# Notas de la *Colección básica 2021* y *Jumpstart*

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 14 de mayo 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 básica 2021* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 3 de julio 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*, la *Colección básica 2020*, *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikoria: Mundo de behemots* y la *Colección básica 2021*.

Las cartas impresas en los sobres de Draft de la *Colección básica 2021*, los mazos de Planeswalker de la *Colección básica 2021* y la carta promocional para Buy-a-Box de la *Colección básica 2021* se incluirán en el formato Estándar.

Se imprimieron e incluyeron 37 cartas nuevas (con el código de la colección JMP y los números en la colección del 1 al 37) en los sobres de *Jumpstart*. 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 sobres (el código de colección JMP impreso, los números en la colección del 38 al 495 y algunas con el código M21 impreso) son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Es decir, la aparición en estos sobres 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 [**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/) para encontrar un evento o tienda cercana.

## Nueva acción de palabra clave: moler

Los jugadores llevan poniendo la primera carta de su biblioteca en su cementerio desde la colección *Antiquities*, y se necesitan muchas palabras para describir esa acción. Los jugadores lo llaman “moler”, por la carta Rueda de molino, y ahora ese vocablo se convierte en un término oficial del juego.

Tutelaje de Teferi
{2}{U}
Encantamiento
Cuando el Tutelaje de Teferi entre al campo de batalla, roba una carta, luego descarta una carta.
Siempre que robes una carta, el oponente objetivo muele dos cartas. *(Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

* Si un jugador debe moler más cartas de las que tiene en su biblioteca, pone todas las cartas de su biblioteca en su cementerio. Por otra parte, si un jugador tiene la opción de moler más cartas de las que tiene en su biblioteca, no puede decidir hacerlo.
* Una vez que la biblioteca de un jugador está vacía, ese jugador no pierde el juego hasta que intente robar una carta y no pueda.

## Tipo de criatura: Perro

¡La *Colección básica 2021* está repleta de perros! La colección tiene más criaturas caninas que nunca. ¡Cuidado, que muerden!

Líder de la jauría
{1}{W}
Criatura — Perro
2/2
Los otros Perros que controlas obtienen +1/+1.
Siempre que el Líder de la jauría ataque, prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno a Perros que controlas.

* Las cartas de criatura Perro antiguas (Hound en inglés) se tratan como el nuevo subtipo Perro (Dog en inglés). Esas cartas mantienen sus otros subtipos. De manera similar, las cartas que se convierten o crean fichas del subtipo Perro antiguo (Hound en inglés) ahora se convierten en el nuevo subtipo Perro (Dog en inglés). Ninguna otra carta se ha corregido para convertirse en Perro.

## Habilidad de palabra clave que regresa: destreza

Lanzar hechizos que no sean de criatura inspira a ciertas criaturas a realizar hazañas de gloria marcial. Las criaturas con la habilidad de palabra clave *destreza* obtienen +1/+1 durante el turno siempre que lances un hechizo que no sea de criatura.

Visionaria de los relámpagos
{1}{R}
Criatura — Chamán minotauro
2/1
Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

* Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que se dispare la habilidad de destreza. Jugar una tierra no hace que se dispare esta habilidad.
* 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.

## Ciclo de cartas: encantamientos Altares

La *Colección básica 2021* incluye seis Altares legendarios. Altar es un tipo de encantamiento que no tiene ningún significado de reglas inherente, pero cada Altar se hace mejor y mejor a medida que controlas más y más Altares.

Santuario de los colmillos de piedra
{1}{B}
Encantamiento legendario — Altar
Al comienzo de tu fase principal precombate, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Altares que controlas.

* Cada Altar tiene una habilidad que cuenta la cantidad de Altares que controlas. Estas habilidades incluyen el Altar en el que están impresas.
* Los Altares solo cuentan los encantamientos con el subtipo Altar. Otras cartas con “altar” en su nombre (como el Altar de la jungla y el Altar nantuko) no cuentan.

# *NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA* COLECCIÓN BÁSICA 2021

Abanderado de Liliana
{2}{B}
Criatura — Caballero zombie
3/1
Destello.
Cuando el Abanderado de Liliana entre al campo de batalla, roba X cartas, donde X es la cantidad de criaturas que murieron bajo tu control este turno.

* El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si el Abanderado de Liliana muere mientras esa habilidad está en la pila, se contará a sí mismo.

Abrazo demoníaco
{1}{B}{B}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +3/+1, tiene la habilidad de volar y es un Demonio además de sus otros tipos.
Puedes lanzar el Abrazo demoníaco desde tu cementerio pagando 3 vidas y descartando una carta además de pagar sus otros costes.

* Lanzar el Abrazo demoníaco con el permiso concedido por su última habilidad no cambia cuándo puedes lanzarlo.
* Si otro efecto te concede permiso para lanzar el Abrazo demoníaco desde tu cementerio, no pagas el coste adicional impuesto por su última habilidad si usas ese permiso.
* Si la criatura encantada muere durante tu turno, recibes la prioridad antes que ningún otro jugador. Si se te permite lanzar el Abrazo demoníaco en ese momento, puedes hacerlo antes de que ningún jugador pueda intentar removerlo de tu cementerio.

Acechador de la cripta
{3}{B}
Criatura — Horror
3/4
Cuando el Acechador de la cripta entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura o descartar una carta de criatura. Si lo haces, roba una carta.

* Mientras se resuelve la habilidad del Acechador de la cripta, no puedes sacrificar más de una criatura, descartar más de una carta ni hacer ambas cosas para robar más de una carta.
* El Acechador de la cripta se puede sacrificar para pagar el coste de su propia habilidad disparada.

Acechador de la enramada
{3}{G}
Criatura — Felino
4/2
El Acechador de la enramada debe ser bloqueado si se puede.
Cuando el Acechador de la enramada muera, ganas 1 vida por cada criatura que murió este turno.

* Solo se necesita una criatura para bloquear al Acechador de la enramada. Las otras criaturas también pueden bloquearlo, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.
* El jugador defensor, no tú, es quien elige la criatura que bloquea al Acechador de la enramada.
* Si por alguna razón ninguna criatura que controla el jugador defensor puede bloquear (por ejemplo, por estar giradas), entonces el Acechador de la enramada no es bloqueado. Si hay un coste asociado con bloquear al Acechador de la enramada, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.
* La habilidad disparada del Acechador de la enramada lo cuenta a él mismo, así como a cualquier otra criatura que muera antes de que la habilidad disparada se resuelva.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Acechador de la enramada recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad vaya a la pila.

Acólita de Basri
{2}{W}{W}
Criatura — Clérigo felino
2/3
Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*
Cuando la Acólita de Basri entre al campo de batalla, elige hasta otras dos criaturas objetivo que controlas y pon un contador +1/+1 sobre cada una.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces con la habilidad disparada de la Acólita de Basri para que obtenga dos contadores +1/+1.

Aliento escarchado
{2}{U}
Instantáneo
Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* El Aliento escarchado puede hacer objetivo a criaturas giradas. Si una criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve el hechizo, esa criatura simplemente permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Alzamiento de Garruk
{2}{G}
Encantamiento
Cuando el Alzamiento de Garruk entre al campo de batalla, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.
Las criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar. *(Pueden hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que atacan.)*
Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

* Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más inmediatamente después de que el Alzamiento de Garruk entre al campo de batalla, su primera habilidad no se disparará. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelva, no robas una carta. Sin embargo, no tienen que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
* La primera habilidad del Alzamiento de Garruk hace que robes solo una carta, al margen de cuántas criaturas controles con fuerza de 4 o más.
* Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control, ten en cuenta las habilidades estáticas para determinar si su fuerza es de 4 o más. Los hechizos, las habilidades activadas y las habilidades disparadas no se pueden usar para aumentar la fuerza de la criatura a tiempo para que la última habilidad del Alzamiento de Garruk se dispare ni para reducirla a tiempo para impedir que se dispare.
* Una vez que se dispare la última habilidad del Alzamiento de Garruk, reducir la fuerza de la criatura no te impedirá robar una carta.

Alzamiento furioso
{2}{R}
Encantamiento
Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta que exilies otra carta con el Alzamiento furioso.

* Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza tu paso final, la habilidad del Alzamiento furioso no se disparará. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
* La habilidad del Alzamiento furioso hace que exilies solo una carta, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles después de la primera.
* El efecto del Alzamiento furioso no altera el momento en que puedes jugar la carta exiliada. 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, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
* Si el Alzamiento furioso deja el campo de batalla antes de que juegues la carta exiliada más reciente, puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada.

Anciana jeskai
{1}{U}
Criatura — Monje humano
1/2
Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*
Siempre que la Anciana jeskai haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

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

Ánima de los tomos
{3}{U}
Criatura — Espíritu
3/3
El Ánima de los tomos no puede ser bloqueada mientras hayas robado dos o más cartas este turno.

* Una vez que el Ánima de los tomos está bloqueada, no dejará de estar bloqueada si robas una segunda carta.

Apadrinada de Teferi
{2}{U}
Criatura — Hechicero humano
2/3
{1}{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

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

Aristócrata saciada
{1}{W}{B}
Criatura — Noble vampiro
1/4
Vuela.
Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*
Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, cada oponente pierde 3 vidas.

* Cada oponente pierde solo 3 vidas, sin importar cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
* La última habilidad de la Aristócrata saciada se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
* Si no ganaste 3 vidas en el momento en que empieza tu paso final, la última habilidad de la Aristócrata saciada no se disparará.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Aristócrata saciada hace que el equipo oponente pierda 6 vidas.

Ascensión angelical
{1}{W}
Instantáneo
Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Ascensión angelical intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador creará una ficha de Ángel.

Asesinos hojas gemelas
{3}{B}{G}
Criatura — Asesino elfo
5/4
Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, roba una carta.

* Si no murió ninguna criatura antes de que comience tu paso final, la última habilidad de los Asesinos hojas gemelas no se dispara. Sin embargo, la criatura pudo morir antes de que los Asesinos hojas gemelas entraran al campo de batalla.
* La habilidad disparada se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas murieran este turno.

Augur cinética
{3}{R}
Criatura — Chamán humano
\*/4
Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*
La fuerza de la Augur cinética es igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.
Cuando la Augur cinética entre al campo de batalla, descarta hasta dos cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

* La habilidad que define la fuerza de la Augur cinética funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* En cuanto la habilidad disparada de la Augur cinética se resuelve, eliges si descartas cero, una o dos cartas, las descartas y robas esa misma cantidad de cartas. No puedes descartar una carta, robar una carta y luego elegir volver a descartar.

Avaricia traicionera
{3}{R}
Conjuro
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. Agrega dos manás de un color cualquiera. *(La criatura puede atacar y {T} este turno.)*

* La Avaricia traicionera puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.
* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Avaricia traicionera intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No agregarás dos manás.

Azote del bosque salvaje
{X}{G}
Criatura — Hidra
0/0
El Azote del bosque salvaje entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.
Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre otra criatura que no sea Hidra que controlas, pon un contador +1/+1 sobre el Azote del bosque salvaje.

* Las habilidades que se disparan cuando se ponen contadores sobre una criatura se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla con contadores y cuando un jugador pone contadores sobre una criatura.
* El Azote del bosque salvaje solo obtiene un contador +1/+1, al margen de cuántos contadores se pusieran sobre la criatura que no sea Hidra.
* Si tienes dos criaturas que no sean Hidra con la habilidad del Azote del bosque salvaje (tal vez porque mutaron usando la habilidad de mutación de *Ikoria: Mundo de behemots*), poner un contador +1/+1 sobre cualquier criatura que no sea Hidra que controlas hará que las dos habilidades se disparen la una a la otra indefinidamente. Si ningún jugador realiza una acción para romper este bucle, el juego termina en empate.

Azusa, perdida pero buscando
{2}{G}
Criatura legendaria — Monje humano
1/2
Puedes jugar dos tierras adicionales en cada uno de tus turnos.

* La habilidad de Azusa es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de la Canción de la creación (de la colección *Ikoria: Mundo de behemots*).

Ballena perseguida
{5}{U}{U}
Criatura — Ballena
8/8
Cuando la Ballena perseguida entre al campo de batalla, cada oponente crea una ficha de criatura Pirata roja 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear” y “Las criaturas que controlas atacan cada combate si pueden”.
A tus oponentes les cuesta {3} más lanzar hechizos que hagan objetivo a la Ballena perseguida.

* Si una criatura afectada por la ficha de Pirata 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, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
* 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 (como el del efecto de la Ballena perseguida) 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.

Bandida velacometa
{1}{B}
Criatura — Pirata humano
1/2
Vuela.
Cuando la Bandida velacometa entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra ni criatura. Exilia esa carta hasta que la Bandida velacometa deje el campo de batalla.

* Si la Bandida velacometa deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el oponente mostrará su mano pero ninguna carta será exiliada.

Barrin, archimago tolariano
{1}{U}{U}
Criatura legendaria — Hechicero humano
2/2
Cuando Barrin, archimago tolariano entre al campo de batalla, regresa hasta una otra criatura o planeswalker objetivo a la mano de su propietario.
Al comienzo de tu paso final, si un permanente se puso en tu mano desde el campo de batalla este turno, roba una carta.

* Robas solo una carta, al margen de cuántos permanentes se pusieron en tu mano desde el campo de batalla ese turno.
* El permanente que regresó a tu mano no tiene por qué estar aún en ella.
* Si una ficha regresa a tu mano, se pone ahí antes de que deje de existir.
* La última habilidad de Barrin verifica todo el turno, incluso antes de que Barrin estuviera en el campo de batalla.
* Si no se puso un permanente en tu mano desde el campo de batalla antes de que comience tu paso final, la habilidad de Barrin no se dispara.

Basri Ket
{1}{W}{W}
Planeswalker legendario — Basri
3
+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
−2: Siempre que una o más criaturas que no sean fichas ataquen este turno, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Soldado blancas 1/1 giradas y atacando.
−6: Obtienes un emblema con “Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1, luego pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas”.

* La habilidad disparada retrasada de la segunda habilidad de Basri se dispara si cualquier criatura que no sea ficha ataca y cuenta cuántas criaturas que no sean fichas atacaron. Se cuentan las criaturas atacantes que no sean fichas que dejen el combate antes de que se resuelva la habilidad disparada. Las criaturas ficha que estén atacando no impiden que la habilidad se dispare y no se cuentan.
* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca cada ficha de Soldado. No tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que atacan las criaturas que no sean fichas y no tienen por qué atacar todas al mismo jugador o planeswalker.
* Aunque los Soldados son criaturas atacantes, nunca fueron declarados como criaturas atacantes. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando los Soldados entren al campo de batalla atacando.
* Los efectos que digan que los Soldados no pueden atacar (como el de la Propaganda) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que las fichas de Soldado entren al campo de batalla atacando.
* La ficha de Soldado creada por la última habilidad de Basri no puede atacar el mismo turno que la creas a menos que gane la habilidad de prisa de alguna manera.

Batallón improvisado
{2}{W}
Criatura — Soldado humano
3/2
Siempre que el Batallón improvisado y al menos otras dos criaturas ataquen, pon un contador +1/+1 sobre el Batallón improvisado.

* Una vez que se ha disparado la habilidad del Batallón improvisado, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.

Belicista de la Flota Arrasadora
{1}{B}{R}
Criatura — Pirata orco
3/3
Al comienzo del combate en tu turno, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, el Belicista de la Flota Arrasadora obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

* Mientras se resuelve la habilidad del Belicista de la Flota Arrasadora, no puedes sacrificar varias criaturas para darle más de +2/+2 y la habilidad de arrollar.
* Eliges si sacrificas una criatura (y cuál) mientras la habilidad del Belicista de la Flota Arrasadora se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que haces esa elección y el momento en el que obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de arrollar, si corresponde.

Birladora de bibliotecas
{2}{U}
Criatura — Bribón tritón
1/2
Siempre que la Birladora de bibliotecas ataque, roba una carta.

* Puedes lanzar hechizos y activar habilidades después de que se haya robado la carta, pero antes de que se declaren bloqueadoras.

Bufón agitador
{4}{R}
Criatura — Diablo
5/5
Siempre que sacrifiques un permanente, el Bufón agitador hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

* La habilidad del Bufón agitador es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes.
* Si sacrificas un permanente como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad del Bufón agitador se resolverá antes de ese hechizo o habilidad.
* La habilidad del Bufón agitador se dispara cuando lo sacrificas. Si sacrificas otros permanentes al mismo tiempo, también se dispara para ellos.
* Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.

Burlón intrépido
{4}{R}
Criatura — Trasgo
1/1
Indestructible.
Siempre que el Burlón intrépido reciba daño, hace esa misma cantidad de daño al oponente objetivo.
{2}{R}, {T}: El Burlón intrépido lucha contra otra criatura objetivo.

* Una criatura puede recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Por ejemplo, si el Burlón intrépido recibe 3 puntos de daño, su segunda habilidad hace 3 puntos de daño al oponente objetivo, no 1.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Burlón intrépido recibe daño, pierdes el juego antes de que su segunda habilidad vaya a la pila.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Burlón intrépido intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si el Burlón intrépido ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Cabalgadura alada de Vryn
{2}{W}
Criatura — Pegaso
2/1
Vuela.
Cuesta {1} más lanzar hechizos que no sean de criatura.

* La habilidad afecta a cada hechizo que no sea de criatura, incluso los tuyos. Los hechizos de criatura con otro tipo, como los hechizo de criatura artefacto, no se ven afectados.
* 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 (como el del efecto de la Cabalgadura alada de Vryn) 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.

Calcinar el alma
{2}{R}
Instantáneo
Calcinar el alma hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Ese permanente pierde la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* Calcinar el alma puede hacer objetivo a una criatura o planeswalker que no tenga la habilidad de indestructible.

Chandra, Corazón de Fuego
{3}{R}{R}
Planeswalker legendario — Chandra
5
+1: Descarta tu mano, luego exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera.
+1: Chandra, Corazón de Fuego hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.
−9: Busca en tu cementerio y biblioteca cualquier cantidad de cartas de instantáneo y/o de conjuro rojas, exílialas y luego baraja tu biblioteca. Puedes lanzarlas este turno. Agrega seis {R}.

* Si no tienes cartas en la mano, exilias igualmente tres cartas mientras se resuelve la primera habilidad de Chandra y puedes jugarlas este turno.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas exiliadas para la primera y la última habilidad de Chandra. Si una 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 las cartas exiliadas, permanecen exiliadas.
* Como es una habilidad de lealtad, la última habilidad de Chandra no es una habilidad de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Cicatrices infernales
{1}{B}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene “Cuando esta criatura muera, roba una carta”.

* El jugador que controlaba la criatura cuando murió es el que roba una carta.
* Si las Cicatrices infernales y la criatura encantada son destruidas a la vez, el jugador robará una carta.

Cieno carroñero
{1}{G}
Criatura — Cieno
2/2
{G}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Cieno carroñero y gana 1 vida.

* Si la carta objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se pondrá ningún contador +1/+1 sobre el Cieno carroñero y no ganarás vidas. En particular, esto significa que si activas la habilidad del Cieno carroñero varias veces seleccionando como objetivo la misma carta de criatura, solo la primera copia de la habilidad que se resuelva tendrá algún efecto.

Coatl escamas de sabiduría
{1}{G}{U}
Criatura — Víbora
2/2
Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre el Coatl escamas de sabiduría.

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

Conocimiento atemporal de Teferi
{2}{U}{U}
Encantamiento legendario
Si fueras a robar una carta, excepto la primera que robas en tus pasos de robar, en vez de eso, roba dos cartas.

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.
* Como el Conocimiento atemporal de Teferi es legendario, no es probable que un jugador controle dos. Sin embargo, si eso sucede, cada carta que ese jugador fuera a robar después de la primera producirá que se roben cuatro cartas. Si controla tres, roba ocho cartas, y así sucesivamente.

Control fascinante
{3}{U}{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
No puedes elegir una criatura enderezada como el objetivo de este hechizo en cuanto lo lanzas.
Tú controlas la criatura encantada.

* La segunda habilidad del Control fascinante solo afecta a la elección de objetivo mientras el hechizo se lanza. Si la criatura se endereza antes de que se resuelva el hechizo, se resuelve igualmente. Si un jugador puede cambiar el objetivo del hechizo mientras está en la pila, puede elegir una criatura enderezada. Si pones el Control fascinante en el campo de batalla sin lanzarlo, puedes anexarlo a una criatura enderezada.
* Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Seguirán anexados, pero el efecto de un Aura que afecte a la segunda persona (“tú”) seguirá afectando a su controlador en vez de a ti; el controlador de un Equipo podrá moverlo durante su próxima fase principal; etcétera.

Convertir en escoria
{3}{R}{R}
Conjuro
Convertir en escoria hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Destruye todos los Equipos anexados a esa criatura.

* Convertir en escoria puede hacer objetivo a una criatura que no tenga ningún Equipo anexado.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Convertir en escoria intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No destruirás ningún Equipo.

Desatar la furia
{1}{R}
Instantáneo
Duplica la fuerza de la criatura objetivo hasta el final del turno.

* Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. Si su fuerza es negativa, en vez de eso, obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. El valor de X no cambiará si otro efecto modifica la fuerza de la criatura más adelante en el turno.

Despiertaolas
{5}{U}{U}
Criatura — Ballena
7/7
Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -1/-0.
{1}{U}, descartar la Despiertaolas: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

* Puedes activar la última habilidad de la Despiertaolas solo si está en tu mano.

Devoto de Liliana
{2}{B}
Criatura — Brujo humano
2/3
Los Zombies que controlas obtienen +1/+0.
Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, puedes pagar {1}{B}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

* Si no murió ninguna criatura antes de que comience tu paso final, la última habilidad del Devoto de Liliana no se dispara. Sin embargo, la criatura pudo morir antes de que el Devoto de Liliana entrara al campo de batalla.
* La habilidad disparada se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas murieran este turno.
* Mientras se resuelve la habilidad disparada, no puedes pagar más de {1}{B} para obtener más de una ficha de Zombie.

Diablos arrojafuego
{4}{R}
Criatura — Diablo
3/3
Cuando los Diablos arrojafuego mueran, hacen 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que los Diablos arrojafuego reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad vaya a la pila.

Dientes de sable agresivo
{3}{G}
Criatura — Felino
3/3
Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Dientes de sable agresivo y enderézalo.

* Si no murió ninguna criatura antes de que comience tu paso final, la habilidad del Dientes de sable agresivo no se dispara. Sin embargo, la criatura pudo morir antes de que el Dientes de sable agresivo entrara al campo de batalla.
* La habilidad disparada se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas murieran este turno.

Dilofosaurio iracundo
{3}{G}
Criatura — Dinosaurio
2/2
Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esto haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*
Siempre que el Dilofosaurio iracundo ataque, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, el Dilofosaurio iracundo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más inmediatamente después de que el Dilofosaurio iracundo ataque, su habilidad no se dispara. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
* Si la fuerza del Dilofosaurio iracundo aumenta a 4 o más, su habilidad se dispara cuando ataca.
* El Dilofosaurio iracundo solo obtiene +2/+2, al margen de cuántas criaturas controles con fuerza de 4 o más.
* Cuando la habilidad del Dilofosaurio iracundo se resuelva, mantiene +2/+2 durante el resto del turno, incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Discontinuidad
{3}{U}{U}{U}
Instantáneo
Mientras sea tu turno, te cuesta {2}{U}{U} menos lanzar este hechizo.
Finaliza el turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila, incluida esta carta. El jugador al que corresponde el turno descarta hasta su tamaño máximo de mano. El daño desaparece y terminan los efectos “hasta el final del turno” y “este 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 Discontinuidad). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* Terminar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Si hay criaturas atacando o bloqueando, son removidas del combate. 3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. 5) El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.
* Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.
* Aunque otros hechizos y habilidades que estén exiliados no tendrán ocasión de resolverse, no se consideran contrarrestados.
* Cualquier habilidad disparada “al comienzo del próximo paso final” no tendrá ocasión de dispararse ese turno porque el paso final se salta. Esas habilidades se dispararán al comienzo del paso final del próximo turno.

Dríada Quirion
{1}{G}
Criatura — Dríada
1/1
Siempre que lances un hechizo blanco, azul, negro o rojo, pon un contador +1/+1 sobre la Dríada Quirion.

* 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.
* Si lanzas un hechizo que tiene más de un color, la habilidad de la Dríada Quirion solo se dispara una vez.

Duplicador de cromo
{5}
Criatura artefacto — Constructo
4/4
Cuando el Duplicador de cromo entre al campo de batalla, si controlas dos o más permanentes que no sean tierra ni ficha con el mismo nombre, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 4/4.

* Si no controlas dos permanentes que no sean tierra ni ficha con el mismo nombre inmediatamente después de que el Duplicador de cromo entre al campo de batalla, su habilidad no se dispara. Si no controlas dos en cuanto la habilidad se resuelve, no creas una ficha. Sin embargo, no es necesario que sean el mismo par.
* La habilidad del Duplicador de cromo crea solo un Constructo, al margen de cuántos pares de permanentes con el mismo nombre controles.

Ejecutora celestial
{2}{W}
Criatura — Clérigo humano
2/3
{1}{W}, {T}: Gira la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo si controlas una criatura con la habilidad de volar.

* Una vez que empieces a activar la habilidad de la Ejecutora celestial, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de activarla. En particular, no pueden intentar remover tus criaturas con la habilidad de volar para hacer que sea ilegal activar la habilidad.

Eliminar
{1}{B}
Instantáneo
Destruye la criatura o planeswalker objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos.

* Si una criatura o planeswalker 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.

Emancipación ardiente
{3}{R}{R}{R}
Encantamiento
Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el triple de ese daño a ese permanente o jugador.

* Si una criatura con la habilidad de arrollar que controlas fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora mientras controlas la Emancipación ardiente, 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 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 1 punto de daño al jugador defensor. Luego hará 6 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor.
* Si un efecto te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de triplicarlo.
* 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.

Émpata fiero
{2}{G}
Criatura — Elfo
1/1
Cuando el Émpata fiero entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido de 6 o más, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

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

Enredadera del portón
{G}
Criatura — Muro planta
0/3
Defensor. *(Esta criatura no puede atacar.)*
{2}, {T}, sacrificar una criatura con la habilidad de defensor: Roba una carta.

* La Enredadera del portón se puede sacrificar para pagar el coste de su última habilidad.

Entidad alatormenta
{3}{U}{U}
Criatura — Elemental
3/3
Te cuesta {2}{U} menos lanzar este hechizo si ya lanzaste un hechizo de instantáneo o de conjuro este turno.
Vuela.
Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*
Cuando la Entidad alatormenta entre al campo de batalla, adivina 2.

* 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 Entidad alatormenta). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* La reducción de coste de la Entidad alatormenta se aplica incluso si el hechizo de instantáneo o de conjuro que lanzaste fue contrarrestado o no se resolvió.
* La reducción de coste de la Entidad alatormenta se aplica solo una vez, al margen de cuántos hechizos de instantáneo y de conjuro lanzaste este turno.

Entrenamiento setessano
{1}{G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura que controlas.
Cuando el Entrenamiento setessano entre al campo de batalla, roba una carta.
La criatura encantada obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de arrollar. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

* Si la criatura que el Entrenamiento setessano fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Entusiasmo ante la posibilidad
{1}{R}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.
Roba dos cartas.

* Debes descartar exactamente una carta para lanzar el Entusiasmo ante la posibilidad; no puedes lanzarlo sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Epifanía sublime
{4}{U}{U}
Instantáneo
Elige uno o más:
• Contrarresta el hechizo objetivo.
• Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.
• Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
• Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.
• El jugador objetivo roba una carta.

* No puedes elegir un modo en concreto más de una vez.
* Si cualquiera de los objetivos se convierte en ilegal, los objetivos restantes resultan afectados según corresponda.
* Si eliges más de un modo, ejecutas los modos en el orden especificado. Por ejemplo, si eliges contrarrestar el hechizo objetivo, regresar el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario y que el jugador objetivo robe una carta, ese permanente estará en el campo de batalla mientras ese hechizo es contrarrestado (y puede modificar, afectar o dispararse en ese evento), pero no estará en el campo de batalla mientras ese jugador roba una carta.
* El segundo modo de la Epifanía sublime solo contrarresta las habilidades activadas y disparadas que ya estén en la pila. No impide que las habilidades sean activadas o se disparen más adelante en el turno, y no tiene efecto sobre las actividades estáticas.
* Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios.
* Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como destreza) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
* No se puede contrarrestar habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden contrarrestar.
* El segundo modo de la Epifanía sublime no puede contrarrestar una habilidad de maná activada o disparada. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná en la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná a la reserva de maná del jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.
* Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
* Si eliges el tercer y el cuarto modo y haces objetivo a la misma criatura que controlas ambas veces, la regresarás y luego crearás una ficha que es una copia de ella, usando sus valores copiables tal y como apareció por última vez en el campo de batalla. La razón es que la legalidad de los objetivos se verifica solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse, antes de que se realice ninguna acción.
* La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura sea una ficha o 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 es una ficha, la ficha creada por la Epifanía sublime copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
* 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.

Error de novato
{U}
Instantáneo
Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +0/+2 y otra criatura objetivo obtiene -2/-0.

* No puedes lanzar el Error de novato a menos que elijas dos criaturas como objetivos.
* Si una criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva el Error de novato, la otra resulta afectada según corresponda.

Especialista en perros alpino
{R}{W}
Criatura — Guerrero humano
2/2
Cuando el Especialista en perros alpino entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta llamada Perro guardián alpino y/o una carta llamada Perro callejero ígneo, revelarlas, ponerlas en tu mano y luego barajar tu biblioteca.
Siempre que el Especialista en perros alpino ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de otras criaturas atacantes.

* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad del Especialista en perros alpino. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de criaturas atacantes.

Extraño tragahechizos
{2}{R}
Criatura — Extraño
2/2
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Extraño tragahechizos.

* 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.

Felino engreído
{2}{G}
Criatura — Felino
2/1
Cuando el Felino engreído entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.
Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella tiene la habilidad de arrollar. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

* El Felino engreído puede ser el objetivo de su propia primera habilidad.
* La segunda habilidad del Felino engreído se aplica al Felino engreído mientras tenga un contador +1/+1 sobre él.

Filoconsagrado veterano
{1}{W}
Criatura — Guerrero humano
3/1
Descartar una carta: Gira el Filoconsagrado veterano. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen.)*

* Puedes activar la habilidad del Filoconsagrado veterano incluso si nada está a punto de destruirlo, incluso si ya está girado e incluso si ya tiene la habilidad de indestructible.

Fisgar en el abismo
{4}{B}{B}{B}
Conjuro
El jugador objetivo roba una cantidad de cartas igual a la mitad de la cantidad de cartas en su biblioteca y pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba cada vez.

* Se redondean hacia arriba las vidas perdidas, no el total de vidas restantes. Por ejemplo, si el jugador objetivo tiene 7 vidas, pierde 4 vidas y acaba con 3. De manera similar, se redondea hacia arriba la cantidad de cartas robadas, no la cantidad de cartas restantes en la biblioteca.
* Para robar las cartas, en primer lugar, el jugador determina cuántas cartas roba y luego las roba. Este evento se puede modificar, de forma que realmente se robe una cantidad diferente de cartas.

Fisgón evidente
{R}{R}
Criatura — Bribón trasgo
2/2
Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.
Puedes lanzar hechizos de Trasgo desde la parte superior de tu biblioteca.
Mientras la primera carta de tu biblioteca sea una carta de Trasgo, el Fisgón evidente tiene todas las habilidades activadas de esa carta.

* Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no muestras 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. Mientras la primera carta de tu biblioteca no se muestra, el Fisgón evidente no tiene ninguna de las habilidades de esa carta.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de los hechizos de Trasgo que lanzas desde tu biblioteca.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo de Trasgo que lances desde tu biblioteca, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.
* 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.
* Si una habilidad activada de una carta de Trasgo en la parte superior de tu biblioteca hace referencia a la carta sobre la cual está impresa por nombre, en lugar de eso, trata la versión de esa habilidad del Fisgón evidente como si hiciera referencia al Fisgón evidente por nombre. Por ejemplo, si el Fisgón evidente tiene la habilidad del Burlón intrépido, lucha el Fisgón evidente, no el Burlón intrépido.
* Si el Fisgón evidente gana un conjunto de habilidades activadas 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 Fisgón evidente tenga esas habilidades. Si pierde las habilidades y luego las vuelve a ganar, el vínculo se pierde.

Forma enigmática
{1}{U}
Encantamiento
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, puedes hacer que la Forma enigmática se convierta en una criatura Esfinge 3/3 con la habilidad de volar además de sus otros tipos hasta el final del turno.
{2}{U}: Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* La primera habilidad de la Forma enigmática se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Si la Forma enigmática se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con ella a menos que gane la habilidad de prisa.

Fuegodragón abrasador
{1}{R}
Instantáneo
El Fuegodragón abrasador hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

* El efecto de reemplazo del Fuegodragón abrasador 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.

Fuerza primordial
{X}{G}
Conjuro
La criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno. Luego, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

* Puedes lanzar la Fuerza primordial haciendo objetivo solo a la criatura que controlas.
* Puedes lanzar la Fuerza primordial con 0 como valor de X solo para que las dos criaturas objetivo luchen.
* Si eliges dos criaturas objetivo y cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Fuerza primordial intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando la Fuerza primordial intente resolverse, ninguna criatura obtiene +X/+X. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, obtiene +X/+X igualmente.

Furor de los mordidos
{R}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+2 y ataca cada combate si puede.

* Si la criatura encantada 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, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.

Gadrak, Azote a las Coronas
{2}{R}
Criatura legendaria — Dragón
5/4
Vuela.
Gadrak, Azote a las Coronas no puede atacar a menos que controles cuatro o más artefactos.
Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de Tesoro por cada criatura que no sea ficha que murió en este turno. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

* Una vez que Gadrak ataque, seguirá siendo una criatura atacante incluso si ya no controlas cuatro o más artefactos.
* La última habilidad de Gadrak cuenta todas las criaturas que murieron durante todo el turno, incluso las que murieron antes de que Gadrak entrara al campo de batalla.

Gárgarot anciano
{3}{G}{G}
Criatura — Bestia
6/6
Vigilancia, alcance, arrolla.
Siempre que el Gárgarot anciano ataque o bloquee, elige uno:
• Crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.
• Ganas 3 vidas.
• Roba una carta.

* Si creas una ficha de Bestia, esa ficha no puede atacar ni bloquear durante el mismo combate, incluso si gana la habilidad de prisa.
* Los jugadores pueden lanzar hechizos después de que la habilidad disparada del Gárgarot anciano se resuelva, pero antes de que se declaren bloqueadoras (si está atacando) o antes de hacer daño de combate (si está bloqueando).

Garruk, desatado
{2}{G}{G}
Planeswalker legendario — Garruk
4
+1: Hasta una criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
−2: Crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3. Luego, si un oponente controla más criaturas que tú, pon un contador de lealtad sobre Garruk, desatado.
−7: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso final, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura, ponerla en el campo de batalla y luego barajar tu biblioteca”.

* La segunda habilidad de Garruk solo le da un contador de lealtad, al margen de cuántos oponentes controlen cuántas criaturas más que tú.
* Si Garruk tiene solo dos contadores de lealtad, activar su segunda habilidad de lealtad da como resultado que muera antes de que se resuelva. No estará ahí para obtener un contador de lealtad.
* Si la criatura que pusiste en el campo de batalla con la habilidad del emblema de Garruk durante tu paso final tiene una habilidad que se dispara al comienzo de tu paso final, no se disparará durante ese paso final.

Geist encadenado / Geist engrilletado
{1}{U}
Criatura — Espíritu
2/2
Vuela.
El Geist engrilletado solo puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.
Girar dos Espíritus enderezados que controlas: Gira la criatura objetivo que no controlas.

* Por un error, el Geist engrilletado salió impreso en español como Geist encadenado, que es el mismo nombre de una carta de la colección *Avacyn restituida*. El nombre correcto de la carta en la ***Colección básica 2021*** es Geist engrilletado y es distinto de la carta de *Avacyn restituida*. Para efectos de construcción de mazos se consideran cartas distintas, ya que esa regla se fija en su nombre en inglés, que es Shacklegeist para esta carta y Fettergeist para la carta de *Avacyn restituida*.

Golpe desafiante
{W}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Golpe desafiante intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No robarás una carta.

Goremet
{4}{B}{B}
Criatura — Demonio
5/5
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.
Vuela.
Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*
Cuando el Goremet entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura.

* En cuanto la habilidad disparada del Goremet 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.

Grilletes de fe
{3}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar permanente.
Cuando los Grilletes de fe entren al campo de batalla, ganas 4 vidas.
El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas, a menos que sean habilidades de maná.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Grilletes de fe intenten resolverse, no se resuelven. No entrarán al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
* Los Grilletes de fe no evitan que funcionen las habilidades estáticas, las habilidades disparadas ni las habilidades de maná. Una habilidad de maná es una habilidad que produce maná, no una habilidad que cuesta maná.

Guarda de los bosques
{4}{G}{G}
Criatura — Pueblo-arbóreo
5/7
Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*
Siempre que el Guarda de los bosques sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar dos cartas.

* Una habilidad que se dispara cuando algo se convierte en el objetivo de un hechizo o habilidad se resuelve antes que el hechizo o la habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad 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.

Halconera experta
{3}{W}
Criatura — Soldado humano
2/3
Siempre que la Halconera experta ataque, crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar que está girada y atacando.

* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la ficha de Ave. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca la Halconera experta.
* Aunque el Ave 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 el Ave no puede atacar (como el de la Propaganda) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la ficha de Ave entre al campo de batalla atacando.

Halo rúnico
{W}{W}
Encantamiento
En cuanto el Halo rúnico entre al campo de batalla, elige un nombre de carta.
Tienes protección contra el nombre de carta elegido. *(No puedes ser objetivo, recibir daño o estar encantado por nada con ese nombre.)*

* El Halo rúnico no puede protegerte contra fichas a menos que esas fichas tengan el mismo nombre que la carta que elijas.
* Algunas cartas pueden tener nombres alternativos, como las cartas partidas, las cartas de aventurero, las cartas de dos caras, etc. Puedes elegir uno de los dos nombres que puede tener la carta; el Halo rúnico no te protegerá del otro nombre.

Heraldo de Garruk
{1}{G}{G}
Criatura — Bestia
4/3
Antimaleficio contra negro.
Siempre que el Heraldo de Garruk haga daño de combate a un jugador o planeswalker, mira esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura o de planeswalker Garruk que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Antimaleficio contra negro significa que el Heraldo de Garruk no puede ser objetivo de hechizos negros que controlan tus oponentes ni de habilidades de fuentes negras que controlan tus oponentes.
* Si el Heraldo de Garruk hace una cantidad de daño a un planeswalker mayor que su lealtad o a un jugador mayor que su total de vidas, miras una cantidad de cartas igual a la cantidad total de daño hecha, no solo a la de esa lealtad o ese total de vidas.

Ídolo de la resistencia
{2}{W}
Artefacto
Cuando el Ídolo de la resistencia entre al campo de batalla, exilia todas las cartas de criatura con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio hasta que el Ídolo de la resistencia deje el campo de batalla.
{1}{W}, {T}: Hasta el final del turno, puedes lanzar un hechizo de criatura de entre las cartas exiliadas con el Ídolo de la resistencia sin pagar su coste de maná.

* Las cartas exiliadas regresan a tu cementerio inmediatamente después de que el Ídolo de la resistencia deje el campo de batalla. Cualquier carta que dejara el exilio antes de eso (probablemente porque fuera lanzada con la segunda habilidad del Ídolo de la resistencia) permanece en su zona actual.
* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* La última habilidad del Ídolo de la resistencia no cambia el momento en el que puedes lanzar esos hechizos de criatura. En condiciones normales, esto significa durante tu fase principal mientras la pila está vacía, pero puedes lanzar un hechizo de criatura con la habilidad de destello en otros momentos.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
* 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.
* Si lanzas un hechizo con la última habilidad del Ídolo de la resistencia, se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio, ya no está exiliado con el Ídolo de la resistencia y no regresará a tu cementerio cuando el Ídolo de la resistencia deje el campo de batalla.

Ímpetu tonificante
{2}{G}
Instantáneo
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

* Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Incinerador de Chandra
{5}{R}
Criatura — Elemental
6/6
Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la cantidad total de daño que no sea de combate hecho a tus oponentes este turno.
Arrolla.
Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a un oponente, el Incinerador de Chandra hace esa misma cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo que controla ese jugador.

* El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
* El Incinerador de Chandra cuenta todo el daño que no sea de combate hecho a tus oponentes, no la diferencia en sus totales de vidas desde que empezó el turno. Por ejemplo, si un oponente recibió 5 puntos de daño que no es de combate pero ganó 3 vidas, el Incinerador de Chandra igualmente cuesta solo {R}.
* La reducción de coste solo se aplica al maná genérico en el coste del Incinerador de Chandra. No puede reducir el requisito de {R}.
* En un juego de varios jugadores, el Incinerador de Chandra cuenta el daño hecho a los oponentes que perdieron el juego.

Inmolador de la llama del corazón
{1}{R}
Criatura — Hechicero humano
2/2
Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*
{R}, sacrificar el Inmolador de la llama del corazón: Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo.

* Usa la fuerza del Inmolador de la llama del corazón tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace su última habilidad.
* Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que empiezas a activar la última habilidad del Inmolador de la llama del corazón y el momento en que es sacrificado. En particular, los oponentes no pueden intentar reducir su fuerza.

Intervención heroica
{1}{G}
Instantáneo
Los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

* El conjunto de permanentes afectados por la Intervención heroica se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Los permanentes que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán las habilidades de antimaleficio e indestructible.
* Un planeswalker con la habilidad de indestructible igualmente pierde contadores de lealtad e irá al cementerio de su propietario si su lealtad llega a 0.

Inventario frenético
{1}{U}
Instantáneo
Roba una carta, luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas llamadas Inventario frenético en tu cementerio.

* Como el Inventario frenético sigue en la pila mientras se resuelve, no cuenta para la cantidad de cartas que robas.

Jolrael, ermitaña de Mwonvuli
{1}{G}
Criatura legendaria — Druida humano
1/2
Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Felino verde 2/2.
{4}{G}{G}: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

* La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Jolrael 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 una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* La última habilidad de Jolrael sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de una 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.
* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Jolrael. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de cartas en tu mano.

Kaervek, el rencoroso
{2}{B}{B}
Criatura legendaria — Brujo humano
3/2
Las otras criaturas obtienen -1/-1.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas puede convertirse en letal si Kaervek entra al campo de batalla durante ese turno.
* Si controlas más de un Kaervek, cada uno dará a cada otra criatura -1/-1. Si estos efectos hacen que la resistencia de una criatura pase a ser menor o igual a 0 o a la cantidad de daño marcado sobre ella, la criatura muere al mismo tiempo que la “regla de leyendas” remueve tus Kaerveks sobrantes.

Kraken tolariano
{4}{U}{U}
Criatura — Kraken
4/6
Siempre que robes una carta, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, puedes girar o enderezar la criatura objetivo.

* Mientras se resuelve la habilidad del Kraken tolariano, no puedes pagar más de {1} para girar o enderezar más de una criatura.
* Si un hechizo o habilidad hace que pongas una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Ladronzuelo fantasmal
{1}{U}
Criatura — Bribón espíritu
2/1
Siempre que el Ladronzuelo fantasmal se enderece, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.
Siempre que un oponente lance un hechizo desde cualquier parte excepto desde su mano, roba una carta.
Descartar una carta: El Ladronzuelo fantasmal no puede ser bloqueado este turno.

* La primera habilidad del Ladronzuelo fantasmal se dispara durante tu paso de enderezar, pero va a la pila al mismo tiempo que las habilidades que se disparan al comienzo de tu paso de mantenimiento. Aunque la habilidad se disparó primero, puedes colocarla antes o después de las otras habilidades que controlas que van a la pila en este momento.
* Mientras se resuelve la primera habilidad del Ladronzuelo fantasmal, no puedes pagar más de {2} para robar más de 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 segunda habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
* Una vez que el Ladronzuelo fantasmal es bloqueado, activar su última habilidad no hace que deje de estar bloqueado.

La vida sigue
{G}
Instantáneo
Ganas 4 vidas. Si una criatura murió este turno, en vez de eso, ganas 8 vidas.

* No ganarás más de 8 vidas si más de una criatura murió este turno.

`

Larva carroñera
{3}{B}
Criatura — Insecto
0/5
La Larva carroñera obtiene +X/+0, donde X es la mayor fuerza entre las cartas de criatura en tu cementerio.
Cuando la Larva carroñera entre al campo de batalla, muele cuatro cartas. *(Pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

* La primera habilidad de la Larva carroñera se aplica solo cuando está en el campo de batalla. En todas las otras zonas, su fuerza es 0.
* Cualquier contador que haya sobre criaturas que mueran o los efectos que las afecten hasta el final del turno no se aplicarán a las cartas que estén en el cementerio de su propietario.

Lectura estimulante
{2}{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando la Lectura estimulante entre al campo de batalla, roba dos cartas, luego descarta una carta.
La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

* Si la criatura que la Lectura estimulante fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Líder de la bandada aven
{3}{W}{W}
Criatura — Guerrero ave
4/3
Vuela.
Cuando el Líder de la bandada aven entre al campo de batalla, ganas 2 vidas por cada criatura que controlas con la habilidad de volar.

* La cantidad de vidas que ganas se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Líder de la bandada aven. Si el Líder de la bandada aven todavía está en el campo de batalla en ese momento, su propia habilidad lo contará.

Líder de la jauría
{1}{W}
Criatura — Perro
2/2
Los otros Perros que controlas obtienen +1/+1.
Siempre que el Líder de la jauría ataque, prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno a Perros que controlas.

* 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 Perro que controlas puede convertirse en letal si el Líder de la jauría deja el campo de batalla durante ese turno.
* Cuando el Líder de la jauría ataque, su efecto previene el daño que se fuera a hacer a Perros que controlas, incluso si el Líder de la jauría deja el campo de batalla.

Liliana, Despertadora de los Muertos
{2}{B}{B}
Planeswalker legendario — Liliana
4
+1: Cada jugador descarta una carta. Cada oponente que no pueda hacerlo pierde 3 vidas.
−3: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu cementerio.
−7: Obtienes un emblema con “Al comienzo del combate en tu turno, pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Gana la habilidad de prisa”.

* En cuanto la primera habilidad de Liliana se resuelve, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta en la mano sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo. Por último, cada oponente que no pudo descartar una carta pierde 3 vidas.
* Un jugador que tenga una carta en la mano no puede elegir perder 3 vidas en vez de descartar una carta.
* Si tú no tienes cartas en la mano, simplemente no descartas nada. No pierdes 3 vidas. Otros jugadores descartan igualmente si pueden.
* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la segunda habilidad de Liliana. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de cartas en tu cementerio.
* Las criaturas puestas en el campo de batalla con el emblema de Liliana ganan la habilidad de prisa indefinidamente.
* 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 tú dejas el juego, se exilian todos los permanentes que controlas con el emblema de Liliana.

Luchador de asedio
{2}{W}
Criatura — Soldado humano
1/1
Daña dos veces. *(Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal.)*
Siempre que el Luchador de asedio ataque, puedes girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas. El Luchador de asedio obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura girada de esta manera.

* Eliges cuántas y qué criaturas girar mientras la habilidad del Luchador de asedio se resuelve. Ningún jugador puede realizar otras acciones entre el momento en que tomas esta decisión y el momento en el que aumentan la fuerza y la resistencia del Luchador de asedio.
* Si una criatura atacante con la habilidad de vigilancia se gira por la habilidad del Luchador de asedio, esa criatura sigue siendo una criatura atacante.
* Si el Luchador de asedio gana la habilidad de vigilancia y ataca o ataca y se endereza antes de que su última habilidad se resuelva, puede girarse por su propia habilidad.
* Cuando la habilidad del Luchador de asedio se resuelva, mantiene la bonificación a la fuerza y la resistencia incluso si alguna de las criaturas giradas deja el campo de batalla o se endereza.

Lujo sanguíneo
{3}{B}
Conjuro
Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si ganaste 3 o más vidas este turno.
Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

* 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 del Lujo sanguíneo). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* La primera habilidad del Lujo sanguíneo se fija en cuántas vidas ganaste en el turno. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.

Luz de la promesa
{2}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada tiene “Siempre que ganes vidas, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura”.

* Si la criatura encantada recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
* Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
* Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se dispara una sola vez.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Magia trasga
{3}{R}
Instantáneo
Crea dos fichas de criatura Hechicero Trasgo rojas 1/1 con la habilidad de destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, obtienen +1/+1 hasta el final del turno.)*

* El nombre de una ficha es la concatenación de sus tipos de criatura asignados al crearla. Esto significa que las fichas creadas por la Magia trasga se llaman Hechicero trasgo. Estas fichas tienen el mismo nombre que la carta Hechicero trasgo (Goblin Wizard en inglés) y, por tanto, pueden verse afectadas por cosas que pidan a los jugadores elegir el nombre de una carta, como el Halo rúnico.

Maldecidora con capucha
{2}{B}
Criatura — Víbora
1/4
Toque mortal.
Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal ataque, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.
Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño a un planeswalker, destruye ese planeswalker.

* Las habilidades disparadas de la Maldecidora con capucha se disparan cuando ataca y cuando hace daño a un planeswalker, mientras siga teniendo la habilidad de toque mortal.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad de la Maldecidora con capucha hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Mangara, el Diplomático
{3}{W}
Criatura legendaria — Clérigo humano
2/4
Vínculo vital.
Siempre que un oponente ataque con criaturas, si dos o más de esas criaturas te atacan y/o atacan a planeswalkers que controlas, roba una carta.
Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, roba una carta.

* Si alguna de las criaturas atacantes deja el campo de batalla mientras la habilidad disparada de Mangara está en la pila, usa el jugador o planeswalker al que estuviera atacando antes de dejarlo para determinar si robas una carta. Por otra parte, si es removida del combate sin dejar el campo de batalla, usa su información actual para determinar que ya no te ataca a ti o a un planeswalker que controlas.
* Si tu oponente te ataca a ti con una criatura y a tu planeswalker con otra, robas una carta.
* Robas solo una carta, al margen de cuántas criaturas te estén atacando a ti y a tus planeswalkers más allá de la segunda.
* 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.

Manipulación destructiva
{2}{R}
Conjuro
Elige uno:
• Destruye el artefacto objetivo.
• Las criaturas sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

* Ya que el efecto del segundo modo de la Manipulación destructiva no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por ella se actualiza constantemente. Las criaturas sin la habilidad de volar que entren al campo de batalla más adelante en el turno no podrán bloquear.

Mentora del Cónclave
{G}{W}
Criatura — Clérigo centauro
2/2
Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre esa criatura.
Cuando la Mentora del Cónclave muera, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

* Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
* La primera habilidad de la Mentora del Cónclave no se aplica a sí misma si de alguna manera entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella.
* Si controlas dos Mentoras del Cónclave, la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura es dos más la cantidad original. Tres Mentoras del Cónclave añaden tres, y así sucesivamente.
* Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.
* Usa la fuerza de la Mentora del Cónclave tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

Monarca felino
{2}{G}
Criatura — Felino
2/3
Los otros Felinos que controlas obtienen +1/+1 y tienen protección contra Perros.
Siempre que uno o más Felinos que controlas hagan daño de combate a un jugador, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.

* 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 Felino que controlas puede convertirse en letal si el Monarca felino deja el campo de batalla durante ese turno.

Neblina pestilente
{1}{B}{B}
Conjuro
Elige uno:
• Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.
• Remueve dos contadores de lealtad de cada planeswalker.

* El primer modo de la Neblina pestilente solo afecta a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

Necrófago herida plateada
{2}{B}
Criatura — Vampiro zombie
3/1
Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, regresa el Necrófago herida plateada de tu cementerio al campo de batalla girado.
{1}{B}, sacrificar el Necrófago herida plateada: Roba una carta.

* La primera habilidad del Necrófago herida plateada se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla o en tu cementerio cuando ganaste vidas. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
* Si no ganaste 3 vidas para cuando comience tu paso final, la primera habilidad del Necrófago herida plateada no se disparará.
* Si el Necrófago herida plateada no está en tu cementerio en cuanto empiece tu paso final, su primera habilidad no se disparará.

Negación elevada
{1}{U}
Instantáneo
Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1}. Si controlas una criatura con la habilidad de volar, en vez de eso, contrarresta ese hechizo a menos que su controlador pague {4}.

* Si controlas más de una criatura con la habilidad de volar, el coste de la Negación elevada sigue requiriendo solo {4}.

Niambi, oradora reconocida
{W}{U}
Criatura legendaria — Clérigo humano
2/1
Destello.
Cuando Niambi, oradora reconocida entre al campo de batalla, puedes regresar otra criatura objetivo que controlas a la mano de su propietario. Si lo haces, ganas una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa criatura.
{1}{W}{U}, {T}, descartar una carta legendaria: Roba dos cartas.

* Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada de Niambi intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No regresarás la carta de la zona a la que se movió ni ganarás ninguna vida.

Nido de grifos
{1}{W}
Encantamiento
Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Grifo blanca 2/2 con la habilidad de volar.

* Solo creas una ficha de Grifo, sin importar cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
* La habilidad del Nido de grifos se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
* Si no ganaste 3 vidas en el momento en que empieza tu paso final, la habilidad del Nido de grifos no se disparará.

Nueve vidas
{1}{W}{W}
Encantamiento
Antimaleficio.
Si una fuente fuera a hacerte daño, prevén ese daño y pon un contador de encarnación sobre las Nueve vidas.
Cuando haya nueve o más contadores de encarnación sobre las Nueve vidas, exílialas.
Cuando las Nueve vidas dejen el campo de batalla, pierdes el juego.

* Si más de una fuente te hace daño a la vez, previenes el daño de cada una de ellas y pones esa misma cantidad de contadores de encarnación sobre las Nueve vidas, incluso si eso hace que haya más de nueve contadores de encarnación sobre las Nueve vidas. Los gatos siempre se aprovechan de los vacíos legales.
* Si el daño que una fuente fuera a hacerte no se puede prevenir, seguirás poniendo un contador de encarnación sobre las Nueve vidas.
* Una vez que la primera habilidad disparada esté en la pila, no se disparará de nuevo, incluso si se previene más daño y se ponen más contadores de encarnación sobre ella.
* Si contrarrestas la primera habilidad disparada o la remueves de la pila de algún modo, simplemente volverá a dispararse de inmediato si las Nueve vidas siguen teniendo nueve o más contadores de encarnación sobre ellas.
* La última habilidad de las Nueve vidas se dispara, sin importar cómo dejen el campo de batalla.

Ogro de la torreta
{3}{R}
Criatura — Guerrero ogro
4/3
Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*
Cuando el Ogro de la torreta entre al campo de batalla, si controlas otra criatura con fuerza de 4 o más, el Ogro de la torreta hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* Si no controlas otra criatura con fuerza de 4 o más inmediatamente después de que el Ogro de la torreta entre al campo de batalla, su habilidad no se dispara, incluso si puedes aumentar la fuerza de una criatura inmediatamente. Si no controlas ninguna otra criatura con fuerza de 4 o más en cuanto la habilidad se resuelve, no ocurre nada. Sin embargo, no es necesario que la criatura sea la misma.
* La habilidad del Ogro de la torreta no hace más de 2 puntos de daño a cada oponente si controlas más de una otra criatura con fuerza de 4 o más.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Ogro de la torreta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Orador de los cielos
{W}
Criatura — Clérigo humano
1/1
Vigilancia, vínculo vital.
{T}: Crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar. Activa esta habilidad solo si tienes al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial y solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, puedes activar la habilidad solo si el total de vidas de tu equipo es de al menos 7 más que el total de vidas inicial de tu equipo.

Pasaje de leyenda
Tierra
{T}, sacrificar el Pasaje de leyenda: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja tu biblioteca. Luego, si controlas cuatro o más tierras, endereza esa tierra.

* La tierra que pones en el campo de batalla se contará al determinar si controlas cuatro o más tierras, pero el Pasaje de leyenda no.
* Si controlas cuatro o más tierras, la tierra básica no entra al campo de batalla enderezada; entra girada y luego la enderezas.

Piroideo de Chandra
{1}{R}
Criatura — Lagarto elemental
1/3
Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a un oponente, el Piroideo de Chandra obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. *(Daña primero y también hace daño de combate normal.)*

* El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
* La habilidad del Piroideo de Chandra se dispara solo una vez por evento por cada oponente que recibe daño que no es de combate de una fuente que controlas, sin importar cuánto daño reciba ese jugador. Por ejemplo, si un conjuro que controlas hace 2 puntos de daño a cada oponente en un juego de cuatro jugadores, la habilidad se disparará tres veces.

Planetario cromático
{7}
Artefacto legendario
Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color.
{T}: Agrega {C}{C}{C}{C}{C}.
{5}, {T}: Roba una carta por cada color entre los permanentes que controlas.

* La última habilidad del Planetario cromático puede hacer que robes como máximo cinco cartas. “Incoloro”, “artefacto” y “dorado” no son colores.

Privar de sustancia
{1}{U}
Instantáneo
Regresa el hechizo o la criatura objetivo a la mano de su propietario.

* Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

Radha, Corazón de Keld
{1}{R}{G}
Criatura legendaria — Guerrero elfo
3/3
Mientras sea tu turno, Radha, Corazón de Keld tiene la habilidad de dañar primero.
Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento y puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca.
{4}{R}{G}: Radha obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de tierras que controlas.

* Radha no te permite jugar tierras adicionales.
* Radha 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 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.
* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Radha. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de tierras que controlas.

Rastrear
{1}{G}
Conjuro
Adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura o de tierra, roba una carta. *(Para adivinar 3, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* La carta que muestres será la carta que robas, si procede.
* Si no robas la carta que muestras, esta permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Rayaolas
{3}{U}
Criatura — Draco
2/3
Vuela.
Siempre que ataques con dos o más criaturas con la habilidad de volar, roba una carta.

* La habilidad del Rayaolas se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas con la habilidad de volar ataquen a partir de la segunda.
* Robas una carta incluso si algunas o todas las criaturas atacantes pierden la habilidad de volar o dejan el combate antes de que la habilidad del Rayaolas se resuelva.

Receptáculo del archidemonio
{B}
Criatura — Clérigo humano
1/1
Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*
Cuando el Receptáculo del archidemonio entre al campo de batalla, si entró desde tu cementerio o lo lanzaste desde tu cementerio, exílialo. Si lo haces, crea una ficha de criatura Demonio negra 5/5 con la habilidad de volar.

* Si el Receptáculo del archidemonio deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no puedes exiliarlo de la zona en la que se puso, así que no crearás un Demonio.

Renacimiento fúngico
{2}{G}
Instantáneo
Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano. Si una criatura murió este turno, crea dos fichas de criatura Saprolín verdes 1/1.

* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
* Si una criatura murió este turno, obtienes fichas de Saprolín además de la carta de permanente que regresa a tu mano.
* El Renacimiento fúngico solo verifica si una criatura murió este turno. No te proporcionará Saprolines adicionales si murió más de una criatura.

Retroceder
{2}{U}{U}
Instantáneo
Contrarresta el hechizo objetivo. Endereza hasta cuatro tierras.

* Retroceder solo hace objetivo a un hechizo. No hace objetivo a ninguna tierra. Las tierras son elegidas cuando Retroceder se resuelve.
* Puedes elegir hasta cuatro tierras, al margen de quién controla cualquiera de ellas. Esas tierras se enderezan una vez. No puedes elegir una tierra y hacer que se enderece cuatro veces, por ejemplo.
* Si el hechizo es un objetivo ilegal cuando Retroceder intenta resolverse, tal vez porque fue contrarrestado por otro hechizo o habilidad, Retroceder no se resuelve y ninguno de sus efectos sucederá. No enderezarás ninguna tierra.

Ritos de pueblo
{B}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.
Roba dos cartas.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

Roble puñolobanillo
{2}{G}{G}
Criatura — Pueblo-arbóreo
2/3
Siempre que robes una carta, el Roble puñolobanillo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

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

Sabio nudoso
{3}{G}{G}
Criatura — Druida pueblo-arbóreo
4/4
Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*
Mientras hayas robado dos o más cartas este turno, el Sabio nudoso obtiene +0/+2 y tiene la habilidad de vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* El Sabio nudoso obtiene +0/+2 una sola vez, sin importar cuántas cartas robaste después de la segunda.
* Si el Sabio nudoso gana la habilidad de vigilancia después de atacar, no se enderezará.

Sacerdotisa de la mesura
{1}{W}
Criatura — Clérigo humano
2/2
Destello.
Si una criatura que no sea ficha fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzada, en vez de eso, exíliala.

* La última habilidad de la Sacerdotisa de la mesura no afecta a ninguna criatura que fuera lanzada, incluidas las lanzadas desde zonas poco frecuentes, como tu cementerio.
* La última habilidad de la Sacerdotisa de la mesura no impide que las fichas de criatura entren al campo de batalla. Tampoco afecta a criaturas que ya estaban en el campo de batalla.
* Si una carta que no sea de criatura no fue lanzada y entra en el campo de batalla como una criatura (debido a un efecto como el de la Marcha de las máquinas), será exiliada. De manera similar, si una carta de criatura no fue lanzada y entra al campo de batalla como un permanente que no sea criatura (por ejemplo, Heliod, Corona Solar con una devoción insuficiente), esta no será exiliada.
* Si la Sacerdotisa de la mesura entra al campo de batalla sin ser lanzada, su habilidad no la exiliará a ella misma.
* Si la Sacerdotisa de la mesura entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas, su habilidad no afectará a esas criaturas.

Salir por la fuerza
{R}
Conjuro
Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Una criatura con la habilidad de arrollar puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*
Roba una carta.

* Salir por la fuerza 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 ganarán la habilidad de arrollar.
* Puedes lanzar Salir por la fuerza incluso si no controlas ninguna criatura. Si no controlas ninguna criatura cuando el hechizo se resuelve, solo robarás una carta.

Salva volcánica
{10}{R}{R}
Conjuro
Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas.
La Salva volcánica hace 6 puntos de daño a cada una de hasta dos criaturas y/o planeswalkers objetivo.

* 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 Salva volcánica). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* La reducción de coste solo se aplica al maná genérico en el coste de la Salva volcánica. No puede reducir el requisito de {R}{R}.
* Una vez que empiezas a lanzar la Salva volcánica, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzarla. En particular, no pueden intentar cambiar la fuerza total de tus criaturas.
* El coste total para lanzar la Salva volcánica se fija antes de que pagues ese coste. Por ejemplo, si controlas tres criaturas 2/2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total es de {4}{R}{R}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
* Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de tus otras criaturas. Si la fuerza total de tus criaturas es de 0 o menos, el coste sigue siendo {10}{R}{R}.
* No puedes hacer objetivo a la misma criatura o planeswalker dos veces con la Salva volcánica para hacerle 12 puntos de daño.

Salvaguardar el lugar
{4}{W}
Conjuro
Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

* Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Salvaguardar el lugar intenta resolverse, el hechizo no se resolverá. Ningún jugador creará una ficha de Soldado.

Santuario de la luz tranquila
{W}
Encantamiento legendario — Altar
{5}{W}: Gira la criatura objetivo. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada Altar que controlas.

* La reducción de coste solo se aplica al maná genérico en el coste de la habilidad activada. No puede reducir el requisito de {W}.

Santuario de las aguas tranquilas
{3}{U}
Encantamiento legendario — Altar
Al comienzo de tu fase principal precombate, puedes robar X cartas, donde X es la cantidad de Altares que controlas. Si lo haces, descarta una carta.

* Robas X cartas y descartas una carta mientras la habilidad disparada se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
* Si el Santuario de las aguas tranquilas deja el campo de batalla mientras su habilidad está en la pila, puedes no controlar ningún Altar cuando la habilidad se resuelve. Si es así, puedes elegir robar cero cartas y descartar una, o puedes elegir no robar cero cartas y no descartar una carta.

Santuario de los colmillos de piedra
{1}{B}
Encantamiento legendario — Altar
Al comienzo de tu fase principal precombate, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Altares que controlas.

* Si el Santuario de los colmillos de piedra deja el campo de batalla mientras su habilidad está en la pila, puedes no controlar ningún Altar cuando la habilidad se resuelve. En ese caso, ningún jugador gana ni pierde vidas.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Santuario de los colmillos de piedra hace que el equipo oponente pierda el doble de X vidas y tú ganes X vidas.

Santuario de todos
{W}{U}{B}{R}{G}
Encantamiento legendario — Altar
Al comienzo de tu mantenimiento, puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta de Altar y ponerla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.
Si una habilidad de otro Altar que controlas se dispara mientras controlas seis o más Altares, esa habilidad se dispara una vez más.

* Si el Altar que pusiste en el campo de batalla con la primera habilidad del Santuario de todos durante tu mantenimiento tiene una habilidad que se dispara al comienzo de tu mantenimiento, no se disparará durante ese mantenimiento.
* Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Los efectos de reemplazo, que usan “en vez de eso” o “en cuanto”, no se ven afectados. Las habilidades activadas (escritas como “[Coste]: [Efecto]”) de los Altares que controlas tampoco se ven afectadas.

Sicaria del gremio de ladrones
{B}
Criatura — Bribón humano
1/1
Destello.
Siempre que la Sicaria del gremio de ladrones u otro Bribón entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente muele dos cartas.
Mientras un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio, la Sicaria del gremio de ladrones obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de toque mortal.

* La Sicaria del gremio de ladrones obtiene +2/+1 solo una vez, al margen de cuántos oponentes tengan ocho o más cartas en su cementerio y al margen de cuántas cartas tengan después de la octava.
* Si la Sicaria del gremio de ladrones gana la habilidad de toque mortal solo después de hacer daño (probablemente porque otra criatura recibió daño letal al mismo tiempo que la Sicaria del gremio de ladrones hacía daño), el daño que hace no será de una fuente con toque mortal.

Siembraoscuridad
{5}{B}{B}
Criatura — Horror
8/6
Siempre que el Siembraoscuridad sea bloqueado por una criatura, el controlador de esa criatura pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* Si la criatura que bloqueó al Siembraoscuridad deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada del Siembraoscuridad, el jugador que la controlaba antes de que lo dejara es el jugador que pierde 2 vidas.

Sierpe de la masacre
{3}{B}{B}{B}
Criatura — Sierpe
6/5
Cuando la Sierpe de la masacre entre al campo de batalla, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-2 hasta el final del turno.
Siempre que una criatura que controla un oponente muera, ese jugador pierde 2 vidas.

* La primera habilidad de la Sierpe de la masacre 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 -2/-2.
* La habilidad disparada de la Sierpe de la Masacre se dispara si una criatura que controla un oponente muere por alguna razón, incluida porque su primera habilidad reduzca su resistencia a 0, mientras la Sierpe de la masacre permanezca en el campo de batalla.
* Si una criatura que controla un oponente muere al mismo tiempo que la Sierpe de la masacre, la última habilidad de la Sierpe de la masacre se dispara por esa criatura.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que una criatura que controla un oponente recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad de la Sierpe de la masacre vaya a la pila.

Sobrecarga experimental
{2}{U}{R}
Conjuro
Crea una ficha de criatura Extraño azul y roja X/X, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. Luego, puedes regresar una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio a tu mano. Exilia la Sobrecarga experimental.

* El valor de X se determina solo en cuanto se resuelve la Sobrecarga experimental. La fuerza y la resistencia del Extraño no cambian si cambia la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.
* Como la Sobrecarga experimental sigue en la pila mientras se resuelve, no cuenta para el valor de X.
* Exilias la Sobrecarga experimental aunque no regreses una carta a tu mano.

Subira, caravanista tulzidi
{2}{R}
Criatura legendaria — Chamán humano
2/3
Prisa.
{1}: Otra criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.
{1}{R}, {T}, descartar tu mano: Hasta el final del turno, siempre que una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

* Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 2 cuando la primera habilidad activada intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
* Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos es bloqueada, la segunda habilidad de Subira no hará que deje de estar bloqueada.
* Puedes activar la última habilidad de Subira si tu mano está vacía. Simplemente descartas cero cartas.
* Una vez que la última habilidad de Subira se resuelva, verifica si la habilidad disparada retrasada debe dispararse basándote en la fuerza de las criaturas inmediatamente después de que se haga el daño, no basándote en su fuerza cuando la habilidad se resuelve.

Suturadora obsesionada
{1}{U}{B}
Criatura — Hechicero humano
0/3
{T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{2}{U}{B}, {T}, sacrificar la Suturadora obsesionada: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* Robas una carta y descartas una carta mientras la primera habilidad de la Suturadora obsesionada se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
* La Suturadora obsesionada no puede ser el objetivo de su última habilidad.

Teferi, Maestro del Tiempo
{2}{U}{U}
Planeswalker legendario — Teferi
3
Puedes activar las habilidades de lealtad de Teferi, Maestro del Tiempo durante el turno de cualquier jugador en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.
+1: Roba una carta, luego descarta una carta.
−3: La criatura objetivo que no controlas sale de fase. *(Trátala a ella y a cualquier permanente anexado a ella como si no existiese hasta el próximo turno de su controlador.)*
−10: Juega dos turnos adicionales después de este.

* La primera habilidad de Teferi no cambia cuántas de sus habilidades puedes activar durante cada turno.
* Robas una carta y descartas una carta mientras la primera habilidad de lealtad de Teferi se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
* Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
* Una criatura atacante que sale de fase se remueve del combate.
* Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
* Cualquiera de los efectos que no se repiten que estén esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Bandida velacometa, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
* Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Druida despertador, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
* Cada Aura y Equipo anexados a un permanente que esté saliendo de fase también salen de fase. Entrarán en fase con ese permanente y seguirán anexados a él. De manera similar, los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
* Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
* Las criaturas que entren en fase durante el paso de enderezar de su controlador podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
* Si un oponente gana el control de tu criatura y esta sale de fase, y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo tu control en cuanto comience el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Tejedora de telas de esporas
{2}{G}
Criatura — Araña
1/4
Alcance, antimaleficio contra azul.
Siempre que la Tejedora de telas de esporas reciba daño, ganas 1 vida y creas una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

* Antimaleficio contra azul significa que la Tejedora de telas de esporas no puede ser el objetivo de hechizos azules que controlan tus oponentes o de habilidades de fuentes azules que controlan tus oponentes.
* La última habilidad de la Tejedora de telas de esporas se dispara solo una vez, al margen de cuántas cosas le hacen daño al mismo tiempo y cuánto daño le hacen (probablemente porque la bloqueaban dos o más criaturas).
* La última habilidad de la Tejedora de telas de esporas se dispara incluso si el daño hace que muera.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Tejedora de telas de esporas recibe daño, pierdes el juego antes de que la habilidad vaya a la pila.

Teniente de Basri
{3}{W}
Criatura — Caballero humano
3/4
Vigilancia, protección contra multicolor.
Cuando el Teniente de Basri entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.
Siempre que el Teniente de Basri u otra criatura que controlas muera, si tenía un contador +1/+1 sobre ella, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

* El Teniente de Basri puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada de entra al campo de batalla.
* La segunda habilidad disparada del Teniente de Basri se dispara solo una vez si la criatura que muere tiene contadores +1/+1 sobre ella, al margen de cuántos de esos contadores tenga.
* Si el Teniente de Basri muere al mismo tiempo que otras criaturas, su última habilidad se disparará por cada una de las criaturas que tenga un contador +1/+1 sobre ella, incluido él mismo.
* Si una criatura con contadores +1/+1 sobre ella recibe una cantidad igual o mayor 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 se dispara. La razón es que 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.

Terror de las cimas
{3}{R}{R}
Criatura — Dragón
5/4
Vuela.
A tus oponentes les cuesta 3 vidas adicionales lanzar hechizos que hagan objetivo al Terror de las cimas.
Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Terror de las cimas hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa criatura a cualquier objetivo.

* La cantidad de daño que hace el Terror de las cimas es la fuerza de la criatura que entra en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si esa criatura deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

Tiranodón soñoliento
{1}{G}
Criatura — Dinosaurio
3/3
Defensor. *(Esta criatura no puede atacar.)*
Mientras controles una criatura con fuerza de 4 o más, el Tiranodón soñoliento puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

* Una vez que el Tiranodón soñoliento haya atacado, seguirá siendo una criatura atacante incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
* Si la fuerza del Tiranodón soñoliento aumenta a 4 o más, permitirá que él mismo ataque.

Tomo pierdementes
{2}
Artefacto
{T}, poner un contador de página sobre el Tomo pierdementes: Adivina 1.
{2}, {T}, poner un contador de página sobre el Tomo pierdementes: Roba una carta.
Cuando haya cuatro o más contadores de página sobre el Tomo pierdementes, exílialo. Si lo haces, ganas 4 vidas.

* Si el Tomo pierdementes deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no puedes exiliarlo de la zona en la que se puso.

Transformarse
{3}{R}
Conjuro
Exilia la criatura objetivo. El controlador de esa criatura muestra las primeras cartas de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Ese jugador pone esa carta en el campo de batalla, luego baraja el resto en su biblioteca.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Transformarse intente resolverse, el hechizo no se resolverá. Ningún jugador muestra cartas o baraja su biblioteca.
* Si el jugador muestra toda su biblioteca sin mostrar ninguna carta de criatura, ese jugador simplemente baraja su biblioteca.

Trato infame
{4}{B}{B}
Conjuro
Robas dos cartas y cada oponente descarta dos cartas. Cada jugador pierde 2 vidas.

* Robas solo dos cartas, al margen de cuántos oponentes tengas.
* Si un oponente solo tiene una carta en la mano, ese jugador descarta solo una carta. Otros oponentes descartan dos igualmente si pueden.
* Cada jugador pierde 2 vidas, incluido tú, al margen de cuántas cartas roben o descarten.
* En cuanto el Trato infame se resuelve, primero robas dos cartas. Luego el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige dos cartas en su mano sin mostrarlas, y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo. Luego cada jugador pierde 2 vidas.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Trato infame hace que cada equipo pierda 4 vidas. Tu compañero de equipo no roba ni descarta cartas.

Tutelaje de Teferi
{2}{U}
Encantamiento
Cuando el Tutelaje de Teferi entre al campo de batalla, roba una carta, luego descarta una carta.
Siempre que robes una carta, el oponente objetivo muele dos cartas. *(Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

* Robas una carta y descartas una carta mientras la primera habilidad se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones. Esto significa que la segunda habilidad va a la pila después de que termines de resolver la primera habilidad.

Tutor nefasto
{1}{B}{B}
Conjuro
Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Pierdes 3 vidas.

* No muestras la carta que buscas.

Ugin, el dragón espíritu
{8}
Planeswalker legendario — Ugin
7
+2: Ugin, el dragón espíritu hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.
−X: Exilia cada permanente con coste de maná convertido de X o menos que sea de uno o más colores.
−10: Gana 7 vidas, roba siete cartas y pon hasta siete cartas de permanente de tu mano en el campo de batalla.

* Si un permanente 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.
* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Vengador frondoide
{2}{R}{G}
Criatura — Druida elemental
4/3
{T}: Agrega {G} por cada criatura con fuerza de 4 o más que controlas.
{7}{R}: El Vengador frondoide hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador o planeswalker objetivo.

* Si el Vengador frondoide deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Ventaja de la cazadora
{3}{G}
Conjuro
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

* No puedes lanzar la Ventaja de la cazadora a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
* Si cualquiera de ambas criaturas es un objetivo ilegal en cuanto la Ventaja de la cazadora intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
* Si la criatura que no controlas es un objetivo ilegal cuando la Ventaja de la cazadora intente resolverse pero la criatura que controlas sigue siendo un objetivo legal, solo pones un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas.

Ver la verdad
{1}{U}
Conjuro
Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Si este hechizo se lanzó desde cualquier parte excepto desde tu mano, en vez de eso, pon cada una de esas cartas en tu mano.

* Ver la verdad no te permite lanzarlo desde una zona distinta a tu mano. Necesitarás encontrar otra manera de hacerlo.
* Si un efecto copia Ver la verdad mientras este está en la pila, la copia no fue lanzada, así que solo obtienes una de las cartas que te hace mirar.

Vigilante de las esferas
{W}{U}
Criatura — Hechicero ave
2/2
Vuela.
Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura con la habilidad de volar.
Siempre que otra criatura con la habilidad de volar entre al campo de batalla bajo tu control, el Vigilante de las esferas obtiene +1/+1 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 del Vigilante de las esferas). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
* La reducción de coste solo se aplica al maná genérico en el coste de los hechizos de criatura con la habilidad de volar que lanzas. Por ejemplo, si lanzas un segundo Vigilante de las esferas, su coste no se reducirá a menos de {W}{U}.
* Un hechizo de criatura sin la habilidad de volar no costará menos, incluso si un efecto hace que la criatura tenga la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla. Esto también es cierto si el propio hechizo de criatura tiene una habilidad que le da la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla bajo ciertas condiciones, incluso si esas condiciones son ciertas.

Visión doble
{3}{R}{R}
Encantamiento
Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo o de conjuro cada turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro antes de que la Visión doble entre al campo de batalla durante el mismo turno, su habilidad no puede dispararse ese turno.
* La habilidad de la Visión doble copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
* Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de la Visión doble para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
* La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
* Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
* No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
* La copia que crea la habilidad de la Visión doble se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Vito, Espina de la Rosa del Crepúsculo
{2}{B}
Criatura legendaria — Clérigo vampiro
1/3
Siempre que ganes vidas, el oponente objetivo pierde esa misma cantidad de vidas.
{3}{B}{B}: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

* Como la primera habilidad de Vito no hace ningún daño, no ganarás vidas cuando se resuelva si Vito tiene la habilidad de vínculo vital.
* Si una habilidad se dispara siempre que un oponente pierda vidas y hace que tú ganes vidas, como por ejemplo la habilidad de la Sangre exquisita, esto se repetirá en bucle hasta que ganes el juego o un jugador realice una acción que rompa el bucle.
* Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la primera habilidad de Vito se disparará dos veces y puedes elegir un oponente distinto para cada una de las veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
* Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad de Vito se dispara una sola vez.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Zombie encarcelado
{2}{B}
Criatura — Zombie
2/3
{1}{B}, {T}: Cada oponente pierde 2 vidas. Activa esta habilidad solo si una criatura murió este turno.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Zombie encarcelado hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

# NOTAS ESPECÍFICAS DE LA CARTA PROMOCIONAL DE BUY-A-BOX

Rin y Seri, inseparables{1}{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Felino perro
4/4
Siempre que lances un hechizo de Perro, crea una ficha de criatura Felino verde 1/1.
Siempre que lances un hechizo de Felino, crea una ficha de criatura Perro blanca 1/1.
{R}{G}{W}, {T}: Rin y Seri, inseparables hacen una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la cantidad de Perros que controlas. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de Felinos que controlas.

* Las dos primeras habilidades de Rin y Seri no se disparan cuando lanzas a Rin y Seri.
* 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.
* Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Rin y Seri intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás vidas.
* La cantidad de daño que hace la última habilidad de Rin y Seri solo se determina en cuanto esa habilidad se resuelve. Si Rin y Seri siguen en el campo de batalla, se contarán a sí mismos.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE MAZOS DE PLANESWALKER

Basri, paladín devoto
{4}{W}{W}
Planeswalker legendario — Basri
4
+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.
−1: Siempre que una criatura ataque este turno, pon un contador +1/+1 sobre ella.
−6: Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Después de activar la segunda habilidad de Basri, una criatura que ataque obtiene un contador +1/+1 antes de que se elijan las bloqueadoras.
* La última habilidad de Basri 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/+2 ni ganarán la habilidad de volar.

Chandra, catalizadora de la llama
{4}{R}{R}
Planeswalker legendario — Chandra
5
+1: Chandra, catalizadora de la llama hace 3 puntos de daño a cada oponente.
−2: Puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro roja objetivo desde tu cementerio. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exílialo.
−8: Descarta tu mano, luego roba siete cartas. Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de tu mano sin pagar sus costes de maná.

* Debes pagar los costes del hechizo que deseas lanzar con la segunda habilidad de Chandra. Si ese hechizo tiene costes alternativos, puedes pagarlos.
* Si quieres lanzar la carta objetivo, debes lanzarla mientras la segunda habilidad de Chandra se resuelve. No puedes lanzarla más adelante en el turno.
* Si no tienes cartas en la mano mientras se resuelve la última habilidad de Chandra, igualmente robas siete cartas y puedes lanzar hechizos de tu mano sin pagar sus costes de maná este turno.
* La última habilidad de Chandra no cambia el momento en el que puedes lanzar esos hechizos. Por ejemplo, no puedes lanzar un hechizo de conjuro desde tu mano durante el combate.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
* 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.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Chandra hace que el equipo oponente pierda 6 vidas.

Desprecio de Liliana
{3}{B}{B}
Conjuro
Destruye la criatura objetivo. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Liliana, maga de la muerte, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Desprecio de Liliana intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No buscarás a Liliana, maga de la muerte. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que buscas a Liliana.

Discípulos de la Fortaleza Keral
{2}{R}{R}
Criatura — Monje humano
4/3
Siempre que actives una habilidad de lealtad de un planeswalker Chandra, los Discípulos de la Fortaleza Keral hacen 1 punto de daño a cada oponente.

* La habilidad de los Discípulos de la Fortaleza Keral se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de los Discípulos de la Fortaleza Keral hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Égida de Basri
{2}{W}{W}
Conjuro
Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Basri, paladín devoto, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

* Puedes lanzar la Égida de Basri sin ninguna criatura objetivo. Solo buscarás a Basri, paladín devoto.
* Si eliges objetivos y cada criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Égida de Basri intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No buscarás a Basri. Sin embargo, si solo un objetivo sigue siendo legal, pones un contador +1/+1 sobre él y buscas a Basri.

Espíritu de la malevolencia
{1}{B}
Criatura — Espíritu
2/1
Cuando el Espíritu de la malevolencia muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Espíritu de la malevolencia recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad vaya a la pila.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Espíritu de la malevolencia hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Garruk, heraldo salvaje
{4}{G}{G}
Planeswalker legendario — Garruk
5
+1: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, ponla en tu mano. De lo contrario, pon la carta en el fondo de tu biblioteca.
−2: La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura objetivo.
−7: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan “Puedes hacer que esta criatura haga su daño de combate como si no hubiera sido bloqueada”.

* Si cualquier criatura es un objetivo ilegal en cuanto la segunda habilidad de Garruk intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño a ninguna criatura.
* Cuando asignes el daño de combate, puedes elegir, para cada criatura, si quieres asignar su daño a la criatura que la bloquea o si quieres asignarlo al jugador o planeswalker al que la criatura está atacando. No puedes dividir la asignación de daño entre ellos.
* La última habilidad de Garruk afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán la habilidad.

Liliana, maga de la muerte
{4}{B}{B}
Planeswalker legendario — Liliana
4
+1: Regresa hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
−3: Destruye la criatura objetivo. Su controlador pierde 2 vidas.
−7: El oponente objetivo pierde 2 vidas por cada carta de criatura en su cementerio.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Liliana intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador pierde 2 vidas. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí pierde 2 vidas.

Llamatormentas
{2}{R}
Criatura — Chamán ogro
3/2
Cuando el Llamatormentas entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Llamatormentas hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Pez volador místico
{2}{U}
Criatura — Pez
3/1
Siempre que robes tu segunda carta cada turno, el Pez volador místico gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el Pez volador místico estaba o no en el campo de batalla cuando se robó la primera carta. 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 una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Recuperadora de Liliana
{2}{B}
Criatura — Hechicero humano
3/2
Al comienzo de cada paso final, si una criatura murió este turno, puedes poner un contador de lealtad sobre un planeswalker Liliana que controles.

* Si no murió ninguna criatura antes de que comience tu paso final, la última habilidad de la Recuperadora de Liliana no se dispara. Sin embargo, la criatura pudo morir antes de que la Recuperadora de Liliana entrara al campo de batalla.
* La habilidad disparada se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas murieran este turno.
* Si controlas más de una planeswalker Liliana, eliges cuál recibe un contador de lealtad mientras se resuelve la habilidad de la Recuperadora de Liliana.

Sierpe depredadora
{3}{G}
Criatura — Sierpe
4/4
Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*
La Sierpe depredadora obtiene +2/+2 mientras controles un planeswalker Garruk.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Sierpe depredadora puede convertirse en letal si controlabas un planeswalker Garruk y este deja el campo de batalla durante ese turno.

Teferi, viajero atemporal
{4}{U}{U}
Planeswalker legendario — Teferi
4
+1: Roba una carta.
−3: Pon la criatura objetivo en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
−8: Cada criatura que controla el oponente objetivo sale de fase. Hasta el final de tu próximo turno, no pueden entrar en fase. *(Trátalas a ellas y a cualquier carta anexada a ellas como si no existiesen.)*

* Normalmente, los permanentes fuera de fase entran en fase durante el paso de enderezar de su controlador. La última habilidad de Teferi hace que los permanentes fuera de fase no entren en fase hasta que la duración caduque; entrarán en fase durante el próximo paso de enderezar de su controlador, después de tu próximo turno.
* Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
* Una criatura atacante que sale de fase se remueve del combate.
* Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
* Cualquiera de los efectos que no se repiten que estén esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Bandida velacometa, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
* Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Druida despertador, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
* Cada Aura y Equipo anexados a un permanente que esté saliendo de fase también salen de fase. Entrarán en fase con ese permanente y seguirán anexados a él. De manera similar, los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
* Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
* Las criaturas que entren en fase durante el paso de enderezar de su controlador podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
* Si un oponente gana el control de tu criatura y esta sale de fase, y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo tu control en cuanto comience el paso de enderezar apropiado de ese oponente. Si ese oponente deja el juego antes de ese paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que ese turno habría empezado.
* En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la última habilidad de Teferi se resuelva pero antes de que acabe tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *JUMPSTART*

Alimentador nocturno
{2}{B}
Criatura — Bribón vampiro
2/1
Vuela.
Cuando el Alimentador nocturno muera, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Alimentador nocturno recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad vaya a la pila.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Alimentador nocturno hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y tú ganes 2 vidas.

Bromista malévolo
{2}{R}
Criatura — Diablo
3/2
Mientras sea tu turno, el Bromista malévolo tiene la habilidad de dañar primero.
Siempre que otra criatura muera, el Bromista malévolo hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo.

* Si otra criatura muere al mismo tiempo que el Bromista malévolo, la última habilidad del Bromista malévolo se dispara por esa criatura.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que una criatura recibe daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad del Bromista malévolo vaya a la pila.

Bruja de los páramos
{3}{B}{B}
Criatura — Brujo humano
4/4
Toque mortal.
Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, cada oponente sacrifica una criatura y tú regresas hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

* La habilidad disparada se dispara una sola vez, al margen de cuántas vidas ganaste.
* La habilidad disparada se fija en si ganaste vidas en el turno, incluso si la Bruja de los páramos no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
* Si no ganaste vidas en el momento en que empieza tu paso final, la habilidad disparada no se disparará.
* No tienes por qué elegir una carta de criatura objetivo. Si lo haces y la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá. Tus oponentes no sacrificarán criaturas.
* En cuanto la habilidad disparada se resuelva, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno 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.

Bruto encadenado
{1}{R}
Criatura — Diablo
4/3
El Bruto encadenado no se endereza durante tu paso de enderezar.
{1}, sacrificar otra criatura: Endereza el Bruto encadenado. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

* Puedes activar la última habilidad del Bruto encadenado incluso si ya está enderezado.

Bruvac el Grandilocuente
{2}{U}
Criatura legendaria — Consejero humano
1/4
Si un oponente fuera a moler una o más cartas, en vez de eso, muele el doble de esa cantidad de cartas. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

* Si un jugador debe poner una carta en su cementerio sin usar específicamente el verbo “moler”, la habilidad de Bruvac no se aplica.
* Muchas cartas impresas antes del lanzamiento de la *Colección básica 2021* han recibido correcciones para indicar a un jugador que muela cartas en vez de poner las primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Usa la guía de referencia de cartas Oracle que hay en [**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com) para determinar si una carta concreta recibió alguna corrección. Por norma general, si un efecto indica a un jugador que mire o muestre una carta antes de ponerla en el cementerio de su propietario, es poco probable que recibiera una corrección.
* Como Bruvac es legendario, no es probable que un jugador controle dos. Sin embargo, si eso sucede, cada oponente muele cuatro veces la cantidad de cartas que debía moler originalmente. Si controla tres, sus oponentes muelen ocho veces esa cantidad, y así sucesivamente.

Capitán corsario
{2}{U}
Criatura — Pirata humano
2/2
Cuando el Capitán corsario entre al campo de batalla, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*
Los otros Piratas que controlas obtienen +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 los Piratas que controlas puede convertirse en letal si el Capitán corsario deja el campo de batalla durante ese turno.

Emiel el Bendito
{2}{W}{W}
Criatura legendaria — Unicornio
4/4
{3}: Exilia otra criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.
Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {g/w}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre ella. Si es un Unicornio, en vez de eso, pon dos contadores +1/+1 sobre ella. *({g/w} puede pagarse con {G} o con {W}.)*

* Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. 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.
* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
* La segunda habilidad de Emiel se dispara siempre que cualquier criatura que no sea él mismo entre al campo de batalla bajo tu control, incluidas las regresadas por su primera habilidad.
* Tú eliges si pagas o no por la habilidad disparada de Emiel mientras se resuelve. Si lo haces, ningún jugador puede realizar otras acciones entre el momento en que pagas y el momento en que se ponen uno o dos contadores +1/+1 sobre la criatura.
* Mientras se resuelve la habilidad disparada de Emiel, no puedes pagar {g/w} más de una vez para poner más contadores sobre la criatura.
* Si la criatura que entra es un Unicornio, igualmente tienes que pagar {g/w} para poner dos contadores +1/+1 sobre ella.

Erudito del tesoro perdido
{5}{U}{U}
Criatura — Esfinge
5/5
Vuela.
Cuando el Erudito del tesoro perdido entre al campo de batalla, puedes lanzar la carta de instantáneo, de conjuro o de artefacto objetivo desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si un hechizo de instantáneo o de conjuro lanzado de esta manera fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exílialo.

* Si quieres lanzar la carta objetivo, debes lanzarla mientras la habilidad disparada se resuelve. No puedes lanzarla más adelante en el turno.
* Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
* 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.
* Puedes lanzar un hechizo de artefacto de esta manera y no será exiliado si fuera a ir a tu cementerio este turno.

Evolución ramificada
{2}{G}
Encantamiento
Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

* Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con el doble de esa cantidad.
* Si controlas dos copias de la Evolución ramificada, la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura es de cuatro veces la cantidad original. Tres copias de la Evolución ramificada multiplican la cantidad original por ocho, y así sucesivamente.
* Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.

Fénix de los relámpagos
{2}{R}
Criatura — Fénix
2/2
Vuela, prisa.
El Fénix de los relámpagos no puede bloquear.
Al comienzo de tu paso final, si un oponente recibió 3 o más puntos de daño este turno, puedes pagar {R}. Si lo haces, regresa el Fénix de los relámpagos de tu cementerio al campo de batalla.

* La última habilidad del Fénix de los relámpagos solo se dispara si está en tu cementerio cuando comienza tu paso final, y solo si un oponente recibió 3 o más puntos de daño antes de que comience tu paso final.
* La última habilidad del Fénix de los relámpagos se fija en cuántos puntos de daño se hicieron a los oponentes en el turno, incluso si no estaba en el cementerio cuando se hizo el daño. No importa si los oponentes ganaron vidas, incluso si ganaron más vidas que el daño que recibieron.
* Si un oponente recibió 3 o más puntos de daño y pierde el juego, la última habilidad del Fénix de los relámpagos se dispara en cuanto empieza tu paso final.

Gigante formidable
{4}{G}{G}
Criatura — Gigante
0/0
La Gigante formidable entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la resistencia total de las otras criaturas que controlas.
Sacrificar una criatura con la habilidad de defensor: Todas las criaturas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Si otra criatura entra al campo de batalla al mismo tiempo que la Gigante formidable, su resistencia no contribuirá a los contadores +1/+1 sobre la Gigante formidable.
* Una vez que la Gigante formidable entre al campo de batalla, no gana ni pierde contadores mientras la resistencia total de las otras criaturas que controlas cambie.

Huesitos, el ladrón de baratijas
{1}{B}
Criatura legendaria — Bribón esqueleto
1/2
Al comienzo de cada paso final, si un oponente descartó una carta este turno, tú robas una carta y pierdes 1 vida.
{4}{B}{B}: Cada oponente que no tenga cartas en la mano pierde 10 vidas.

* La primera habilidad de Huesitos solo se dispara si un oponente descartó una carta antes de que comience el paso final. Si un oponente tiene más cartas en la mano que su tamaño máximo de mano, descartará durante su paso de limpieza, que sucede después del paso final.
* La primera habilidad de Huesitos hace que robes solo una carta y pierdas solo 1 vida, al margen de cuántos oponentes descartaran cartas y de cuántas cartas se descartaran después de la primera.
* Huesitos solo verifica qué oponentes no tienen cartas en la mano en cuanto se resuelve su última habilidad.

Inniaz, la Fuerza del vendaval
{3}{U}{U}
Criatura legendaria — Djinn
4/4
Vuela.
{2}{w/u}: Las criaturas atacantes con la habilidad de volar obtienen +1/+1 hasta el final del turno. *({w/u} puede pagarse con {W} o con {U}.)*
Siempre que ataquen tres o más criaturas que controlas con la habilidad de volar, cada jugador gana el control de un permanente que no sea tierra de tu elección controlado por el jugador de su derecha.

* La habilidad de Inniaz se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas con la habilidad de volar ataquen a partir de la tercera.
* La habilidad de Inniaz se resuelve incluso si algunas o todas las criaturas atacantes pierden la habilidad de volar o dejan el combate antes de que se resuelva.
* La habilidad de Inniaz se resuelve antes de que se elijan las bloqueadoras.
* Eliges los permanentes que se pasarán a otros jugadores mientras la habilidad de Inniaz se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que realizas las elecciones y el momento en que cambia el control.
* Si entregas una criatura que controlas con la habilidad de volar que atacó, esta se remueve del combate. Seguirá estando girada si estaba girada, por lo que no podrá bloquear.
* En un juego de dos jugadores, intercambias con tu oponente el control de dos permanentes de tu elección.
* Si algún jugador no controla permanentes que no sean tierra, el jugador de su izquierda no gana el control de nada.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de Inniaz ignora quién está en cada equipo. El jugador situado más a la izquierda de cada equipo gana el control de un permanente de su compañero de equipo, y el jugador situado más a la derecha gana uno del jugador de más a la izquierda del equipo oponente. Si tu compañero de equipo gana el control de una criatura atacante de esta manera, esta se sigue removiendo del combate.
* El efecto de cambio de control de la última habilidad de Inniaz dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si Inniaz deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, un jugador que deja el juego recupera su permanente y devuelve el que tomó.

Kels, amañacombates
{2}{B}{B}
Criatura legendaria — Brujo azra
4/3
Amenaza.
Siempre que sacrifiques una criatura, puedes pagar {u/b}. Si lo haces, roba una carta. *({u/b*} *puede pagarse con {U} o {B}.)*
{1}, sacrificar una criatura: Kels, amañacombates gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* La segunda habilidad de Kels es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes, como la última habilidad de Kels.
* Si sacrificas un permanente como parte del coste de un hechizo o una habilidad activada, la segunda habilidad de Kels se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.
* Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.
* Si sacrificas a Kels, su segunda habilidad se dispara. También se dispara por cualquier otra criatura que sacrifiques al mismo tiempo. Puedes sacrificar a Kels para pagar el coste de su propia habilidad.
* Mientras se resuelve la segunda habilidad de Kels, no puedes pagar {u/b} más de una vez para robar más de una carta.
* Puedes activar la última habilidad de Kels incluso si nada está a punto de destruirlo e incluso si ya tiene la habilidad de indestructible.

Muxus, grande de los trasgos
{4}{R}{R}
Criatura legendaria — Noble trasgo
4/4
Cuando Muxus, grande de los trasgos entre al campo de batalla, muestra las seis primeras cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de criatura Trasgo con coste de maná convertido de 5 o menos que se encuentren entre ellas en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
Siempre que Muxus ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada otro Trasgo que controlas.

* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* La bonificación que obtiene Muxus solo se determina en cuanto se resuelve su última habilidad. Una vez que eso ocurra, la bonificación no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de Trasgos que controlas.

Neyith de la gran caza
{2}{G}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/3
Siempre que una o más criaturas que controlas luchen o sean bloqueadas, roba una carta.
Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {2}{r/g}. Si lo haces, duplica la fuerza de la criatura objetivo hasta el final del turno. Esa criatura debe ser bloqueada este combate si se puede. *({r/g} puede pagarse con {R} o con {G}.)*

* Robas solo una carta cuando se resuelve la primera habilidad de Neyith, al margen de cuántas criaturas que controlas lucharon o fueron bloqueadas.
* Una criatura “lucha” cuando un efecto le indica que luche. Hacer daño de combate no es luchar.
* Mientras se resuelve la última habilidad de Neyith, no puedes pagar varias veces para duplicar la fuerza de una criatura más de una vez ni para duplicar la fuerza de más de una criatura.
* Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. Si su fuerza es negativa, en vez de eso, obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. El valor de X no cambiará si otro efecto modifica la fuerza de la criatura más adelante en el turno.
* Solo se necesita una criatura para bloquear a la criatura objetivo. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.
* Si la criatura objetivo tiene la habilidad de amenaza, dos criaturas deben bloquearla si se puede.
* El jugador defensor, no tú, es quien elige la criatura que bloquea a la criatura objetivo.
* Si por alguna razón ninguna criatura que controla el jugador defensor puede bloquear (por ejemplo, por estar giradas), entonces la criatura objetivo no es bloqueada. Si hay un coste asociado con bloquear a la criatura objetivo, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.

Ormos, guardiana del archivo
{4}{U}{U}
Criatura legendaria — Esfinge
5/5
Vuela.
Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, pon cinco contadores +1/+1 sobre Ormos, guardiana del archivo.
{1}{U}{U}, descartar tres cartas con nombres diferentes: Roba cinco cartas.

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* Si debes robar más de una carta y tienes menos cartas en tu biblioteca, robas cada carta de tu biblioteca y luego empiezas a reemplazar robos de cartas por contadores para los siguientes robos.
* Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.

Pastor de alosaurios
{G}
Criatura — Chamán elfo
1/1
El Pastor de alosaurios no puede ser contrarrestado.
Los hechizos verdes que controlas no pueden ser contrarrestados.
{4}{G}{G}: Hasta el final del turno, cada criatura Elfo que controlas tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 y se convierte en un Dinosaurio además de sus otros tipos de criatura.

* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a hechizos que no se pueden contrarrestar. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el hechizo que no se puede contrarrestar no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
* La última habilidad del Pastor de alosaurios sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
* Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de una 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.
* Las criaturas afectadas no pierden ninguna habilidad cuando se convierten en Dinosaurio.

Peregrino de Refugios Pedregosos
{1}{W}
Criatura — Clérigo kor
2/2
Siempre que el Peregrino de Refugios Pedregosos ataque, si controlas un artefacto o encantamiento, el Peregrino de Refugios Pedregosos obtiene +1/+1 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

* El Peregrino de Refugios Pedregosos obtiene +1/+1 una sola vez, al margen de cuántos artefactos y encantamientos controlas. No obtiene +2/+2 si controlas un artefacto y un encantamiento.
* Si no controlas un artefacto o encantamiento inmediatamente después de que el Peregrino de Refugios Pedregosos ataque, su habilidad no se dispara. Si no controlas uno en cuanto la habilidad se resuelve, no obtiene +1/+1 ni gana la habilidad de vínculo vital. Sin embargo, no tiene que ser el mismo artefacto o encantamiento en ambas ocasiones.

Rayo viviente
{3}{R}
Criatura — Chamán elemental
3/2
Cuando el Rayo viviente muera, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Si un hechizo de instantáneo o de conjuro del que eres propietario hace que el Rayo viviente muera, su habilidad puede hacer objetivo a esa carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio.

Remolino inmolador
{4}{R}{R}
Conjuro
El Remolino inmolador hace X puntos de daño a cada criatura y planeswalker que no controlas, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

* Como el Remolino inmolador sigue en la pila mientras se resuelve, no cuenta para el valor de X.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Remolino inmolador hace daño a las criaturas y planeswalkers que controla tu compañero de equipo.

Santuario bendito
{3}{W}{W}
Encantamiento
Prevén todo el daño que no sea de combate que se te fuera a hacer a ti y a las criaturas que controlas.
Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Unicornio blanca 2/2.

* El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
* Los efectos que hacen que pierdas vidas no se previenen.

Yegua radiante
{2}{W}
Criatura — Unicornio
2/3
Cuando la Yegua radiante entre al campo de batalla, gira hasta una criatura objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual a la fuerza de esa criatura.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Yegua radiante intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás ninguna vida.
* La habilidad de la Yegua radiante puede hacer objetivo a una criatura girada. Si la criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve el hechizo, esa criatura simplemente permanece girada y tú ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

Zurzoth, jinete del caos
{2}{R}
Criatura legendaria — Diablo
2/3
Siempre que un oponente robe su primera carta cada turno, si no es su turno, creas una ficha de criatura Diablo roja 1/1 con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.
Siempre que uno o más Diablos que controlas ataquen a uno o más jugadores, tú y esos jugadores roban una carta cada uno, luego descartan una carta al azar.

* Si un hechizo o habilidad hace que un jugador ponga una carta en su mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que una ficha de Diablo recibe daño letal, pierdes el juego antes de que su habilidad vaya a la pila.
* Los Diablos que controlas que ataquen a un planeswalker no harán que ningún jugador robe o descarte una carta.

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