentras una sola carta, la barajarás en tu biblioteca y exiliarás el Ultimátum emergente sin lanzar nada.
* Si quieres lanzar alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución del Ultimátum emergente. No puedes esperar y lanzarlas más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
* El Ultimátum emergente sigue en la pila mientras lanzas las cartas que encontraste, por lo que esos hechizos aún podrían hacerlo objetivo. Sin embargo, una vez exiliado, ya no será un objetivo legal.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Reencuentro catártico, debes pagarlos para lanzarla.
* Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Ultimátum espeluznante  
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}  
Conjuro  
Regresa cualquier cantidad de cartas de permanente con nombres distintos de tu cementerio al campo de batalla.

* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
* Tú eliges qué cartas de permanente regresar mientras se resuelve el Ultimátum espeluznante. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que esas cartas regresan al campo de batalla.
* Puedes elegir regresar una sola carta de permanente, sin importar su nombre.
* Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.
* Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.

Ultimátum inspirado  
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}  
Conjuro  
El jugador objetivo gana 5 vidas, el Ultimátum inspirado hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo y luego robas cinco cartas.

* Puedes hacerte objetivo a ti mismo para ser el jugador que gana 5 vidas.
* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal antes de que se resuelva el Ultimátum inspirado, el otro se verá afectado en la medida apropiada y robarás cinco cartas. Si ambos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá y no robarás cinco cartas.

Umori, Coleccionista  
{2}{b/g}{b/g}  
Criatura legendaria — Cieno  
4/5  
Compañero — Cada carta que no sea tierra en tu mazo inicial comparte un tipo de carta. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
En cuanto Umori, Coleccionista entre al campo de batalla, elige un tipo de carta.  
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos del tipo elegido.

* Artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, planeswalker y conjuro son tipos de carta. Los supertipos (como legendario) y subtipos (como Cieno) no lo son.
* Para cumplir el requisito de la habilidad de compañero de Umori, todas las cartas que no sean tierra de tu mazo inicial deben ser del mismo tipo de carta. Por ejemplo, si todas las cartas que no sean tierra son una criatura artefacto, una criatura encantamiento o una criatura, se cumplirá, pero si tienes una criatura artefacto, un artefacto y una criatura, no se cumplirá.
* Las cartas de tierra de tu mazo pueden tener cualquier cantidad de tipos adicionales, que pueden compartir con otras cartas o no.
* Los efectos que reducen el coste de maná genérico de un hechizo (como el de Umori) no pueden reducir los requisitos de maná de color de ese hechizo.

Vadrok, Alfa del Trueno  
{U}{R}{W}  
Criatura legendaria — Elemental dinosaurio felino  
3/3  
Mutación {1}{w/u}{R}{R}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Vuela, daña primero.  
Siempre que esta criatura mute, puedes lanzar desde tu cementerio una carta que no sea de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos sin pagar su coste de maná.

* Si quieres lanzar la carta objetivo, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de Vadrok. No puedes esperar y lanzarla más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de De un bocado, debes pagarlos para lanzarla.
* Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Venganza de la cría  
{2}{R}{W}{B}  
Encantamiento  
Al comienzo del combate en tu turno, exilia la carta de criatura roja, blanca o negra objetivo de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es 1/1. Gana la habilidad de prisa hasta tu próximo turno.

* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características que modifica específicamente. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
* La fuerza y la resistencia de la ficha son 1/1. Estos son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar. Si la carta copiada tiene una habilidad que define su fuerza o resistencia, esa habilidad no se copia. Por otra parte, ganar la habilidad de prisa después de que se cree la ficha no es un valor copiable.
* Si la carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.

Verter fuego  
{2}{R}  
Instantáneo  
Verter fuego hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. El daño sobrante se hace al controlador de esa criatura en vez de eso.

* El daño sobrante causado por un hechizo o habilidad es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.
* Una vez determinado el daño sobrante, Verter fuego hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Verter fuego intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No hará daño a ningún jugador.

Vinculaatenciones en alerta  
{1}{g/w}{g/w}  
Criatura — Explorador humano  
2/4  
Vigilancia.  
Al comienzo de tu paso final, ganas 1 vida por cada criatura que controlas con la habilidad de vigilancia.

* La cantidad de criaturas que controlas con la habilidad de vigilancia se determina en cuanto la última habilidad de la Vinculaatenciones en alerta se resuelve. Si aún está en el campo de batalla, el total incluirá a la propia Vinculaatenciones en alerta.

Vinculacielos exultante  
{1}{w/u}{w/u}  
Criatura — Hechicero humano  
2/2  
Vuela.  
Las criaturas que controlas con la habilidad de volar tienen “A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que hagan objetivo a esta criatura”.

* La última habilidad de la Vinculacielos exultante se aplica a sí misma mientras siga teniendo la habilidad de volar.
* Al oponente solo le cuesta {2} más lanzar un hechizo que haga objetivo más de una vez a una sola criatura que controlas con la habilidad de volar. Si el hechizo de un oponente hace objetivo a varias criaturas que controlas con la habilidad de volar, lanzarlo le cuesta {2} más por cada una de esas criaturas.

Vinculafieras orgulloso  
{2}{r/g}{r/g}  
Criatura — Guerrero humano  
4/3  
Arrolla.  
Las criaturas que controlas con la habilidad de arrollar tienen “Puedes hacer que esta criatura haga su daño de combate como si no hubiera sido bloqueada”.

* La última habilidad del Vinculafieras orgulloso se aplica a sí mismo mientras siga teniendo la habilidad de arrollar.
* Puedes decidir asignar daño de combate al jugador o planeswalker defensor incluso si la criatura bloqueadora tiene protección contra verde o se le aplican otros efectos de prevención de daño.
* Cuando asignes el daño de combate, puedes elegir si quieres asignar todo el daño a criaturas bloqueadoras y asignar el daño de arrollar de forma normal, o si quieres asignarlo todo al jugador o planeswalker al que está atacando la criatura. No puedes asignar parte del daño a una bloqueadora y luego saltarte otras bloqueadoras.

Vinculanoches astuta  
{u/b}{u/b}  
Criatura — Bribón humano  
2/2  
Destello.  
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos con la habilidad de destello y no pueden ser contrarrestados.

* La última habilidad de la Vinculanoches astuta no se aplica a sí misma mientras es un hechizo.
* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Vinculanoches astuta). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* La reducción de coste de la Vinculanoches astuta solo se aplica al maná genérico en el coste de un hechizo. No puede reducir los requisitos de maná de color de un hechizo. Por ejemplo, tu primera Vinculanoches astuta normalmente no reducirá el coste de tu segunda, ya que no tiene maná genérico en su coste.
* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos aún puede hacer objetivo a hechizos con la habilidad de destello que lances. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, tu hechizo no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
* Si la Vinculanoches astuta entra al campo de batalla mientras un hechizo con la habilidad de destello que lanzaste está en la pila, ese hechizo no se puede contrarrestar, incluso si no obtienes el descuento de {1}.
* Los jugadores no pueden remover a la Vinculanoches astuta para aumentar el coste de un hechizo que desees lanzar, pero pueden removerla para permitir que sus hechizos y habilidades contrarresten tus hechizos.
* Los hechizos con la habilidad de destello que controlas pero que no lanzaste (quizá porque son copias de un hechizo o porque tomaste su control de otro jugador) se pueden contrarrestar.

Vivien, defensora de los monstruos  
{3}{G}{G}  
Planeswalker legendario — Vivien  
3  
Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.  
Puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.  
+1: Crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3. Pon sobre ella el contador que elijas: de vigilancia, de alcance o de arrollar.  
-2: Cuando lances tu próximo hechizo de criatura este turno, busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido menor, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

* Vivien te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. 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.
* Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
* Normalmente, Vivien 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 tu oponente.
* Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos, como los costes de mutación.
* La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades activadas.
* Tras activar la última habilidad de lealtad de Vivien, la habilidad disparada retrasada que crea pondrá una carta de criatura en el campo de batalla antes de que se resuelva el hechizo de criatura que hizo que se disparara la habilidad.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si lanzas un hechizo de criatura mutante, tienes que elegir un objetivo para él antes de que la habilidad disparada de la última habilidad de Vivien ponga una criatura en el campo de batalla. La criatura que encuentres no puede ser objetivo del hechizo de criatura mutante.

Voluntad del Cazador Supremo  
{1}{W}  
Instantáneo  
La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si está bloqueando, en vez de eso, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.  
Ciclo {2}. *({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)*

* Una vez que una criatura bloquea, sigue siendo una criatura bloqueadora hasta el paso de final del combate, incluso si la criatura atacante muere o deja el combate.

Volver a por más  
{4}{B}{G}  
Instantáneo  
Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Cuando lo hagas, esa criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* Cuando lanzas Volver a por más, solo hace objetivo a una carta de criatura de tu cementerio. Mientras el hechizo se resuelve, regresas la carta objetivo al campo de batalla. Cuando lo haces, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para luchar. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, ya que puedes regresar al campo de batalla una carta de criatura sin ningún objetivo legal con el que luchar.
* La habilidad disparada reflexiva de Volver a por más se pone en la pila al mismo tiempo que las otras habilidades disparadas causadas por la entrada de la criatura en el campo de batalla.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad disparada reflexiva intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si la criatura que pusiste en el campo de batalla ya no está en el campo de batalla o ya no es una criatura, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Winota, la Unidora de Fuerzas  
{2}{R}{W}  
Criatura legendaria — Guerrero humano  
4/4  
Siempre que una criatura que no sea Humano que controlas ataque, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura Humano que se encuentre entre ellas. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Pon el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Si más de una criatura que no sea Humano que controlas ataca, la habilidad de Winota se dispara por separado por cada una de ellas. Por ejemplo, si tres criaturas que no sean Humano atacan, no mirarás las dieciocho primeras cartas de tu biblioteca de una vez; mirarás seis, terminarás de resolver la habilidad y luego repetirás el proceso dos veces más, cuando se resuelvan las otras copias de la habilidad.
* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca el Humano. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataque la criatura que no sea Humano.
* Aunque el Humano es una criatura atacante, nunca fue declarado 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 digan que el Humano no puede atacar (como el de la Propaganda, o si obtienes un Humano con la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que el Humano que encuentres entre al campo de batalla atacando.

Yidaro, el Monstruo Errante  
{5}{R}{R}  
Criatura legendaria — Tortuga dinosaurio  
8/8  
Arrolla, prisa.  
Ciclo {1}{R}  
Cuando actives la habilidad de ciclo de Yidaro, el Monstruo Errante, barájalo en tu biblioteca desde tu cementerio. Si has activado una habilidad de ciclo de una carta llamada Yidaro, el Monstruo Errante cuatro o más veces este juego, en vez de eso, ponlo en el campo de batalla desde tu cementerio. *(Haz esto antes de robar.)*

* No tienes que activar la habilidad de ciclo de la misma carta física cuatro veces para que Yidaro se canse e irrumpa en el campo de batalla. Todas las cartas llamadas Yidaro, el Monstruo Errante contarán.
* Si activas la habilidad de ciclo de Yidaro pero no está en el cementerio cuando la habilidad disparada se resuelve, no puedes ponerlo en el campo de batalla ni barajarlo en tu biblioteca. Barajarás tu biblioteca igualmente si no activaste la habilidad de ciclo de Yidaro cuatro veces este juego.

Yorion, Nómada del Cielo  
{3}{w/u}{w/u}  
Criatura legendaria — Serpiente ave  
4/5  
Compañero — Tu mazo inicial contiene al menos veinte cartas más que el tamaño mínimo de mazo. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Vuela.  
Cuando Yorion entre al campo de batalla, exilia cualquier cantidad de otros permanentes que no sean tierra de los que eres propietario y controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla al comienzo del próximo paso final.

* El tamaño mínimo de tu mazo es de cuarenta cartas para eventos Limitados (como Booster Draft y Mazo Cerrado) y de sesenta cartas para eventos Construidos (como Estándar o juego casual improvisado). Ciertas variantes pueden tener otros mínimos. La variante Commander requiere exactamente cien cartas, así que Yorion nunca puede ser el compañero que elijas en un juego de Commander.
* Eliges qué permanentes exiliar cuando la habilidad disparada de Yorion se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges los permanentes y el momento en que los exilias.
* No puedes exiliar permanentes que controlas pero de los que no eres el propietario ni permanentes de los que eres el propietario pero que no controlas.
* Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a los permanentes exiliados quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir. Una vez que los permanentes exiliados regresan, se consideran objetos nuevos sin relación con los objetos que eran antes.
* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Zilortha, fuerza encarnada *(carta promocional de Buy-a-Box)*  
{3}{R}{G}  
Criatura legendaria — Dinosaurio  
7/3  
Arrolla.  
El daño letal hecho a las criaturas que controles se determina por su fuerza, en vez de su resistencia.

* Zilortha solo tiene impreso su nombre alternativo en la barra de título. A pesar de eso, su nombre es solo Zilortha, fuerza encarnada.
* Siempre que el juego esté verificando si un daño es letal o si una criatura debe ser destruida por tener daño letal marcado sobre ella, utiliza la fuerza de tus criaturas en vez de su resistencia para verificar el daño recibido. Esto incluye la asignación de daño de arrollar, daño de Verter fuego y así sucesivamente.
* Una criatura con una fuerza de 0 no es destruida a menos que tenga al menos 1 punto de daño marcado sobre ella.
* Una criatura con una resistencia de 0 va al cementerio de su propietario. Esta acción basada en estado no es una consecuencia del daño, así que Zilortha no influye en ella.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si Zilortha entra o deja el campo de batalla durante ese turno.

Zirda, Resplandor del Amanecer  
{1}{r/w}{r/w}  
Criatura legendaria — Zorro elemental  
3/3  
Compañero — Cada carta de permanente en tu mazo inicial tiene una habilidad activada. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes lanzarla una vez desde fuera del juego.)*  
Te cuesta {2} menos activar las habilidades que no sean habilidades de maná. Este efecto no puede reducir el maná de ese coste a menos de un maná.  
{1}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

* Las cartas de permanente son cartas de artefacto, criatura, encantamiento, tierra y planeswalker. Las cartas de tierra con tipos de tierra básica tienen habilidades de maná activadas intrínsecas asociadas con esos tipos.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas (como la habilidad de ciclo) y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
* Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
* Los efectos que reducen el coste de maná genérico de un coste de activación (como el de Zirda) no pueden reducir los requisitos de maná de color de ese coste. El coste de activación se reduce solo en {1} si hacerlo reduce ese coste a un maná. Por ejemplo, un coste de ciclo de {2} se convierte en {1}, y uno de {1}{R} se convierte en {R}. El coste de activación no es afectado si cuesta cero o un maná (como el coste de la última habilidad de Zirda).
* Activar la última habilidad de Zirda después de que una criatura bloquee no removerá la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura bloqueada deje de estarlo.

# *NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE* IKORIA

Adaptación selectiva  
{4}{G}{G}  
Conjuro  
Muestra las siete primeras cartas de tu biblioteca. Elige de entre ellas una carta con la habilidad de volar, una carta con la habilidad de dañar primero y así sucesivamente con dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia. Pon una de las cartas elegidas en el campo de batalla, las otras cartas elegidas en tu mano y el resto en tu cementerio.

* Si una carta tiene más de una de las palabras clave indicadas, eliges qué palabra clave quieres. Por ejemplo, si eliges una carta con la habilidad de volar y la habilidad de dañar primero, puedes elegirla como la carta con la habilidad de volar y luego elegir otra carta con la habilidad de dañar primero, o puedes elegirla como la carta con la habilidad de dañar primero y luego elegir otra carta con la habilidad de volar.

Adorno de vinculador  
{3}  
Artefacto  
{T}: Agrega un maná de cualquier color.  
{4}, {T}: Cada jugador que controla un permanente llamado Adorno de vinculador roba una carta.

* Si un jugador controla más de un Adorno de vinculador, ese jugador solo roba una carta mientras se resuelve su segunda habilidad.

Altar del submundo  
{1}{B}  
Artefacto  
{T}, poner un contador de alma sobre el Altar del submundo: Pon a tu comandante en tu mano desde la zona de mando. Luego pierdes 3 vidas por cada contador de alma sobre el Altar del submundo.

* Poner un contador de alma sobre el Altar del submundo forma parte del coste de activar su habilidad, y el número de contadores de alma se cuenta cuando la habilidad se resuelve. Los jugadores pueden realizar acciones entre esos momentos para cambiar el número de contadores de alma, quizá removiéndolos todos para no perder ninguna vida.
* Si el Altar del submundo deja el campo de batalla mientras su habilidad está en la pila, la cantidad de vidas que pierdes la determina la cantidad de contadores de alma que tiene sobre él inmediatamente antes de dejar el campo de batalla.
* El “impuesto del comandante” aumenta según las veces que se lanza a un comandante desde la zona de mando. Lanzar a un comandante desde tu mano no requiere ese coste adicional y no aumenta el coste la próxima vez que lances a ese comandante desde la zona de mando.
* Si tu comandante no está en la zona de mando (o si no estás jugando a la variante Commander), el Altar del submundo solo te hace perder vidas.
* Si tienes dos comandantes en la zona de mando, la habilidad del Altar del submundo pone en tu mano el que tú elijas, no ambos.

Barracuda de la marea  
{3}{U}  
Criatura — Pez  
3/4  
Cualquier jugador puede lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.  
Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.

* Las habilidades de la Barracuda de la marea solo se aplican mientras la Barracuda de la marea está en el campo de batalla. En particular, su primera habilidad no se aplica a la Barracuda de la marea mientras la lanzas.
* La primera habilidad de la Barracuda de la marea no concede la habilidad de destello a ningún objeto. Solo cambia cuándo pueden lanzarse hechizos.
* Una vez que un jugador anuncie que lanza un hechizo, los jugadores no pueden intentar remover la Barracuda de la marea para hacer que el hechizo no se pueda lanzar en ese momento. Los hechizos lanzados como si tuvieran la habilidad de destello se resolverán igualmente si es posible, incluso si la Barracuda de la marea ya no está en el campo de batalla en ese momento.
* Tus oponentes siguen pudiendo activar habilidades durante tu turno.
* Si un efecto dice que un oponente puede lanzar un hechizo durante tu turno, la restricción de la Barracuda de la marea deniega ese permiso.

Belicista de la frontera  
{3}{R}  
Criatura — Guerrero humano  
4/4  
Siempre que una o más criaturas ataquen a uno de tus oponentes o a un planeswalker que controlan, esas criaturas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

* Las criaturas que tus oponentes controlen y que ataquen a uno de tus oponentes harán que se dispare la habilidad de la Belicista de la frontera.

Brallin, jinete del Aerotiburón  
{3}{R}  
Criatura legendaria — Chamán humano  
3/3  
Camarada de Shábraz, el Aerotiburón *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Shábraz en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Siempre que descartes una carta, pon un contador +1/+1 sobre Brallin, jinete del Aerotiburón y él hace 1 punto de daño a cada oponente.  
{R}: El Tiburón objetivo gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.  
  
Shábraz, el Aerotiburón  
{3}{W}{U}  
Criatura legendaria — Ave tiburón  
3/3  
Camarada de Brallin, jinete del Aerotiburón.  
Vuela.  
Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre Shábraz, el Aerotiburón y ganas 1 vida.  
{w/u}: El Humano objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Si descartas una carta como coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad, la segunda habilidad de Brallin se resuelve antes que ese hechizo o habilidad, pero después de que elijas sus objetivos. Si descartas una carta mientras un hechizo o habilidad se resuelve, ese hechizo o habilidad termina de resolverse antes de que lo haga la habilidad disparada de Brallin.
* La segunda habilidad de Brallin solo da un contador +1/+1 cada vez que se resuelve, al margen de cuántos oponentes reciban daño.
* La segunda habilidad de Brallin hace 1 punto de daño a cada oponente, incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre Brallin, probablemente porque Brallin dejó el campo de batalla.
* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* La segunda habilidad de Shábraz hace que ganes 1 vida incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre Shábraz, probablemente porque Shábraz dejó el campo de batalla.

Brigada de flujofuegos  
{3}{R}  
Criatura — Soldado humano  
4/3  
Prisa.  
Siempre que la Brigada de flujofuegos ataque, puedes exiliar otra criatura atacante objetivo que controlas. Si lo haces, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla girada y atacando y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la criatura nueva. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que atacaba la Brigada de flujofuegos o la criatura exiliada.
* Aunque la nueva criatura es 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 digan que la nueva criatura no puede atacar (como el de la Propaganda, o si obtienes una criatura con la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la criatura que encuentres entre al campo de batalla atacando.
* Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta de criatura, vuelves a poner tu biblioteca en su sitio en un orden aleatorio y continúas. No regresarás la criatura atacante exiliada. ¡Vaya!

Caprabero  
{X}{G}  
Criatura — Hidra cabra  
0/0  
El Caprabero entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.  
{2}: Pon un contador +1/+1 sobre el Caprabero, luego puedes volver a elegir a qué jugador está atacando el Caprabero. Solo el jugador al que esté atacando el Caprabero puede activar esta habilidad y solo durante el paso de declarar atacantes. *(No puede atacar a su controlador.)*

* Volver a elegir a qué jugador ataca una criatura ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
* Volver a elegir a qué jugador ataca una criatura no hace que se disparen las habilidades “siempre que esta criatura ataque”.
* Si vuelves a elegir a qué jugador ataca una criatura atacante, esa criatura se sigue considerando que atacó al jugador que se declaró, pero ahora ataca al nuevo jugador.
* El jugador al que está atacando el Caprabero no puede volver a elegirlo para que en vez de eso ataque a un planeswalker. Si el Caprabero está atacando a un planeswalker, ningún jugador puede activar su última habilidad.
* El jugador al que el Caprabero pasa a atacar puede activar su habilidad, lo que quizá mande al Caprabero de vuelta a su destino original.

Cazador de vitalidad  
{3}{W}  
Criatura — Pesadilla  
3/4  
Vínculo vital.  
{X}{W}{W}: Monstruosidad X. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon X contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*  
Cuando el Cazador de vitalidad se convierte en monstruoso, elige hasta X criaturas objetivo y pon un contador de vínculo vital sobre cada una.

* Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
* Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura, pierde sus habilidades o pierde sus contadores +1/+1, seguirá siendo monstruosa.

Cazadora titánica  
{4}{B}  
Criatura — Guerrero humano  
4/5  
Al comienzo del paso final de cada jugador, si ninguna criatura murió este turno, la Cazadora titánica hace 4 puntos de daño a ese jugador.  
{1}{B}, sacrificar una criatura: Ganas 4 vidas.

* La habilidad disparada de la Cazadora titánica se dispara al comienzo del paso final de cada jugador, incluyendo el tuyo, si ninguna criatura murió durante ese turno.
* Si una criatura muere mientras la habilidad disparada de la Cazadora titánica está en la pila, la Cazadora titánica no hará daño a ese jugador.
* Puedes sacrificar a la Cazadora titánica para pagar el coste de su habilidad activada.

Cazur, acechador despiadado  
{3}{G}  
Criatura legendaria — Guerrero humano  
3/3  
Camarada de Ukkima, sombra acechadora *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Ukkima en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.  
  
Ukkima, sombra acechadora  
{1}{U}{B}  
Criatura legendaria — Lobo ballena  
2/2  
Camarada de Cazur, acechador despiadado *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Cazur en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Ukkima, sombra acechadora no puede ser bloqueada.  
Cuando Ukkima deje el campo de batalla, hace X puntos de daño al jugador objetivo y tú ganas X vidas, donde X es su fuerza.

* Usa la fuerza de Ukkima tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace y cuántas vidas ganas tú. Si ese número es negativo, no hace ningún daño y tú no ganas ninguna vida.
* Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Ukkima intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás ninguna vida.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que Ukkima recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad vaya a la pila.

Cetro duplicador  
{3}  
Artefacto  
Si fueras a copiar un hechizo una o más veces, en vez de eso, cópialo esa cantidad de veces más una vez más. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia adicional.  
{7}, {T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Puedes elegir nuevos objetivos para la copia adicional, incluso si no puedes elegir nuevos objetivos para la copia o copias originales.
* Tú eliges si la copia adicional va a la pila antes o después que la copia original. Si un hechizo se copia más de una vez, incluso puedes hacer que la copia adicional vaya a la pila entre medio de las copias originales.
* Si tienes un segundo Cetro duplicador, copiar un hechizo da como resultado dos copias adicionales. Si tienes un tercero, obtienes tres copias adicionales y así sucesivamente.
* Si un efecto copia una carta en vez de un hechizo (como el de Kefnet, dios eterno), esto no hace que se cree una copia adicional.
* La última habilidad del Cetro duplicador puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que controles, no solo uno con objetivos.
* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Se resolverá 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. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
* Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con el Mito de Vadrok), no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
* El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Demoledora colmillos de sierra  
{4}{G}{G}  
Criatura — Bestia  
6/6  
Mutación {3}{G}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Arrolla.  
Siempre que esta criatura mute, destruye el permanente objetivo que no sea criatura. Su controlador crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

* Si el permanente objetivo que no sea criatura es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de la Demoledora colmillos de sierra intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador creará una ficha de Bestia. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Bestia.

Dragar la ciénaga  
{3}{B}  
Conjuro  
Cada oponente elige una carta de criatura en su cementerio. Pon esas cartas en el campo de batalla bajo tu control.

* En cuanto Dragar la ciénaga se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una carta de criatura en su cementerio. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las cartas elegidas regresan al mismo tiempo.
* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los permanentes que controlas con Dragar la ciénaga.

Ecos fundidos  
{2}{R}{R}  
Encantamiento  
En cuanto los Ecos fundidos entren al campo de batalla, elige un tipo de criatura.  
Siempre que una criatura que no sea ficha del tipo elegido entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

* Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.
* Si la criatura que no sea ficha deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada de los Ecos fundidos, la ficha creada usa la última información conocida de la criatura de antes de dejarlo.
* La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
* Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando esa criatura.
* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
* 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 copiada también funcionará.

Esclusas de Bordelava  
{3}{R}  
Artefacto  
{T}: Agrega {R}{R}.  
Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador puede poner un contador de perdición sobre las Esclusas de Bordelava o remover un contador de perdición que tengan. Luego, si tienen tres o más contadores de perdición sobre ellas, sacrifica las Esclusas de Bordelava. Cuando lo hagas, hacen 6 puntos de daño a cada criatura.

* El jugador que esté en su paso de mantenimiento puede poner un contador de perdición sobre las Esclusas de Bordelava, remover uno que tengan o no hacer nada.
* Las Esclusas de Bordelava se sacrifican por tener tres o más contadores de perdición sobre ellas solo mientras su habilidad se resuelve. Si pones un tercer contador sobre ellas de alguna otra forma, no se sacrificarán inmediatamente.
* La habilidad disparada reflexiva de las Esclusas de Bordelava se dispara y hace daño solo si las sacrificas mientras se resuelve su habilidad disparada. No se disparará si las sacrificas por cualquier otra razón.

Especialista en especies  
{2}{B}{B}  
Criatura — Guerrero humano  
2/3  
En cuanto el Especialista en especies entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.  
Siempre que una criatura del tipo elegido muera, puedes robar una carta.

* Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.
* Si una criatura del tipo elegido muere al mismo tiempo que el Especialista en especies, su habilidad se dispara por esa criatura.
* Si el Especialista en especies tiene el tipo de criatura elegido, su habilidad se dispara cuando muere.

Exploradores de los límites  
{2}{W}  
Criatura — Explorador humano  
3/3  
Daña primero.  
Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.  
Mientras un oponente controle más tierras que tú, puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca. *(Puedes jugar una tierra de esta manera solo si te queda una jugada de tierra disponible.)*

* Los Exploradores de los límites no te permiten jugar tierras adicionales.
* Los Exploradores de los límites te permiten mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. 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.
* Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si juegas una tierra desde la parte superior de tu biblioteca y tiene un efecto de reemplazo que requiere que tomes una decisión (como la del Jardín del templo), debes tomar esa decisión sin conocer la siguiente carta de tu biblioteca.

Fénix pirohechizo  
{3}{R}{R}  
Criatura — Fénix  
4/2  
Vuela.  
Cuando el Fénix pirohechizo entre al campo de batalla, puedes regresar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con una habilidad de ciclo de tu cementerio a tu mano.  
Al comienzo de cada paso final, si activaste la habilidad de ciclo de dos o más cartas este turno, regresa el Fénix pirohechizo de tu cementerio a tu mano.

* La última habilidad del Fénix pirohechizo verifica el turno entero. Cuentan las cartas de las que activaste la habilidad de ciclo antes de que el Fénix pirohechizo fuera al cementerio.
* Si de alguna manera activas la habilidad de ciclo de una carta, la regresas a tu mano y activas su habilidad de ciclo una segunda vez en un turno, la última habilidad del Fénix pirohechizo cuenta cada vez que activas su habilidad de ciclo y regresa a tu mano.

Gavi, guardiana del nido  
{2}{U}{R}{W}  
Criatura legendaria — Chamán humano  
2/5  
Puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de ciclo de la primera carta de la que actives la habilidad de ciclo cada turno.  
Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Felino Dinosaurio roja y blanca 2/2.

* Si el coste de ciclo incluye {X} y en vez de eso pagas un coste de activación alternativo de {0}, X es igual a 0.
* La primera habilidad de Gavi considera el turno entero. Si activas la habilidad de ciclo de una carta y luego Gavi entra bajo tu control, no puedes pagar {0} para activar la habilidad de ciclo de tu segunda carta.
* La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Gavi estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Golpe desviador  
{2}{R}  
Instantáneo  
Si controlas un comandante, puedes lanzar este hechizo sin pagar su coste de maná.  
Puedes elegir nuevos objetivos para el hechizo o la habilidad objetivo.

* Si eliges nuevos objetivos para el hechizo objetivo, los nuevos objetivos deben ser legales.
* Si el hechizo objetivo tiene una cantidad variable de objetivos, no puedes cambiar cuántos objetivos tiene.
* Si el hechizo objetivo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con el Mito de Vadrok), no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.

Halcón de cartógrafo  
{1}{W}  
Criatura — Ave  
2/1  
Vuela.  
Cuando el Halcón de cartógrafo haga daño de combate a un jugador que controla más tierras que tú, regrésalo a la mano de su propietario. Si lo haces, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

* Si el Halcón de cartógrafo deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no puedes regresarlo a la mano de su propietario desde su nueva zona.

Haldan, arcanista entusiasta  
{2}{U}  
Criatura legendaria — Hechicero humano  
1/4  
Camarada de Pako, recobrador arcano *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Pako en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Puedes jugar cartas que no sean de criatura con contadores de juego sobre ellas desde el exilio si tú las exiliaste, y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.  
  
Pako, recobrador arcano  
{3}{R}{G}  
Criatura legendaria — Perro elemental  
3/3  
Camarada de Haldan, arcanista entusiasta.  
Prisa.  
Siempre que Pako, recobrador arcano ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador y pon un contador de juego sobre cada una de ellas. Pon un contador +1/+1 sobre Pako por cada carta que no sea de criatura exiliada de esta manera.

* La habilidad de Haldan se aplica solo mientras está en el campo de batalla. Podrás jugar cartas que exiliaste con contadores de juego antes de que Haldan entrara al campo de batalla, y si Haldan lo deja, no podrás jugar cartas que fueran exiliadas con contadores de juego hasta que Haldan regrese.
* Haldan no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
* Una carta de criatura que exiliaste con un contador de juego sobre ella puede lanzarse como un hechizo que no sea de criatura si una regla o efecto (como el de las cartas de aventurero) te permite hacerlo.
* Exilias cartas y pones contadores +1/+1 sobre Pako mientras la última habilidad de Pako se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas recuperados por Pako.

Hoja del santuario  
{2}  
Artefacto — Equipo  
En cuanto la Hoja del santuario se anexe a una criatura, elige un color.  
La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene protección contra el último color elegido.  
Equipar {3}.

* Activar la habilidad de equipar de la Hoja del santuario y hacer objetivo a la criatura a la que ya está anexada no te permitirá elegir un nuevo color.
* Si de alguna manera la Hoja del santuario es anexada a una criatura para la que no se eligió color, esto no concede una habilidad de protección a la criatura. La criatura no gana protección contra incoloro.

Hormiga agitadora  
{2}{R}  
Criatura — Insecto  
2/2  
Al comienzo de tu paso final, cada jugador puede poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controla. Incita a cada criatura sobre la que se hayan puesto contadores de esta manera. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

* En cuanto la habilidad de la Hormiga agitadora se resuelva, en primer lugar, eliges en qué criatura que controlas, si la hubiera, poner dos contadores +1/+1; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, cada criatura elegida recibe sus contadores +1/+1 y está incitada.
* Si una criatura no puede tener contadores +1/+1 sobre ella, su controlador no puede elegir que simplemente esté incitada. Si puede tener contadores sobre ella pero los efectos de reemplazo hacen que no reciba contadores +1/+1, no pasará a estar incitada.

Ímpetu brillante  
{2}{R}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +2/+2 y está incitada. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*  
Siempre que la criatura encantada ataque, creas una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

* El Ímpetu brillante hace que crees una ficha de Tesoro tú, no el controlador de la criatura atacante.

Ímpetu depredador  
{4}{G}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +3/+3, debe ser bloqueada si se puede y está incitada. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*

* Solo se necesita una criatura para bloquear a la criatura encantada. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.
* Si por alguna razón ninguna criatura que controla el jugador defensor puede bloquear (por ejemplo, por estar giradas), entonces la criatura encantada no es bloqueada. Si hay un coste asociado con bloquear a la criatura encantada, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.

Ímpetu parasitario  
{2}{B}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +2/+2 y está incitada. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*  
Siempre que la criatura encantada ataque, su controlador pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* El Ímpetu parasitario hace que ganes vidas tú, no el controlador de la criatura atacante.
* Si tú eres el controlador de la criatura atacante, pierdes 2 vidas y ganas 2 vidas. No perderás el juego si tu total de vidas es de 0 entre esos eventos.

Ímpetu psíquico  
{2}{U}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +2/+2 y está incitada. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*  
Siempre que la criatura encantada ataque, adivinas 2.

* El Ímpetu psíquico hace que adivines 2 tú, no el controlador de la criatura atacante.

Jirina Kudro  
{1}{R}{W}{B}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
3/3  
Cuando Jirina Kudro entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1 por cada vez que lanzaste un comandante desde la zona de mando este juego.  
Los otros Humanos que controlas obtienen +2/+0.

* Si Jirina es tu comandante, el número de veces que la lanzas incluye la vez que lanzas a Jirina justo antes de que entre al campo de batalla.
* La última habilidad de Jirina da +2/+0 a todos los Humanos que controlas que no sean Jirina, incluidas las fichas de Humano creadas por su habilidad disparada.

Juguetona de los eones  
{2}{U}{U}  
Criatura — Nutria elemental  
5/5  
Vuela.  
Cuando la Juguetona de los eones entre al campo de batalla, si la lanzaste, el oponente objetivo juega un turno adicional después de este. Hasta tu próximo turno, tú y los planeswalkers que controlas ganan protección contra ese jugador. *(Tú y los planeswalkers que controlas no pueden ser hechos objetivo, recibir daño o estar encantados por nada controlado por ese jugador.)*

* Protección contra un jugador significa que tú y todos los planeswalkers que controlas tienen protección contra todos los objetos controlados por ese jugador. Si un objeto no tiene ningún controlador (como por ejemplo una carta en un cementerio), su propietario se considera su controlador para este propósito.
* Las criaturas que controla ese jugador pueden seguir atacándote a ti o a los planeswalkers que controlas, pero el daño que harían será prevenido.

Kálamax, Generatormentas  
{1}{G}{U}{R}  
Criatura legendaria — Dinosaurio elemental  
4/4  
Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo cada turno, si Kálamax, Generatormentas está girado, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.  
Siempre que copies un hechizo de instantáneo, pon un contador +1/+1 sobre Kálamax.

* Si Kálamax se gira como un coste para lanzar tu primer hechizo de instantáneo en un turno, su primera habilidad se dispara.
* La primera habilidad de Kálamax considera el turno entero. Si lanzas un hechizo de instantáneo antes de que Kálamax se gire, su primera habilidad no se disparará cuando lances tu segunda.
* Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de Kálamax para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
* Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la primera habilidad de Kálamax tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
* Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
* No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la primera habilidad de Kálamax. 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.
* Las copias creadas con la primera habilidad de Kálamax se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador copia un hechizo se resuelve antes que la copia. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Si un efecto copia un hechizo de instantáneo varias veces, la última habilidad de Kálamax se dispara esa misma cantidad de veces.
* Si un efecto copia una carta en vez de un hechizo (como el de Kefnet, dios eterno), esto no hace que se dispare la última habilidad de Kálamax.

Kathril, Deformapartes  
{2}{W}{B}{G}  
Criatura legendaria — Insecto pesadilla  
3/3  
Cuando Kathril, Deformapartes entre al campo de batalla, pon un contador de volar sobre cualquier criatura que controlas si una carta de criatura en tu cementerio tiene la habilidad de volar. Repite este proceso con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia. Luego pon un contador +1/+1 sobre Kathril por cada contador puesto sobre una criatura de esta manera.

* Por cada palabra clave aplicable, puede ponerse el contador apropiado sobre cualquier criatura que controlas, incluyendo a Kathril. No es necesario poner todos los contadores sobre la misma criatura.
* Verificas una vez por cada palabra clave. Si tienes dos cartas de criatura con la habilidad de volar en tu cementerio, solo pones un contador de volar sobre una criatura que controlas, no dos.
* Una vez que la habilidad de Kathril comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine y pongas los contadores +1/+1 sobre Kathril.

Kelsien, la Plaga  
{R}{W}{B}  
Criatura legendaria — Asesino humano  
2/2  
Vigilancia, prisa.  
Kelsien, la Plaga obtiene +1/+1 por cada contador de experiencia que tengas.  
{T}: Kelsien hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que no controlas. Cuando esa criatura muera en este turno, obtienes un contador de experiencia.

* Cada vez que la última habilidad de Kelsien se resuelve, crea una habilidad disparada retrasada separada. Si enderezas a Kelsien y activas su última habilidad varias veces en un turno, cada una se dispara cuando mueren la criatura o criaturas apropiadas.
* Si el objetivo de la última habilidad de Kelsien muere antes de que la habilidad se resuelva, no obtendrás un contador de experiencia.
* Si el comandante de un jugador fuera a morir y, en vez de eso, ese jugador lo salva mandándolo a la zona de mando, la habilidad disparada retrasada de Kelsien no se disparará.
* Si Kelsien deja el campo de batalla, conservas todos los contadores de experiencia que recibiste.

Ladrón de suvenires  
{4}{U}  
Criatura — Ave  
4/4  
Mutación {5}{U}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Vuela.  
Siempre que esta criatura mute, gana el control del artefacto objetivo que no sea criatura.

* Una vez que el Ladrón de suvenires roba un artefacto que no es criatura, sigues controlando ese artefacto si se convierte en una criatura artefacto.
* El efecto de cambio de control del Ladrón de suvenires dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si el Ladrón de suvenires deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego. Si el propietario del artefacto deja el juego, ese artefacto deja el juego con dicho jugador.

Llamar a las Capas de Cobre  
{2}{W}  
Instantáneo  
*Esfuerzo* — Te cuesta {1}{W} más lanzar este hechizo por cada objetivo después del primero.  
Elige cualquier cantidad de oponentes objetivo. Crea X fichas de criatura Soldado Humano blancas 1/1, donde X es la cantidad de criaturas que esos oponentes controlan.

* Las criaturas de los oponentes objetivo que ya no sean objetivos legales cuando se resuelva Llamar a las Capas de Cobre no contarán para determinar cuántas fichas creas.
* Eliges cuántos objetivos tiene un hechizo con la habilidad de esfuerzo y cuáles son esos objetivos en el momento de lanzarlo. Es legal lanzar esta clase de hechizos sin objetivo, aunque rara vez es buena idea hacerlo. No puedes elegir el mismo objetivo más de una vez para un único hechizo con la habilidad de esfuerzo.
* El coste de maná convertido de un hechizo con la habilidad de esfuerzo no cambia, al margen de cuántos objetivos tenga.
* Si este hechizo se copia, y el efecto que copia el hechizo permite a un jugador elegir nuevos objetivos para la copia, la cantidad de objetivos no puede cambiarse. El jugador puede cambiar cualquier cantidad de esos objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos el jugador no puede elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).
* Si un hechizo o habilidad te permite lanzar un hechizo con la habilidad de esfuerzo sin pagar su coste de maná, debes pagar el coste adicional para todos los objetivos después del primero.

Mamifegante voraz  
{5}{G}{G}  
Criatura — Bestia  
3/3  
Devorar 3. *(En cuanto esta carta entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra al campo de batalla con el triple de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*  
Cuando el Mamifegante voraz entre al campo de batalla, hace X puntos de daño divididos como elijas entre hasta X criaturas objetivo, donde X es su fuerza. Cada una de esas criaturas hace una cantidad de daño igual a su fuerza al Mamifegante voraz.

* El Mamifegante voraz no puede devorar criaturas que entren al campo de batalla al mismo tiempo que él.
* Divides el daño cuando la habilidad disparada del Mamifegante voraz se pone en la pila, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. No puedes elegir más de X objetivos ni asignar 0 puntos de daño a un objetivo.
* Puedes elegir cero objetivos. Si lo haces, el Mamifegante voraz no hace ni recibe daño.
* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para la habilidad del Mamifegante voraz, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
* El valor de X se bloquea en cuanto divides el daño, mientras pones la habilidad del Mamifegante voraz en la pila. Cambiar la fuerza del Mamifegante voraz después de ese momento no cambiará cuánto daño se hace.
* Las habilidades estáticas, como la del Himno glorioso, modifican la fuerza del Mamifegante voraz antes de que su habilidad disparada vaya a la pila. Los hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas no pueden aumentar su fuerza a tiempo para cambiar el valor de X.
* Las criaturas objetivo de la habilidad del Mamifegante voraz hacen daño al propio Mamifegante voraz antes de morir si reciben daño letal.

Mentejuela  
{4}{B}{B}  
Criatura — Pesadilla  
5/5  
Mutación {4}{B}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*Vuela.  
Siempre que esta criatura mute, exilia boca abajo la primera carta de la biblioteca de cada oponente. Puedes mirar y jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas.

* Puedes mirar y jugar esas cartas incluso si la Mentejuela deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de la Mentejuela, ese jugador no puede mirar ni jugar las cartas, pero tú todavía puedes.
* Puedes jugar tierras de esta manera solo si te quedan jugadas de tierra disponibles para el turno.
* Sigues pagando los costes de las cartas exiliadas si la lanzas. Puedes pagar costes alternativos, como los costes de mutación, en vez del coste de maná de la carta.
* La Mentejuela no altera el momento en que puedes lanzar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
* Lanzar la carta hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, los hechizos o permanentes que controlas por la Mentejuela son exiliados, y cualquier carta que permanezca en el exilio permanece boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarla.

Metamorfo recién nacido  
{1}{U}  
Criatura — Metamorfo  
1/1  
Siempre que el Metamorfo recién nacido ataque o bloquee, el oponente objetivo muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. El Metamorfo recién nacido se convierte en una copia de esa carta hasta el final del turno. Luego, ese jugador pone todas las cartas mostradas de esta manera en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

* La carta de criatura de la que el Metamorfo recién nacido se convierte en una copia va al fondo de la biblioteca junto con cualquier otra carta.
* Si el oponente objetivo no tiene cartas de criatura en su biblioteca, el Metamorfo recién nacido no se convierte en una copia de nada. Las cartas regresan a esa biblioteca en un orden aleatorio.
* Si otro permanente se convierte en una copia del Metamorfo recién nacido, se convertirá en una copia de lo que esté copiando el Metamorfo recién nacido. Sigue siendo una copia cuando termina el efecto del Metamorfo recién nacido.
* Si un efecto empieza a aplicarse al Metamorfo recién nacido antes de que se convierta en una copia, ese efecto se seguirá aplicando.
* Si el Metamorfo recién nacido se convierte en una copia de una carta legendaria con el mismo nombre que un permanente que controlas, pondrás uno de ellos en el cementerio de su propietario.
* Si el Metamorfo recién nacido se convierte en una copia de un objeto con un conjunto de habilidades vinculadas (por ejemplo, una habilidad que exilia una carta y otra que hace referencia a la carta “exiliada con” el objeto), ese vínculo solo dura mientras el Metamorfo recién nacido esté copiando ese objeto. Si deja de ser una copia de ese objeto y luego se convierte otra vez en una copia más adelante, el vínculo se pierde.

Micodrax del osario  
{2}{B}  
Criatura — Hongo  
\*/\*  
La fuerza y la resistencia del Micodrax del osario son iguales a la cantidad de otras cartas de criatura en tu cementerio.  
Carroñar {4}{B}. *({4}{B}, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.)*

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Micodrax del osario funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* La cantidad de contadores que da la habilidad de carroñar del Micodrax del osario es su fuerza tal y como existió por última vez en tu cementerio antes de exiliarlo. Después de que actives la habilidad, los jugadores no pueden cambiar lo que hay en tu cementerio para cambiar cuántos contadores proporciona.

Musa del claro  
{2}{G}  
Criatura — Bestia  
2/4  
Siempre que un jugador lance un hechizo, si no es su turno, ese jugador roba una carta.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Nikara, saqueadora de guaridas  
{2}{B}  
Criatura legendaria — Clérigo humano  
2/2  
Camarada de Yánnik, centinela saqueadora *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Yánnik en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Amenaza.  
Siempre que otra criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía uno o más contadores sobre ella, robas una carta y pierdes 1 vida.  
  
Yánnik, centinela saqueadora  
{2}{G}{W}  
Criatura legendaria — Bestia hiena  
3/3  
Camarada de Nikara, saqueadora de guaridas.  
Vigilancia.  
Cuando Yánnik, centinela saqueadora entre al campo de batalla, exilia otra criatura que controlas hasta que Yánnik deje el campo de batalla. Cuando lo hagas, distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo, donde X es la fuerza de la criatura exiliada.

* La última habilidad de Nikara hace que robes solo una carta y pierdas solo 1 vida, sin importar cuántos contadores o tipos de contadores tenga sobre ella esa criatura.
* Si una criatura con contadores +1/+1 sobre ella recibe una cantidad igual de contadores -1/-1 y esto hace que sea destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la última habilidad de Nikara se dispara. Eso es porque la habilidad verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía esos contadores sobre ella.
* Si una criatura con contadores deja el campo de batalla al mismo tiempo que Nikara, la habilidad de Nikara se dispara para esa criatura.
* Si Yánnik deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, no exiliarás ninguna criatura que controlas. La habilidad disparada reflexiva de Yánnik no se disparará.
* Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. Seguirá permitiendo que la habilidad distribuya contadores.
* La habilidad disparada de Yánnik no hace objetivo a la criatura que controlas. Esa criatura se elige en cuanto se resuelve la habilidad disparada. Después de que se exilie, la habilidad disparada reflexiva se dispara y se eligen los objetivos para que reciban los contadores.
* Usa la fuerza de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores +1/+1 distribuir.
* Tú eliges cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad disparada reflexiva en la pila. Debe asignarse por lo menos un contador a cada criatura objetivo.
* Puedes elegir cero criaturas objetivo para la habilidad disparada reflexiva de Yánnik. Si lo haces, ninguna criatura recibe contadores +1/+1.
* Si una de las criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la habilidad disparada reflexiva, los contadores +1/+1 que se pondrían sobre esa criatura se pierden. No pueden ponerse sobre otro objetivo legal.
* Yánnik puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada reflexiva.

Otrimi, Siemprefeliz  
{3}{B}{G}{U}  
Criatura legendaria — Bestia pesadilla  
6/6  
Mutación {1}{B}{G}{U}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de mutación, ponlo sobre o bajo la criatura objetivo que no sea Humano de la cual eres propietario. Estas mutan en la criatura de la parte superior más todas las habilidades de debajo.)*  
Arrolla.  
Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, regresa la carta de criatura objetivo con la habilidad de mutación de tu cementerio a tu mano.

* Si Otrimi hace daño de combate a un jugador a la vez que recibe daño letal, Otrimi (o cualquier otra carta de criatura con la habilidad de mutación con la que se fusionara) puede ser el objetivo de su habilidad disparada.

Recolector etéreo  
{4}{U}{U}  
Criatura — Ballena elemental  
3/3  
Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*  
Vuela.  
Siempre que el Recolector etéreo ataque, puedes regresar una carta de instantáneo o de conjuro exiliada con el Recolector etéreo a la mano de su propietario.

* La habilidad de excavar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido. Por ejemplo, el coste de maná convertido del Recolector etéreo es 6, incluso si exiliaste tres cartas para lanzarlo.
* No puedes exiliar cartas para pagar por los requisitos de maná de color de un hechizo con excavar.
* No puedes exiliar más cartas que los requisitos de maná genérico de un hechizo con excavar. Por ejemplo, no puedes exiliar más de cuatro cartas de tu cementerio para lanzar el Recolector etéreo, a menos que otro efecto aumente su coste.
* Si el Recolector etéreo deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, esa habilidad igualmente puede buscar las cartas exiliadas con la habilidad de excavar del Recolector etéreo.
* Después de que la habilidad disparada del Recolector etéreo se resuelva, los jugadores tendrán la prioridad para lanzar hechizos (por ejemplo, la carta que regresaste a tu mano, si es legal hacerlo) antes de que se declaren las bloqueadoras.

Refractor del manaisaje  
{3}  
Artefacto  
El Refractor del manaisaje entra al campo de batalla girado.  
El Refractor del manaisaje tiene todas las habilidades activadas de todas las tierras en el campo de batalla.  
Puedes usar maná como si fuese maná de cualquier color para pagar los costes de activación de las habilidades del Refractor del manaisaje.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. El Refractor del manaisaje no ganará habilidades disparadas (que empiezan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
* Las tierras con tipos de tierra básica tienen habilidades de maná activadas intrínsecas asociadas con su tipo de tierra básica. El Refractor del manaisaje también tiene esas habilidades.
* Si el Refractor del manaisaje gana una habilidad activada que normalmente está vinculada a una habilidad no activada de la carta de la que vino, la habilidad que tiene el Refractor del manaisaje no está vinculada a ninguna habilidad.
* Si el Refractor del manaisaje gana una habilidad activada que normalmente está vinculada a otra habilidad activada de la carta de la que vino, esas dos habilidades que el Refractor del manaisaje gana están vinculadas mientras esa carta permanezca en el campo de batalla.

Resonancia cristalina  
{2}{U}  
Encantamiento  
Siempre que actives una habilidad de ciclo de una carta, puedes hacer que la Resonancia cristalina se convierta en una copia de otro permanente objetivo hasta tu próximo turno, excepto que tiene esta habilidad.

* La Resonancia cristalina copia los valores impresos del permanente objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores que haya sobre ese permanente o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que el permanente objetivo se convirtiera en una criatura.
* Si la Resonancia cristalina copia un permanente que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.
* Si otro permanente se convierte en una copia de la Resonancia cristalina, se convertirá en una copia de lo que esté copiando la Resonancia cristalina y también tendrá su habilidad.
* Si la habilidad de la Resonancia cristalina se dispara varias veces en un turno, cada vez que una de esas habilidades se resuelva sobrescribirá aquello que la Resonancia cristalina esté copiando. La Resonancia cristalina acabará siendo una copia del permanente que sea objetivo de la última habilidad que se resuelva. En cuanto comience tu siguiente turno, todas las instancias de la habilidad acabarán a la vez.
* Si un efecto empieza a aplicarse a la Resonancia cristalina antes de que esta se convierta en copia de otro permanente, ese efecto se seguirá aplicando.
* Si la Resonancia cristalina se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con ella ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna) a menos que tenga la habilidad de prisa.
* Si la Resonancia cristalina se convierte en una copia de un permanente legendario que controlas, pondrás uno de ellos en el cementerio de su propietario.
* Si la Resonancia cristalina se convierte en una copia de un Aura, va al cementerio de su propietario a menos que ya esté anexada de algún modo a un objeto o jugador apropiado. Si se convierte en una copia de un Equipo y está anexada a una criatura, quedará desanexada cuando se convierta de nuevo en un encantamiento.
* Si la Resonancia cristalina se convierte en una copia de un planeswalker, no recibirá contadores de lealtad por la lealtad inicial de ese planeswalker. A menos que ya tenga contadores de lealtad sobre ella de algún modo, irá al cementerio de su propietario.
* El efecto de copia de la Resonancia cristalina desaparece inmediatamente antes de que empiece tu siguiente turno.
* Si la Resonancia cristalina se convierte en una copia de un objeto con un conjunto de habilidades vinculadas (por ejemplo, una habilidad que exilia una carta y otra que hace referencia a la carta “exiliada con” el objeto), ese vínculo solo dura mientras la Resonancia cristalina esté copiando ese objeto. Si deja de ser una copia de ese objeto y luego se convierte otra vez en una copia más adelante, el vínculo se pierde.

Táctica de señuelo  
{2}{U}  
Instantáneo  
Por cada oponente, elige hasta una criatura objetivo que controla ese jugador, luego regresa esa criatura a la mano de su propietario a menos que su controlador te haga robar una carta.

* En cuanto la Táctica de señuelo se resuelve, en primer lugar, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige si tú robarás una carta o regresarás a la mano de su propietario su criatura que era objetivo. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego de tomadas todas las decisiones, robas la cantidad de cartas adecuada. Después de robar, las criaturas apropiadas regresan a las manos de sus propietarios todas al mismo tiempo.
* Por cada oponente, si no elegiste una criatura objetivo que controle dicho oponente, o si esa criatura se convirtió en un objetivo ilegal, ese jugador no puede elegir que robes una carta.
* Si una criatura objetivo de la Táctica de señuelo cambia de controlador, ya no es un objetivo legal.

Tayam, enigma resplandeciente  
{1}{W}{B}{G}  
Criatura legendaria — Bestia pesadilla  
3/3  
Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con un contador de vigilancia adicional sobre ella.  
{3}, remover tres contadores de entre las criaturas que controlas: Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, luego regresa una carta de permanente con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

* Puedes remover tres contadores cualesquiera para activar la última habilidad de Tayam, no solo contadores de vigilancia.
* Como la habilidad activada no hace objetivo a la carta de permanente en tu cementerio, puedes elegir una de las tres cartas que pusiste ahí desde tu biblioteca.
* Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Tejosaurio malhumorado  
{3}{R}  
Criatura — Dinosaurio tejón  
3/3  
Siempre que descartes una carta de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Tejosaurio malhumorado.  
Siempre que descartes una carta de tierra, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*  
Siempre que descartes una carta que no sea de criatura o de tierra, el Tejosaurio malhumorado lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

* Las habilidades del Tejosaurio malhumorado son habilidades disparadas, no habilidades activadas. No te permiten descartar una carta siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de descartar una carta, como una habilidad de ciclo.
* Si descartas una carta como coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad disparada del Tejosaurio malhumorado se resuelve antes que ese hechizo o habilidad, pero después de que elijas sus objetivos. Si descartas una carta mientras un hechizo o habilidad se resuelve, ese hechizo o habilidad termina de resolverse antes de que lo haga la habilidad disparada del Tejosaurio malhumorado.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Tejosaurio malhumorado intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si es un objetivo legal, pero el Tejosaurio malhumorado ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Tierras de anidación  
Tierra  
{T}: Agrega {C}.  
{1}, {T}: Mueve un contador del permanente objetivo que controlas a otro permanente objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Eliges los dos permanentes objetivo en cuanto la segunda habilidad de las Tierras de anidación va a la pila. Eliges qué tipo de contador mover cuando esa habilidad se resuelve.
* Para mover un contador de una criatura a otra, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.
* Si cualquier permanente se convierte en un objetivo ilegal, no se remueve ni se pone ningún contador.
* Los dos permanentes objetivo no tienen que compartir ningún tipo, lo que puede resultar en que haya algunos contadores sobre permanentes que no se pondrían normalmente, como contadores de lealtad sobre criaturas o contadores +1/+1 sobre tierras. Los contadores de palabra clave concederán al permanente esa palabra clave, incluso si no tiene sentido (como la habilidad de arrollar sobre un encantamiento); los contadores +1/+1 no afectarán al permanente a menos que sea una criatura; y muchos contadores con nombre (como los contadores de alma) no tendrán ningún efecto a menos que el permanente receptor haga referencia a ellos de alguna forma.

Trilobites críptico  
{X}{X}  
Criatura — Trilobites  
0/0  
El Trilobites críptico entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.  
Remover un contador +1/+1 del Trilobites críptico: Agrega {C}{C}. Usa este maná solo para activar habilidades.  
{1}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre el Trilobites críptico.

* Un coste de maná de {X}{X} significa que tienes que pagar el doble de X. Si quieres que X sea 3, pagas {6} para lanzar el Trilobites críptico.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos, como la habilidad de maná activada del Trilobites críptico y su última habilidad activada. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas (como la habilidad de ciclo) y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
* Puedes usar los dos manás incoloros producidos por el Trilobites críptico en dos habilidades activadas diferentes.

Trynn, Campeona de la Libertad  
{3}{W}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
3/3  
Camarada de Sílvar, Devoralibres *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Sílvar en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Al comienzo de tu paso final, si atacaste este turno, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.  
  
Sílvar, Devoralibres  
{3}{B}{R}  
Criatura legendaria — Pesadilla felino  
4/2  
Camarada de Trynn, Campeona de la Libertad *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Trynn en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*  
Amenaza.  
Sacrificar un Humano: Pon un contador +1/+1 sobre Sílvar, Devoralibres. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* La habilidad de Trynn solo verifica si declaraste una criatura atacante durante el turno. No se dispara una vez por cada una de esas criaturas y no verifica si alguna criatura atacante hizo daño.
* Puedes activar la última habilidad de Sílvar incluso si ya tiene la habilidad de indestructible. Igualmente obtendrá un contador +1/+1.

Vinculabogles resbaladiza  
{3}{G}  
Criatura — Druida humano  
3/3  
Destello.  
Antimaleficio.  
Cuando la Vinculabogles resbaladiza entre al campo de batalla, pon un contador de antimaleficio sobre la criatura objetivo. Luego mueve cualquier cantidad de contadores de entre las criaturas que controlas a esa criatura.

* Puedes mover los contadores de cualquier cantidad de otras criaturas que controlas, no solo de una.
* Tú eliges qué contadores quieres mover en cuanto la habilidad disparada de la Vinculabogles resbaladiza se resuelve.
* Puedes elegir mover cero contadores.
* Si la habilidad disparada de la Vinculabogles resbaladiza pone un contador de antimaleficio sobre una criatura que controla un oponente, sigues pudiendo mover contadores a esa criatura.
* No puedes mover contadores de la criatura objetivo a sí misma.

Vinculademonios temerario  
{3}{B}  
Criatura — Brujo humano  
5/1  
Prisa.  
El Vinculademonios temerario ataca cada combate si puede.  
{1}{B}, exiliar el Vinculademonios temerario de tu cementerio: Pon un contador de indestructible sobre la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Si el Vinculademonios temerario no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.

Xyris, la Tormenta Serpenteante  
{2}{G}{U}{R}  
Criatura legendaria — Leviatán víbora  
3/5  
Vuela.  
Siempre que un oponente robe una carta excepto la primera que roba en cada uno de sus pasos de robar, crea una ficha de criatura Víbora verde 1/1.  
Siempre que Xyris, la Tormenta Serpenteante haga daño de combate a un jugador, tú y ese jugador roban esa misma cantidad de cartas.

* Si un hechizo o habilidad hace que un oponente ponga cartas en su mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* Si la cantidad de daño que hace Xyris es mayor que la cantidad de cartas en tu biblioteca, pero hace que el total de vidas del jugador defensor se convierta en 0 o menos, ese jugador pierde el juego antes de que la habilidad de Xyris haga que tú robes cartas. Si no quedan más jugadores, ganas el juego.
* Si la cantidad de daño que hace Xyris es mayor que la cantidad de cartas en tu biblioteca y la cantidad de cartas en la biblioteca de ese jugador, ambos pierden el juego a la vez. No importa si uno tenía más cartas en la biblioteca que el otro. Si no quedan más jugadores, el juego es un empate.

Zaxara, Ente Ejemplar  
{1}{B}{G}{U}  
Criatura legendaria — Hidra pesadilla  
2/3  
Toque mortal.  
{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera.  
Siempre que lances un hechizo con {X} en su coste de maná, crea una ficha de criatura Hidra verde 0/0, luego pon X contadores +1/+1 sobre ella.

* El valor de X de la última habilidad de Zaxara es el valor de X del hechizo que lanzas.
* Si el hechizo que lanzas tiene {X}{X} en su coste de maná, la ficha obtiene solo X contadores, no el doble de X.
* La ficha de Hidra entra al campo de batalla como una criatura 0/0. Se aplican todas las habilidades que modifican o se disparan cuando sucede este evento. Después de que la ficha esté en el campo de batalla, pero antes de que cualquier jugador pueda realizar acciones, se ponen contadores +1/+1 sobre la ficha.
* Si X es 0, la ficha de Hidra 0/0 morirá inmediatamente después de que la habilidad termine de resolverse, a menos que otra cosa aumente su resistencia.
* Si un efecto, como el de la Temporada duplicadora, hace que la habilidad de Zaxara cree varias fichas de Hidra, cada una recibe X contadores +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Ikoria, Gremios de Rávnica, La lealtad de Rávnica, La Guerra de la Chispa, El trono de Eldraine y Theros son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2020 Wizards.