# Notas de la colección *El resurgir de Zendikar*

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 martes, 27 de julio 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.

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

# NOTAS GENERALES

## Información del lanzamiento

La colección *El resurgir de Zendikar* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 25 de septiembre de 2020. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikoria: Mundo de behemots*, la *Colección básica 2021* y *El resurgir de Zendikar*.

Las cartas que aparecen en los sobres de Draft y los Theme Boosters de *El resurgir de Zendikar* se incluirán en el formato Estándar. Todas estas cartas tienen impreso el código de la colección ZNR.

Hay 6 cartas nuevas (con el código de la colección ZNC y los números en la colección del 1 al 6 impresos) en los mazos de Commander de *El resurgir de Zendikar*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Las demás cartas de estos mazos (con el código de colección ZNC y los números en la colección del 7 al 142 impresos) son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita: es decir, la aparición en estos mazos no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Hay 30 cartas (con el código de la colección ZNE y los números en la colección del 1 al 30 impresos) en la colección *Zendikar Rising* Expeditions. Estas cartas son legales para jugar en cualquier formato que ya permita esas cartas.

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

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

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

## Nueva mecánica de juego: cartas de dos caras modales

En anteriores colecciones de *Magic* se han incluido cartas de dos caras que requerían que las jugaras con las caras frontales boca arriba y las transformaras de alguna forma para obtener las caras posteriores. La colección *El resurgir de Zendikar* incluye una nueva versión de este concepto con las cartas de dos caras modales: no se transforman, sino que puedes jugar cualquier cara directamente.

Escudo de Sejiri
{1}{W}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno.
/////
Glaciar de Sejiri
Tierra
El Glaciar de Sejiri entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {W}.

## Jugar con cartas de dos caras modales

* Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, puedes lanzar el Escudo de Sejiri si ya has jugado una tierra para el turno, y puedes jugar el Glaciar de Sejiri incluso si un efecto te impide lanzar hechizos de instantáneo.
* Si un efecto te permite jugar una carta de dos caras modal específica, puedes lanzarla como un hechizo o jugarla como una tierra, según lo que determine la cara que elijas jugar. Si un efecto te permite lanzar (en lugar de “jugar”) una carta de dos caras modal específica, no puedes jugarla como una tierra.
* Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si la carta Escudo de Sejiri / Glaciar de Sejiri está en tu cementerio y un efecto te permite jugar tierras desde tu cementerio, podrías jugar el Glaciar de Sejiri. Ese efecto no te permite lanzar el Escudo de Sejiri.
* El coste de maná convertido de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila y en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el coste de maná convertido de una carta de dos caras que se transforma.
* Una carta de dos caras modal no se puede transformar ni se puede poner en el campo de batalla transformada. Ignora cualquier instrucción de transformar una carta de dos caras modal o poner una en el campo de batalla transformada.

## Información general sobre las cartas de dos caras

* Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en la pila o en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
* Mientras una carta de dos caras no esté en la pila o en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características del Escudo de Sejiri en el cementerio, incluso si era el Glaciar de Sejiri en el campo de batalla antes de ir al cementerio. En particular, esto significa que el Escudo de Sejiri es una carta que no es tierra, aunque la podrías jugar como una tierra.
* Si un efecto pone una carta de dos caras en el campo de batalla, entra con la cara frontal boca arriba. Si esa cara frontal no se puede poner en el campo de batalla, no entra al campo de batalla. Por ejemplo, si un efecto exilia el Glaciar de Sejiri y lo devuelve al campo de batalla, permanece en el exilio, porque un instantáneo no se puede poner en el campo de batalla.
* Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, se puede elegir el nombre de cualquiera de las caras. Si ese efecto o una habilidad vinculada hacen referencia a un hechizo con el nombre elegido que se está lanzando y/o a una tierra con el nombre elegido que se está jugando, solo tiene en cuenta el nombre elegido, no el nombre de la otra cara.
* En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta.
* Una o ambas caras de una carta de dos caras puede incluir un recordatorio sobre lo que hay en la otra cara. El texto recordatorio no tiene ningún efecto en el juego.
* Cada carta de dos caras tiene un icono en la esquina superior izquierda de cada cara. En el caso de las cartas de dos caras modales de esta colección, estos iconos son un triángulo para la cara frontal y un triángulo doble en la cara posterior. Estos iconos no tienen ningún efecto en el juego.

## Uso de cartas de ayuda para cartas de dos caras

[DFC Helper Card image]

* Es importante que las cartas de tu mazo no puedan diferenciarse unas de otras. Para lograr esto con las cartas de dos caras, puedes usar las cartas de ayuda incluidas en algunos sobres de *El resurgir de Zendikar*. Una carta de ayuda actúa como sustituta de una carta de dos caras en zonas ocultas o donde sea que su identidad sea secreta (como en el exilio, si se exilió boca abajo). Usar cartas de ayuda es opcional, pero en torneos, los jugadores con cartas de dos caras deben utilizar o bien cartas de ayuda o bien protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
* Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa la carta de ayuda. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sideboard.
* Una carta de ayuda solo se puede incluir en un mazo cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.
* Debes escribir claramente en la carta de ayuda para mostrar qué carta de dos caras representa. En la carta de ayuda debe estar escrito el nombre de al menos una cara, y también puede escribirse cualquier otra información visible en cualquiera de las caras de la carta. En una carta de ayuda no se puede escribir información que no esté disponible en la carta.
* Durante el juego, una carta de ayuda se considera como la carta de dos caras que representa.
* Si una carta de ayuda entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta de ayuda aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta de ayuda nuevamente.
* Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta de ayuda boca abajo o protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
* Ciertas colecciones antiguas incluyen cartas de listado para representar cartas de dos caras o cartas combinables de esas colecciones. Una carta de ayuda de *El resurgir de Zendikar* se puede usar para representar a esas cartas de dos caras. Se aplican las mismas reglas sobre qué información se puede escribir en las cartas de ayuda.

## Nueva mecánica de juego: grupo

No hay nada como un grupo en busca de aventura, y las casas expedicionarias de Zendikar te animan fervientemente a que vayas de viaje con un grupo bien formado. Nunca se sabe cuándo necesitarás que alguien te cure, fisgue, dé un buen puñetazo o emplee las fuerzas mágicas que conforman el mismo tejido del Multiverso para preparar una taza de té perfecta.

Asalto de grupo
{2}{W}
Instantáneo
Hasta dos criaturas objetivo obtienen +X/+X cada una hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Para determinar “la cantidad de criaturas en tu grupo”, verifica si controlas un Clérigo, si controlas un Bribón, si controlas un Guerrero y si controlas un Hechicero. La cantidad es la cantidad total de esas verificaciones a las que respondas afirmativamente. Cada criatura que controlas se puede contar para una sola de esas verificaciones.
* Si una criatura tiene más de un tipo de criatura de grupo y hay varias formas de contar esa criatura que podrían dar como resultado una cantidad distinta de criaturas en tu grupo, se usa la cantidad más alta. Por ejemplo, si controlas un Clérigo y un Hechicero Clérigo, la cantidad de criaturas en tu grupo es dos. No puedes elegir tener solo una contando al Hechicero Clérigo como Clérigo.
* Una habilidad que hace referencia a la cantidad de criaturas en tu grupo obtiene una cantidad entre cero y cuatro. Dichas habilidades nunca preguntan qué criaturas hay en tu grupo y tú no tienes que designar a criaturas específicas como que están en tu grupo. No puedes elegir excluir a criaturas de este recuento para reducir la cantidad.
* Algunas cartas hablan de tener un “grupo completo”. Eso sucede si la cantidad de criaturas en tu grupo es cuatro.
* Varias cartas tienen una reducción de coste basada en la cantidad de criaturas en tu grupo. 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. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Si un hechizo tiene una reducción de coste basada en la cantidad de criaturas en tu grupo, ningún jugador puede intentar cambiar la cantidad después de que empieces a lanzar el hechizo pero antes de que pagues el coste.
* Si una habilidad de una criatura cuenta la cantidad de criaturas en tu grupo, esa cantidad se cuenta en cuanto la habilidad se resuelve. Si esa criatura todavía está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, se contará si corresponde.

## Tema de Clérigo: ganar vidas

Si tienes un Clérigo en tu grupo, se te puede recompensar por ganar vidas.

Sacerdotisa de plagas saqueadora
{2}{B}
Criatura — Clérigo vampiro
3/2
Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

* Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
* Una habilidad que se dispara siempre que ganes vidas “por primera vez cada turno” no se disparará si ganas vidas durante un turno antes de que el permanente con esa habilidad esté en el campo de batalla, incluso si ganas vidas más adelante en el turno.
* 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, una habilidad de “siempre que ganes vidas” 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 disparará 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.

## Tema de Bribón: cartas en cementerios

Si tienes un Bribón en tu grupo, se te puede recompensar por tener oponentes cuyos cementerios, de alguna manera, se llenen de cartas.

Anticognición
{1}{U}
Instantáneo
Contrarresta el hechizo de criatura o de planeswalker objetivo a menos que su controlador pague {2}. Si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, en vez de eso, contrarresta ese hechizo, luego adivina 2.

* Una habilidad que ofrece una bonificación si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio no proporcionará beneficios adicionales si más de un oponente tiene ocho cartas en su cementerio, ni si un oponente tiene más de ocho cartas en su cementerio.
* En un juego de varios jugadores, una vez que un oponente deja el juego, no se tendrá en cuenta para un efecto así, al margen de cuántas cartas tuviera en su cementerio antes de dejar el juego.

## Tema de Guerrero: Equipo de quita y pon

Si tienes un Guerrero en tu grupo, probablemente te guste atacar. Mucho. Los Guerreros de esta colección no tienen una mecánica unificadora, pero se benefician enormemente del ataque y de estos Equipos “de quita y pon”, cada uno de los cuales incluye un anexo gratis.

Hacha reliquia
{2}
Artefacto — Equipo
Cuando el Hacha reliquia entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas.
La criatura equipada obtiene +1/+1. Si es un Guerrero, en vez de eso, obtiene +2/+1.
Equipar {2}.

* Anexar un Equipo con su habilidad disparada de entra al campo de batalla no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. Por anexar no pagas maná, y si el Equipo entra en un momento en el que no podrías lanzar un conjuro, igualmente puedes anexarlo a una criatura que controlas.
* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Equipo permanece en el campo de batalla desanexado.

## Tema de Hechicero: lanzar hechizos

Si tienes un Hechicero en tu grupo, se te puede recompensar por lanzar ciertos hechizos que les gustan a los Hechiceros: instantáneos, conjuros e incluso más Hechiceros.

Mago de desprendimientos
{3}{R}
Criatura — Hechicero humano
3/3
Siempre que lances un hechizo de instantáneo, de conjuro o de Hechicero, el Mago de desprendimientos hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo (si tiene cualquier objetivo). La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Un hechizo de Hechicero es uno con el tipo de criatura Hechicero. Los hechizos con temática de Hechicero (como el Amuleto reliquia) no son hechizos de Hechicero.

## Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

Si tienes una tierra en tu grupo... Bueno, las tierras no pueden ser miembros de un grupo, pero desde luego que se te puede recompensar cada vez que una entre al campo de batalla bajo tu control. La habilidad de aterrizaje destaca estas habilidades para ti. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Nectalera de Kazandu
{1}{G}
Criatura — Insecto
1/3
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

* Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control por cualquier motivo. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
* Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
* Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse.

## Habilidad de palabra clave que regresa: estímulo

Estímulo es una palabra clave que regresa y que te permite pagar un coste adicional por un hechizo para darle más energía.

Hacer cenizas
{1}{R}
Instantáneo
Estímulo {R}. *(Puedes pagar {R} adicional al lanzar este hechizo.)*
Hacer cenizas hace 1 punto de daño a cada criatura. Si fue estimulado, en vez de eso, hace 2 puntos de daño a cada criatura.

Clérigo velacometa
{W}
Criatura — Clérigo kor
1/1
Estímulo {2}{W}. *(Puedes pagar {2}{W} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Vuela.
Cuando el Clérigo velacometa entre al campo de batalla, si fue estimulado, gira hasta dos criaturas objetivo.

* La habilidad de estímulo representa un coste adicional opcional que puedes pagar cuando lanzas el hechizo.
Un hechizo lanzado con ese coste adicional pagado se dice que está “estimulado”.
* No puedes pagar un coste de estímulo más de una vez.
* Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.
* Si copias un hechizo estimulado, la copia también está estimulada. Si una carta o ficha entra al campo de batalla como una copia de un permanente que ya está en el campo de batalla, el permanente nuevo no está estimulado aunque el original lo estuviera.
* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Algunos hechizos de instantáneo o de conjuro requieren objetivos alternativos o adicionales si se estimulan. Ignoras esos requisitos de objetivos si esos hechizos no están estimulados y no puedes estimular esos hechizos a menos que puedas elegir los objetivos apropiados. Por otra parte, puedes estimular un hechizo de permanente incluso si no puedes elegir objetivos para una habilidad de entra al campo de batalla de ese permanente una vez que el hechizo se resuelve.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo estimulado se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Una habilidad que hace referencia a “una habilidad de estímulo” se refiere a una carta que tiene un coste de estímulo (o, en algunas cartas de otras colecciones, un coste de multiestímulo), no a una que tiene una habilidad que simplemente dependa de la habilidad de estímulo.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *EL RESURGIR DE ZENDIKAR*

Acechadora del fondo marino
{2}{U}
Criatura — Bribón tritón
2/3
{4}{U}: La Acechadora del fondo marino obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Una vez que una criatura bloquee a la Acechadora del fondo marino, activar su habilidad no hará que deje de estar bloqueada ni removerá esa criatura bloqueadora del combate.
* Puedes activar la habilidad de la Acechadora del fondo marino más de una vez, incluso si ya no puede ser bloqueada este turno.

Acometedor fuegofilo
{R}
Criatura — Guerrero trasgo
1/1
Mientras el Acometedor fuegofilo esté equipado, tiene la habilidad de prisa.
Cuando el Acometedor fuegofilo muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

* Se verifica la última información conocida en el campo de batalla del Acometedor fuegofilo para determinar su fuerza. Si su fuerza era de 0 o negativa, su habilidad no tiene ningún efecto.

Adepta de visión distante
{2}{W}
Criatura — Hechicero kor
3/3
Cuando la Adepta de visión distante entre al campo de batalla, el oponente objetivo y tú roban una carta.

* Si la habilidad de la Adepta de visión distante no puede hacer objetivo a un oponente legalmente, o si el objetivo de la habilidad se convierte en ilegal mientras la habilidad está en la pila, no robas una carta.

Adivina de la expedición
{3}{U}
Criatura — Hechicero tritón
3/2
Vuela.
Mientras controles otro Hechicero, la Adivina de la expedición tiene “Cuando esta criatura muera, roba una carta”.

* La Adivina de la expedición solo tiene una copia de su habilidad disparada, sin importar cuántos otros Hechiceros controles después del primero.
* Si la Adivina de la expedición muere al mismo tiempo que otro Hechicero que controlas deja el campo de batalla, su habilidad se dispara. Por ejemplo, si las únicas criaturas que controlas son dos Adivinas de la expedición y ambas mueren al mismo tiempo, se disparan las habilidades de las dos.

Agresión taimada
{1}{B}
Instantáneo
Elige uno o ambos:
• La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.
• Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* Si eliges ambos modos y una criatura objetivo se convierte en ilegal antes de que se resuelva la Agresión taimada, el otro objetivo resulta afectado según corresponda.

Akiri, viajera valerosa
{1}{R}{W}
Criatura legendaria — Guerrero kor
3/3
Siempre que ataques a un jugador con una o más criaturas equipadas, roba una carta.
{W}: Puedes desanexar un Equipo de una criatura que controlas. Si lo haces, gira esa criatura y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* La primera habilidad de Akiri hace que robes solo una carta por cada jugador al que ataques con una criatura equipada, al margen de con cuántas criaturas equipadas lo ataques después de la primera y de cuántos Equipos lleve esa criatura después del primero.
* Las criaturas equipadas que ataquen a un planeswalker no harán que la primera habilidad de Akiri se dispare.
* Cualquier Equipo que se desanexe permanece en el campo de batalla.
* Eliges qué Equipo desanexar cuando la segunda habilidad de Akiri se resuelve. Desanexar un Equipo de una criatura no afectará a los demás Equipos anexados a esa criatura. Ningún jugador puede realizar acciones entre el momento en que desanexas ese Equipo y el momento en el que la criatura se gire y gane la habilidad de indestructible.
* Si la criatura ya está girada, solo gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Alimentar al enjambre
{1}{B}
Conjuro
Destruye la criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Pierdes una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de ese permanente.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Alimentar al enjambre intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pierdes ninguna vida. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que pierdes vidas.
* La cantidad de vidas que pierdes se determina por el coste de maná convertido del permanente tal como existió por última vez en el campo de batalla.
* Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Amedrentador kargano
{1}{R}
Criatura — Guerrero humano
3/1
Los Cobardes no pueden bloquear a Guerreros.
{1}: Elige uno que no haya sido elegido este turno:
• El Amedrentador kargano obtiene +1/+1 hasta el final del turno.
• La criatura objetivo se convierte en un Cobarde hasta el final del turno.
• El Guerrero objetivo gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Una vez que una criatura bloquee a un Guerrero, convertir esa criatura en un Cobarde no la removerá del combate ni hará que el Guerrero deje de estar bloqueado.
* Si controlas dos o más Amedrentadores karganos, lleva el registro de qué modos se han elegido cada turno para la habilidad de cada uno de ellos por separado.

Ángel de la legión
{2}{W}{W}
Criatura — Guerrero ángel
4/3
Vuela.
Cuando el Ángel de la legión entre al campo de batalla, puedes mostrar una carta de fuera del juego de la cual eres propietario llamada Ángel de la legión y ponerla en tu mano.

* En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sideboard. Puedes consultar tu sideboard en todo momento.
* En un juego casual, puedes encontrar un Ángel de la legión fuera del juego incluso si tu mazo ya contiene cuatro copias del Ángel de la legión. En un evento de torneo de juego construido, no puedes tener más de cuatro copias del Ángel de la legión entre tu mazo y tu sideboard.

Ángel del destino
{3}{W}{W}
Criatura — Clérigo ángel
2/6
Vuela, daña dos veces.
Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, ese jugador y tú ganan esa misma cantidad de vidas.
Al comienzo de tu paso final, si tienes al menos 15 vidas más que tu total de vidas inicial, cada jugador al que el Ángel del destino atacó este turno pierde el juego.

* Todo el daño de combate de dañar primero se hace al mismo tiempo y, por separado, todo el daño de combate normal se hace al mismo tiempo. Si una de estas cantidades de daño de combate es suficiente para hacer que el jugador que recibe el daño pierda el juego, la primera habilidad disparada del Ángel del destino hace que ganes vidas, pero el otro jugador ya perdió el juego y no puede ganar vidas.
* Si una criatura que controlas de alguna manera te hace daño de combate a ti (probablemente porque su daño de combate se redirigió), ganas el doble esa cantidad de vidas en un único evento de ganancia de vidas.
* Si el Ángel del destino deja el campo de batalla antes de tu paso final, su última habilidad no se disparará y no hará que un jugador pierda el juego, incluso si el Ángel del destino atacó a ese jugador antes.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Ángel del destino se puede disparar mientras el total de vidas de tu equipo sea de 15 vidas o más que el total de vidas inicial de tu equipo.

Anticognición
{1}{U}
Instantáneo
Contrarresta el hechizo de criatura o de planeswalker objetivo a menos que su controlador pague {2}. Si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, en vez de eso, contrarresta ese hechizo, luego adivina 2.

* Si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, Anticognición aún puede hacer objetivo solo a un hechizo de criatura o planeswalker.
* Anticognición contrarrestará el hechizo y te permitirá adivinar 2 si cualquier oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, no solo el controlador de ese hechizo.
* Anticognición puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Aún adivinas 2 si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio.

Arcipreste de Iona
{W}
Criatura — Clérigo humano
\*/2
La fuerza del Arcipreste de Iona es igual a la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*
Al comienzo del combate en tu turno, si tienes un grupo completo, la criatura objetivo obtiene +1/+1 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* La habilidad que define la fuerza del Arcipreste de Iona funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* La última habilidad no se disparará si no tienes un grupo completo al comienzo de tu fase de combate. No concederá +1/+1 ni la habilidad de volar si no tienes un grupo completo en cuanto se resuelve. Sin embargo, la cantidad de criaturas en tu grupo puede cambiar entre esos momentos.
* Una vez que la criatura objetivo obtiene +1/+1 y gana la habilidad de volar, mantiene esas bonificaciones incluso si ya no tienes un grupo completo más tarde ese turno.

Arconte de Emeria
{2}{W}
Criatura — Arconte
2/3
Vuela.
Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo cada turno.
Las tierras no básicas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.

* El Arconte de Emeria se fija en el turno entero para ver si un jugador ya lanzó un hechizo, incluso si el Arconte de Emeria no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no puedes lanzar el Arconte de Emeria y luego lanzar otro hechizo durante el mismo turno.
* Si lanzaste un hechizo que fue contrarrestado, no puedes lanzar otro hechizo durante el mismo turno.
* Si un efecto dice que una tierra entra girada a menos que se cumpla una condición o se pague un coste, esa tierra entra girada incluso si se cumple esa condición o se paga ese coste si está afectada por la segunda habilidad del Arconte de Emeria.

Asalto chisporroteante
{1}{R}
Instantáneo
El Asalto chisporroteante hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo que bloqueó este turno.

* El Asalto chisporroteante puede hacer objetivo a una criatura que esté bloqueando actualmente o que bloqueó antes en el turno y ya no esté bloqueando.
* Destruir una criatura bloqueadora no hace que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.

Asalto de grupo
{2}{W}
Instantáneo
Hasta dos criaturas objetivo obtienen +X/+X cada una hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* El valor de X se determina solo en cuanto se resuelve el Asalto de grupo. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de criaturas en tu grupo.

Asalto de Hagra
{2}{B}{B}
Instantáneo
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si un oponente no controla tierras básicas.
Destruye la criatura objetivo.
/////
Foso de crías de Hagra
Tierra
El Foso de crías de Hagra entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {B}.

* La primera habilidad del Asalto de Hagra reduce el coste solo en {1}, incluso si tienes dos oponentes sin tierras básicas. Reduce el coste incluso si algunos oponentes controlan tierras básicas, siempre que uno no controle ninguna tierra básica.
* El oponente que no controle ninguna tierra básica no tiene por qué ser el controlador de la criatura objetivo para que se reduzca el coste del Asalto de Hagra.

Ashaya, el Alma de lo Salvaje
{3}{G}{G}
Criatura legendaria — Elemental
\*/\*
Tanto la fuerza como la resistencia de Ashaya, el Alma de lo Salvaje son iguales a la cantidad de tierras que controlas.
Las criaturas que no sean fichas que controlas son tierras Bosque, además de sus otros tipos. *(Siguen estando afectadas por el mareo de invocación.)*

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de Ashaya se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Mientras Ashaya esté en el campo de batalla, está afectada por su segunda habilidad y por tanto su primera habilidad la cuenta a ella misma.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Ashaya puede convertirse en letal si las tierras que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.
* No puedes jugar cartas de criatura como tierras; igualmente tendrás que lanzarlas como hechizos y entrarán al campo de batalla como tierras (además de sus otros tipos).
* Una tierra que es un Bosque tiene la habilidad de maná intrínseca “{T}: Agrega {G}”.

Aspirante a luminarca
{1}{W}
Criatura — Clérigo humano
1/1
Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

* La Aspirante a luminarca puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Atraetormentas de Portal Marino
{1}{U}
Criatura — Hechicero humano
2/1
Estímulo {4}{U}.
Cuando la Atraetormentas de Portal Marino entre al campo de batalla, copia el siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro con coste de maná convertido de 2 o menos que lances este turno cuando lo lances. Si la Atraetormentas de Portal Marino fue estimulada, en vez de eso, copia ese hechizo dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

* La habilidad disparada retrasada de la Atraetormentas de Portal Marino copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
* Se crea una copia incluso si la Atraetormentas de Portal Marino deja el campo de batalla antes de que se cree su habilidad disparada retrasada.
* Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad disparada retrasada de la Atraetormentas de Portal Marino para cuando esa habilidad 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.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Si se copia, 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. En particular, si el hechizo que copias fue estimulado, la copia o las copias también estarán estimuladas.
* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Aventurero veterano
{5}{G}
Criatura — Humano
5/5
El Aventurero veterano también es un Clérigo, Bribón, Guerrero y Hechicero.
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en tu grupo.
Vigilancia.

* La habilidad que agrega tipos de criatura al Aventurero veterano funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Azote de las aerorruinas
{1}{B}
Criatura — Demonio
\*/\*
Estímulo {4}{B}.
Cuando lances este hechizo, si fue estimulado, cada jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.
La fuerza y resistencia del Azote de las aerorruinas son iguales a 20 menos la mayor cantidad de vidas de entre los jugadores.

* La habilidad que define la fuerza y resistencia del Azote de las aerorruinas funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Si el total de vidas más alto entre los jugadores es mayor de 20, el Azote de las aerorruinas tiene fuerza y resistencia negativas igual a la diferencia.
* 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. En particular, puede cambiarse la resistencia del Azote de las aerorruinas de menos de 0 a más de 0 como resultado de su habilidad disparada antes de que se resuelva y entre al campo de batalla.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Azote de las aerorruinas hace que cada equipo pierda el doble de la mitad de sus vidas redondeado hacia arriba, que es su total de vidas completo o, si es impar, esa misma cantidad de vidas más 1. Esto hace que el juego termine en empate.

Báloth armazón de risco
{5}{G}{G}
Criatura — Bestia
6/6
Estímulo {2}{G}.
Este hechizo no puede ser contrarrestado.
Antimaleficio, prisa.
Si el Báloth armazón de risco fue estimulado, entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Báloth armazón de risco. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Báloth armazón de risco no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

Bestia de carga de piedra tallada
{2}
Criatura artefacto — Bestia
2/1
La Bestia de carga de piedra tallada también es un Clérigo, Bribón, Guerrero y Hechicero.
{2}: Agrega un maná de cualquier color.

* La habilidad que agrega tipos de criatura a la Bestia de carga de piedra tallada funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Boa de Hagra
{2}{B}
Criatura — Víbora
0/0
La Boa de Hagra entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella.
Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella tiene la habilidad de amenaza. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

* Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.

Buscatrampas hábil
{1}{U}
Criatura — Bribón humano
2/1
El Buscatrampas hábil no puede ser bloqueado si otro Clérigo, Bribón, Guerrero o Hechicero entró al campo de batalla bajo tu control este turno.
Al comienzo del combate en tu turno, si tienes un grupo completo, las criaturas que controlas ganan “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta” hasta el final del turno.

* La primera habilidad del Buscatrampas hábil solo verifica si un permanente entró al campo de batalla bajo tu control antes en el turno y tenía uno de los tipos de criatura del grupo cuando entró. No se aplica si un objeto que entra ganó el tipo más adelante en el turno. Se aplica si el objeto que entra dejó de estar bajo tu control desde entonces. No importa si el Buscatrampas hábil estaba bajo tu control cuando ese objeto entró.
* La segunda habilidad del Buscatrampas hábil 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 disparada.
* Después de que la segunda habilidad del Buscatrampas hábil se resuelva, las criaturas que controlas mantienen la habilidad disparada durante el turno, incluso si ya no tienes un grupo completo más tarde en el turno.

Campamento base
Tierra
El Campamento base entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {C}.
{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Clérigo, Bribón, Guerrero o Hechicero o para activar una habilidad de un Clérigo, Bribón, Guerrero o Hechicero.

* El maná que genera la última habilidad del Campamento base no se puede usar para activar habilidades de cartas que no estén en el campo de batalla ni para pagar un coste en una habilidad disparada que se esté resolviendo.

Campeón de la expedición
{2}{R}
Criatura — Guerrero humano
2/3
El Campeón de la expedición obtiene +2/+0 mientras controles otro Guerrero.

* El Campeón de la expedición obtiene solo +2/+0, sin importar cuántos otros Guerreros controles después del primero.

Canalizadora magmática
{1}{R}
Criatura — Hechicero humano
1/3
Mientras haya cuatro o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, la Canalizadora magmática obtiene +3/+1.
{T}, descartar una carta: Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego elige una de ellas. Puedes jugar esa carta este turno.

* La Canalizadora magmática solo obtiene +3/+1 de su primera habilidad, sin importar cuántas cartas de instantáneo y de conjuro haya en tu cementerio después de la cuarta.
* Tú eliges qué carta podrás jugar este turno mientras se resuelve la habilidad de la Canalizadora magmática, pero debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta cuando la juegues. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si no juegas la carta exiliada que elegiste, permanece exiliada. La carta que no elegiste permanece exiliada tanto si juegas la carta elegida como si no.

Capitana de Emeria
{3}{W}
Criatura — Guerrero ángel
1/1
Vuela, vigilancia.
Cuando la Capitana de Emeria entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre ella por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Como la Capitana de Emeria recibe sus contadores +1/+1 de una habilidad disparada y no de un efecto de reemplazo, los jugadores pueden realizar acciones mientras esa habilidad disparada está en la pila y la resistencia de la Capitana de Emeria es solo de 1.

Cárix, la Isla Iracunda
{2}{U}{U}
Criatura legendaria — Cangrejo leviatán
0/17
A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que hagan objetivo a Cárix, la Isla Iracunda.
{3}: Cárix obtiene +X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Islas que controlas.

* 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 Cárix) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Al oponente solo le cuesta {2} más lanzar un hechizo que haga objetivo a Cárix más de una vez.
* Cada vez que activas la última habilidad de Cárix, el valor de X para esa copia de la habilidad se determina solo en cuanto esa habilidad se resuelve. Cuando eso ocurra, el tamaño del cambio de fuerza y resistencia para esa copia de la habilidad no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de Islas que controlas.

Carpanta del olvido
{1}{B}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Roba una carta si esa criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no destruyen a la criatura.)*

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Carpanta del olvido intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta si el objetivo tiene o tenía un contador +1/+1 sobre él.

Cazabichos grotag
{1}{R}
Criatura — Guerrero trasgo
1/2
Arrolla.
Siempre que el Cazabichos grotag ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* La bonificación solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad del Cazabichos grotag. Una vez que eso ocurra, el tamaño de la bonificación no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de criaturas en tu grupo.

Cieno de Oran-Rief
{2}{G}
Criatura — Cieno
2/2
Cuando el Cieno de Oran-Rief entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.
Siempre que el Cieno de Oran-Rief ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura atacante con un contador +1/+1 sobre ella.

* El Cieno de Oran-Rief puede ser el objetivo de su propia primera habilidad.
* El conjunto de criaturas que recibe un contador +1/+1 de la segunda habilidad del Cieno de Oran-Rief solo se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Otras habilidades que se disparan al atacar (como la de la Estratega acompañada) pueden agregar contadores a las criaturas antes de que la habilidad se resuelva.

Clériga mantoprimaveral
{4}{G}
Criatura — Clérigo elfo
2/3
La Clériga mantoprimaveral entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla.

* Si un efecto te permite usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar la Clériga mantoprimaveral, considera únicamente el maná real gastado para determinar cuántos contadores recibe.
* El maná incoloro no dará a la Clériga mantoprimaveral otro contador +1/+1. Incoloro no es un color.
* Si la Clériga mantoprimaveral entra al campo de batalla sin ser lanzada, no recibirá contadores +1/+1.
* Si otra criatura entra al campo de batalla como copia de la Clériga mantoprimaveral, considera qué maná se usó para lanzar esa criatura para determinar con cuántos contadores +1/+1 entra.

Clérigo de abismos fríos
{1}{U}
Criatura — Clérigo tritón
1/3
Siempre que el Clérigo de abismos fríos bloquee a una criatura, esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La criatura bloqueada no se endereza incluso si el Clérigo de abismos fríos deja el campo de batalla antes del siguiente mantenimiento del controlador de esa criatura.
* Si la criatura bloqueada está enderezada (probablemente porque tenga la habilidad de vigilancia), la habilidad no la gira.

Cobra del loto
{1}{G}
Criatura — Víbora
2/1
*Aterrizaje* – Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, agrega un maná de cualquier color.

* La habilidad de la Cobra del loto utiliza la pila y los jugadores pueden responder a ella. No es una habilidad de maná, ya que el evento que hace que se dispare no es una habilidad de maná.

Comandante de la brigada
{3}{W}
Criatura — Guerrero kor
3/3
Cuando el Comandante de la brigada entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Guerrero Kor blanca 1/1 por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*
Al comienzo del combate en tu turno, si tienes un grupo completo, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* La última habilidad del Comandante de la brigada 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 +1/+0 ni ganarán la habilidad de indestructible.
* Una vez que la última habilidad del Comandante de la brigada se resuelva, las criaturas afectadas no perderán +1/+0 ni la habilidad de indestructible, incluso si ya no tienes un grupo completo.

Constructo sin límites
{4}
Criatura artefacto — Constructo
4/4
Estímulo {3}.
Si el Constructo sin límites fue estimulado, entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada tierra no básica que controlan tus oponentes.
Cuando el Constructo sin límites sea el objetivo de un hechizo, sacrifícalo y crea una cantidad de fichas de criatura artefacto Constructo incoloras 1/1 igual a su fuerza.

* Una habilidad que se dispara cuando un permanente se convierte en el objetivo de un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Si no sacrificas el Constructo sin límites en cuanto su última habilidad se resuelve (quizá porque su habilidad se disparó más de una vez y ya lo sacrificaste), creas fichas de Constructo igualmente. La cantidad de fichas que creas se determina por la fuerza del Constructo sin límites tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
* Si un hechizo hace objetivo al Constructo sin límites más de una vez, su última habilidad solo se dispara una vez.

Consumo de Zof
{4}{B}{B}
Conjuro
Cada oponente pierde 4 vidas y tú ganas 4 vidas.
/////
Pantano de sangre de Zof
Tierra
El Pantano de sangre de Zof entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {B}.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Consumo de Zof hace que el equipo oponente pierda 8 vidas y tú ganes 4 vidas.

Corniescarabajo iridiscente
{4}{G}
Criatura — Insecto
3/4
Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1 por cada contador +1/+1 que hayas puesto sobre criaturas bajo tu control este turno.

* La habilidad del Corniescarabajo iridiscente cuenta la cantidad de contadores +1/+1 que pusiste en tus criaturas, incluso si eso ocurrió antes de que el Corniescarabajo iridiscente estuviera en el campo de batalla e incluso si esas criaturas ya no están en el campo de batalla o bajo tu control (y, en algunos casos raros, incluso si esas criaturas ya no son criaturas).
* Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control con contadores +1/+1 sobre ella, la habilidad del Corniescarabajo iridiscente cuenta esos contadores.
* Si el Corniescarabajo iridiscente deja el campo de batalla antes de tu paso final, su habilidad no se disparará. No crearás ninguna ficha.

Corredor nocturno grotag
{2}{R}
Criatura — Bribón trasgo
2/3
Siempre que el Corredor nocturno grotag haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta exiliada. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada.

Cronista de Yelmo de Coral
{2}{U}
Criatura — Hechicero tritón
2/2
Siempre que lances un hechizo estimulado, roba una carta, luego descarta una carta.
Cuando el Cronista de Yelmo de Coral entre al campo de batalla, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta con una habilidad de estímulo que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Robas una carta y descartas una carta mientras la primera habilidad del Cronista de Yelmo de Coral se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre estos eventos y no puede ocurrir nada.

Dentro de la Turbulencia
{1}{U}
Instantáneo
Estímulo {1}{U}. *(Puedes pagar {1}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Si este hechizo fue estimulado, roba una carta.

* Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Dentro de la Turbulencia intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta si este hechizo fue estimulado.

Depredación de Pelakka
{2}{B}
Conjuro
El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta con coste de maná convertido de 3 o más. Ese jugador descarta esa carta.
/////
Cavernas de Pelakka
Tierra
Las Cavernas de Pelakka entran al campo de batalla giradas.
{T}: Agrega {B}.

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

Desollador enjambre
{G}
Criatura — Bestia hongo
0/0
El Desollador enjambre entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.
Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella sea objetivo de un hechizo que controla un oponente, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1.
{1}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre el Desollador enjambre.

* Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en el objetivo de un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Si una criatura sin un contador +1/+1 sobre ella es objetivo de un hechizo que controla un oponente, poner un contador +1/+1 sobre ella después de eso no hará que la segunda habilidad del Desollador enjambre se dispare.
* Si un hechizo hace objetivo más de una vez a una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella, la habilidad del Desollador enjambre solo se dispara una vez.
* Solo creas una ficha de Insecto, sin importar cuántos contadores +1/+1 tenga la criatura objetivo sobre ella.

Despertar de Agadeem
{X}{B}{B}{B}
Conjuro
Regresa de tu cementerio al campo de batalla cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo que tengan cada una un coste de maná convertido de X o menos diferente.
/////
Cripta subterránea de Agadeem
Tierra
En cuanto la Cripta subterránea de Agadeem entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.
{T}: Agrega {B}.

* Por ejemplo, si X es 3, puedes hacer objetivo a hasta cuatro cartas de criatura: una con un coste de maná convertido de 3, una con un coste de maná convertido de 2, una con un coste de maná convertido de 1 y una con un coste de maná convertido de 0.
* Si X es 0 para el Despertar de Agadeem, puedes hacer objetivo a una carta de criatura con un coste de maná convertido de 0.
* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0 para esa carta.

Despertar de Valakut
{2}{R}
Instantáneo
Pon cualquier cantidad de cartas de tu mano en el fondo de tu biblioteca, luego roba esa misma cantidad de cartas más una.
/////
Fragua de piedra de Valakut
Tierra
La Fragua de piedra de Valakut entra al campo de batalla girada.
{T}: Agrega {R}.

* Eliges cuántas cartas poner en el fondo de tu biblioteca mientras se resuelve el Despertar de Valakut.
* Si pones cero cartas en el fondo de tu biblioteca, robas una carta.

Discípulo del demonio
{2}{B}
Criatura — Clérigo humano
3/1
Cuando el Discípulo del demonio entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura o planeswalker.

* Cuando la habilidad disparada se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura o planeswalker que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas y/o planeswalkers elegidos son sacrificados al mismo tiempo.
* El Discípulo del demonio puede ser la criatura sacrificada para su propia habilidad.

Dominio del mago arrullador
{X}{U}{U}{U}
Conjuro
Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura cuyo controlador tiene ocho o más cartas en su cementerio.
Gana el control de la criatura objetivo con coste de maná convertido de X.

* Para lanzar el Dominio del mago arrullador, elige un valor para X, elige una criatura con el coste de maná convertido apropiado y luego determina el coste del hechizo, restando {3} si corresponde. Esto no puede reducir el {U}{U}{U} del coste del hechizo. Por ejemplo, si deseas hacer objetivo a una criatura con un coste de maná convertido de 2 cuyo controlador tenga ocho cartas en su cementerio, pagarás {U}{U}{U}.
* Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Una vez que el Dominio del mago arrullador se resuelve, el efecto de control dura hasta que la criatura deja el campo de batalla o tú pierdes el juego. No caduca al final del turno.

Drana, la última jefe de sangre
{3}{B}{B}
Criatura legendaria — Clérigo vampiro
4/4
Vuela.
Siempre que Drana, la última jefe de sangre ataque, el jugador defensor elige una carta de criatura que no sea legendaria en tu cementerio. Regresas esa carta al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella. La criatura es un Vampiro además de sus otros tipos.

* Si Drana ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
* El jugador defensor elige una carta y tú la pones en el campo de batalla mientras la habilidad de Drana se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre esos eventos.
* Como todas las atacantes se declaran a la vez, la criatura regresada no puede atacar durante el mismo combate en el que regresa, incluso si tiene la habilidad de prisa.
* La criatura regresada sigue siendo un Vampiro además de sus otros tipos, incluso después de que Drana deje el campo de batalla.

Drenar la mente
{2}{B}
Conjuro
El oponente objetivo descarta dos cartas, muele una carta y pierde 1 vida. Ganas 1 vida. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

* Si el oponente objetivo puede descartar solo una carta o no puede descartar ninguna carta, igualmente muele una carta y pierde 1 vida, y tú ganas 1 vida.

Duelista de Zulaport
{U}
Criatura — Bribón humano
1/1
Destello.
Cuando la Duelista de Zulaport entre al campo de batalla, hasta una criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta el final del turno. Su controlador muele dos cartas. *(Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Duelista de Zulaport intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador muele dos cartas.

Ejemplar de Tajuru
{1}{G}
Criatura — Elfo
3/2
La Ejemplar de Tajuru también es un Clérigo, Bribón, Guerrero y Hechicero.
Estímulo {3}.
Cuando la Ejemplar de Tajuru entre al campo de batalla, si fue estimulada, muestra las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en tu mano una carta que comparta un tipo de criatura con la Ejemplar de Tajuru que se encuentre entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* La habilidad que agrega tipos de criatura a la Ejemplar de Tajuru funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Si la Ejemplar de Tajuru deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, usa sus tipos de criatura tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar qué cartas puedes poner en tu mano.

Electromante vehemente
{2}{R}
Criatura — Hechicero humano
3/2
Cuando la Electromante vehemente entre al campo de batalla, añade {R} por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* La habilidad de la Electromante vehemente utiliza la pila y los jugadores pueden responder a ella. No es una habilidad de maná, ya que el evento que hace que se dispare no es una habilidad de maná.

Elemental quemamaleza
{R}{G}
Criatura — Elemental
1/1
Prisa.
El Elemental quemamaleza no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, el Elemental quemamaleza obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

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

Emboscada de Khalni
{2}{G}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*
/////
Territorio de Khalni
Tierra
El Territorio de Khalni entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {G}.

* Si alguno de los objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Emboscada de Khalni se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Enigma confuso
{1}{U}
Encantamiento
Cuando el Enigma confuso entre al campo de batalla, roba una carta.
Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, si ese jugador hizo que otra tierra entrase al campo de batalla bajo su control este turno, regresa una tierra que controla a la mano de su propietario.

* El jugador puede regresar cualquier tierra que controle a la mano de su propietario, no solo las que entrasen ese turno.
* Si un oponente no tuvo tierras que entraran bajo su control y luego entran dos o más tierras al mismo tiempo, la segunda habilidad del Enigma confuso se dispara por cada una de esas tierras.

Escalar las alturas
{2}{G}
Conjuro
Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Ganas 2 vidas. Puedes jugar una tierra adicional este turno.
Roba una carta.

* Si eliges una criatura objetivo y esta es un objetivo ilegal para cuando Escalar las alturas intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganas vidas, no robas una carta ni puedes jugar una tierra adicional.
* El permiso para jugar tierras es acumulativo con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de la Litoformación de Nahiri.
* No juegas una tierra en cuanto Escalar las alturas se resuelve; Escalar las alturas se resuelve primero y tú robas una carta, quizá incluida una tierra que jugarás luego. Si no es tu turno, no podrás jugar ninguna tierra.

Espectro de aerorruina
{1}{B}
Criatura — Sombra
3/1
Estímulo {2}{B}.
El Espectro de aerorruina no puede bloquear.
Si el Espectro de aerorruina fue estimulado, entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si el Espectro de aerorruina está en tu cementerio y es tu turno, puedes lanzarlo desde tu cementerio este turno.

* La habilidad de aterrizaje del Espectro de aerorruina solo se dispara si está en tu cementerio inmediatamente después de que la tierra entre al campo de batalla.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del Espectro de aerorruina al lanzarlo con el permiso de su habilidad de aterrizaje. Debes pagar su coste de maná (o, si otro efecto lo permite, un coste alternativo). Puedes pagar su coste de estímulo cuando lo lances de esta manera.
* Después de lanzar el Espectro de aerorruina desde tu cementerio, se considera un nuevo objeto y el permiso de su habilidad de aterrizaje no se le aplicará otra vez, incluso si regresa a tu cementerio más tarde en el turno. Para volver a lanzarlo, necesitarás que otra tierra entre al campo de batalla bajo tu control después de que regrese a tu cementerio.

Esqueleto de la pedrera musgosa
{B}{G}
Criatura — Esqueleto planta
2/2
Estímulo {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Si el Esqueleto de la pedrera musgosa fue estimulado, entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.
Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre una criatura que controlas, si el Esqueleto de la pedrera musgosa está en tu cementerio, puedes poner el Esqueleto de la pedrera musgosa en la parte superior de tu biblioteca.

* La última habilidad del Esqueleto de la pedrera musgosa solo se dispara si ya está en tu cementerio en cuanto se ponen contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas.
* La última habilidad del Esqueleto de la pedrera musgosa se dispara si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control con contadores +1/+1 sobre ella, así como cuando se ponen contadores +1/+1 sobre una criatura que ya controlas.

Estampida de Makindi
{3}{W}{W}
Conjuro
Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.
/////
Altiplano de Makindi
Tierra
El Altiplano de Makindi entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {W}.

* La Estampida de Makindi 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.

Estratega acompañada
{2}{W}
Criatura — Guerrero humano
3/2
Siempre que la Estratega acompañada y al menos otra criatura Guerrero ataquen, pon un contador +1/+1 sobre la Estratega acompañada.

* La Estratega acompañada solo obtiene un contador +1/+1 de su habilidad disparada, sin importar cuántos otros Guerreros ataquen con ella después del primero.
* El otro Guerrero atacante no tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker que la Estratega acompañada.

Estruendo de Aplastacráneos
{X}{R}{R}
Conjuro
El Estruendo de Aplastacráneos hace X puntos de daño divididos como elijas entre hasta dos criaturas y/o planeswalkers objetivo. Si X es 6 o más, en vez de eso, el Estruendo de Aplastacráneos hace el doble de X puntos de daño divididos como elijas entre ellos.
/////
Aplastacráneos, el Paso de los Martillos
Tierra
En cuanto Aplastacráneos, el Paso de los Martillos entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {R}.

* Divides el daño cuando lanzas el Estruendo de Aplastacráneos, no cuando se resuelve. Si eliges dos objetivos, debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo.
* Si X es 6 o más, divides el doble de X puntos de daño; no asignas X puntos de daño y luego duplicas esos puntos de daño.
* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para el Estruendo de Aplastacráneos, se sigue aplicando la división del daño original al objetivo que aún sea legal, pero no se hace el daño que hubiera recibido el objetivo ilegal.

Experta en adquisiciones
{1}{B}
Criatura — Bribón humano
1/2
Cuando la Experta en adquisiciones entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra una cantidad de cartas de su mano igual a la cantidad de criaturas en tu grupo. Tú eliges una de esas cartas. Ese jugador descarta esa carta. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Si no hay criaturas en tu grupo en cuanto la habilidad de la Experta en adquisiciones se resuelve, el oponente objetivo no muestra ninguna carta y tú no eliges ninguna carta.

Experto furtivo de Nimana
{3}{B}
Criatura — Bribón humano
3/4
Mientras un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio, el Experto furtivo de Nimana obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de amenaza. *(No puede ser bloqueado excepto por dos o más criaturas.)*

* Una vez que una única criatura bloquee al Experto furtivo de Nimana, hacer que gane la habilidad de amenaza no hará que deje de estar bloqueado ni removerá esa criatura bloqueadora del combate.

Exploración de Valakut
{2}{R}
Encantamiento
*Aterrizaje* – Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada.
Al comienzo de tu paso final, si hay cartas exiliadas con la Exploración de Valakut, ponlas en el cementerio de su propietario, luego la Exploración de Valakut hace esa misma cantidad de daño a cada oponente.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta exiliada. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si juegas una carta de esta manera, deja el exilio y se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio más adelante en el turno, no puedes volver a jugarla.
* Si juegas la carta en respuesta a la habilidad disparada del paso final, esa carta no irá a tu cementerio y no se contará al determinar cuántos puntos de daño hacer.
* Si la Exploración de Valakut deja el campo de batalla, las cartas exiliadas con ella permanecen exiliadas y se pueden jugar. La habilidad disparada del paso final no se disparará y las cartas no irán al cementerio de su propietario.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del paso final hace que el equipo oponente pierda 2 vidas por cada carta que vaya al cementerio de su propietario.

Familiar del mago arrullador
{1}{G}{U}
Criatura — Bestia
2/4
{T}: Agrega {G} o {U}.
Siempre que lances un hechizo estimulado, ganas 2 vidas.

* La última habilidad del Familiar del mago arrullador se dispara cuando lanzas un hechizo estimulado, incluso si no usaste maná de su primera habilidad para lanzar ese hechizo.

Fantasma de aerorruina
{1}{W}{W}
Criatura — Espíritu kor
2/2
Cuando el Fantasma de aerorruina entre al campo de batalla, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra ni ficha que no controlas con coste de maná convertido de 4 o menos.
Cuando el Fantasma de aerorruina deje el campo de batalla, el propietario de la carta exiliada crea una ficha de criatura Ilusión azul X/X, donde X es el coste de maná convertido de la carta exiliada.

* Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si el Fantasma de aerorruina deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, la habilidad exilia el permanente objetivo igualmente.
* Si no hay ninguna carta exiliada cuando el Fantasma de aerorruina deja el campo de batalla (probablemente porque su primera habilidad no se resolvió aún), ningún jugador crea una ficha.
* Si la primera habilidad del Fantasma de aerorruina exilió más de una carta propiedad de un solo jugador, ese jugador crea una ficha con fuerza y resistencia iguales a la suma de los costes de maná convertido de esas cartas. Si la primera habilidad exilió cartas propiedad de más de un solo jugador, cada uno de esos jugadores crea una ficha con fuerza y resistencia iguales a la suma de los costes de maná convertido de todas las cartas exiliadas por la primera habilidad.

Faucesiniestras, devastador de aerorruinas
{1}{B}{G}
Criatura legendaria — Horror hidra
0/0
Faucesiniestras, devastador de aerorruinas entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.
Siempre que otra criatura que controlas muera, si tenía un contador +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre Faucesiniestras.
Cuando Faucesiniestras muera, crea una ficha de criatura Hidra negra y verde X/X, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre Faucesiniestras.

* La segunda habilidad de Faucesiniestras pone un solo contador +1/+1 sobre él, al margen de cuántos contadores tuviera la criatura que murió.
* Si una criatura con un contador +1/+1 sobre ella muere después de recibir demasiados contadores -1/-1, muere al mismo tiempo que se remueven los contadores y la segunda habilidad de Faucesiniestras se dispara. De manera similar, si Faucesiniestras muere después de recibir demasiados contadores -1/-1, para determinar el valor de X usa la cantidad de contadores +1/+1 que tenía antes de recibir los contadores -1/-1.

Felinosombrío de aerorruina
{3}{B}
Criatura — Horror felino
3/3
{1}{B}, sacrificar otra criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Felinosombrío de aerorruina.
Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, roba una carta.

* Si el Felinosombrío de aerorruina tiene un contador +1/+1 sobre él y muere, su última habilidad se dispara.
* Si el Felinosombrío de aerorruina muere al mismo tiempo que otra criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella, su última habilidad se dispara por esa criatura.
* Robas solo una carta cada vez que se resuelve la última habilidad del Felinosombrío de aerorruina, al margen de cuántos contadores +1/+1 tuviera la criatura sobre ella.
* Si una criatura con un contador +1/+1 sobre ella muere debido a que recibe demasiados contadores -1/-1, muere al mismo tiempo que se remueven los contadores y la última habilidad del Felinosombrío de aerorruina se dispara.

Frasco reliquia
{3}
Artefacto
{2}, {T}, sacrificar una criatura: Roba una carta.
Mientras controles un Clérigo, el Frasco reliquia tiene “Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida”.

* Una vez que la habilidad del Frasco reliquia se dispare, esa habilidad se resuelve incluso si ya no controlas un Clérigo.
* Si sacrificas el único Clérigo que controlas para activar la primera habilidad del Frasco reliquia, se dispara la habilidad disparada que se da a sí mismo.
* Si el Frasco reliquia deja el campo de batalla al mismo tiempo que cada Clérigo que controlas, su habilidad disparada se dispara por cada criatura que controlas que muera al mismo tiempo (posiblemente, incluidos esos Clérigos).
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Frasco reliquia hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Furia de Kazuul
{2}{R}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.
La Furia de Kazuul hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.
/////
Precipicios de Kazuul
Tierra
Los Precipicios de Kazuul entran al campo de batalla girados.
{T}: Agrega {R}.

* Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.
* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar la Furia de Kazuul; no puedes lanzar esta carta sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
* Los jugadores solo podrán responder a este hechizo después de que se lance y se paguen todos sus costes. Nadie puede intentar interferir con la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.

Gólem reliquia
{3}
Criatura artefacto — Gólem
6/6
El Gólem reliquia no puede atacar ni bloquear a menos que un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio.
{2}, \{T\}: El jugador objetivo muele dos cartas. *(Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

* Una vez que el Gólem reliquia ataque, hacer que su primera habilidad se aplique removiendo cartas de cementerios no hará que el Gólem reliquia sea removido del combate.
* De manera similar, una vez que el Gólem reliquia bloquee a una criatura atacante, hacer que su primera habilidad se aplique no hará que esa criatura atacante deje de estar bloqueada ni removerá el Gólem reliquia del combate.

Guía escurridizo
{R}
Criatura — Bribón trasgo
1/1
{2}, {T}: La criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

* Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 2 cuando la habilidad del Guía escurridizo 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 habilidad del Guía escurridizo no hará que deje de estar bloqueada.

Hechicero de fisuras
{1}{R}
Criatura — Hechicero trasgo
2/1
Cuando el Hechicero de fisuras entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

* Mientras se resuelve la habilidad del Hechicero de fisuras, no puedes descartar más de una carta.

Hechicero jinete del viento
{2}{U}
Criatura — Hechicero humano
2/2
Vuela.
Siempre que lances un hechizo de instantáneo, de conjuro o de Hechicero, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

* Robas una carta y descartas una carta mientras la última habilidad del Hechicero jinete del viento se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre estos eventos y no puede ocurrir nada.

Hechizos sincronizados
{4}{R}
Instantáneo
Los Hechizos sincronizados hacen 4 puntos de daño a la criatura objetivo y X puntos de daño al controlador de esa criatura, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intentan resolverse los Hechizos sincronizados, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe daño.

Hender el alma
{2}{B}
Instantáneo
Cada oponente sacrifica una criatura o un planeswalker con el coste de maná convertido más alto de entre las criaturas y planeswalkers que controla.

* En cuanto Hender el alma se resuelve, primero el oponente cuyo turno se está jugando (o el siguiente oponente por orden de turno, si es tu turno) elige una criatura o planeswalker que controle con el mayor coste de maná convertido entre las criaturas y planeswalkers de ese jugador. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes elegidos son sacrificados al mismo tiempo.

Heredero del enjambre
{3}{B}{B}
Criatura — Clérigo vampiro
3/3
Vuela.
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Heredero del enjambre.

* Si ganas vidas al mismo tiempo que el Heredero del enjambre recibe daño letal, este muere antes de que su habilidad pueda poner un contador +1/+1 sobre él.

Horda de escutos
{2}{G}
Criatura — Insecto
1/1
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1. Si controlas seis o más tierras, en vez de eso, crea una ficha que es una copia de la Horda de escutos.

* La ficha que es una copia tendrá la habilidad de la Horda de escutos. También podrá crear copias de sí misma.
* La ficha que es una copia no copiará los contadores o el daño marcado sobre la Horda de escutos, ni tampoco copiará otros efectos que cambien la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera de la Horda de escutos. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia de una Horda de escutos, pero si algún efecto de copia afectó a la copia original de la Horda de escutos, la ficha los tendrá en cuenta.
* Si la Horda de escutos deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia de la Horda de escutos usando los valores copiables de la Horda de escutos de la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Imitadora del Lagoespejo
{2}{U}
Criatura — Bribón metamorfo
0/0
Puedes hacer que la Imitadora del Lagoespejo entre al campo de batalla como una copia de una criatura que controlas, excepto que es un Bribón Metamorfo además de sus otros tipos.
/////
Orilla del Lagoespejo
Tierra
La Orilla del Lagoespejo entra al campo de batalla girada.
{T}: Agrega {U}.

* La Imitadora del Lagoespejo copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), excepto que también es un Bribón Metamorfo. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si copia una criatura que normalmente no es una criatura, no será una criatura.
* Si la Imitadora del Lagoespejo no es una criatura, probablemente porque copió una criatura que solo era una criatura temporalmente, no será un Bribón Metamorfo, incluso si se convierte en una criatura más adelante.
* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra Imitadora del Lagoespejo), entonces la Imitadora del Lagoespejo entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
* Si otra criatura se convierte en una copia de la Imitadora del Lagoespejo, esa criatura también es un Bribón Metamorfo.
* Si la criatura elegida es una ficha, la Imitadora del Lagoespejo copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. En este caso, la Imitadora del Lagoespejo no se convierte en una ficha.
* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Imitadora del Lagoespejo entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
* Si la Imitadora del Lagoespejo de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

Impulso de Bosque Extenso
{3}{G}
Conjuro
Estímulo {4}. *(Puedes pagar {4} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca. Si este hechizo fue estimulado, pon dos contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

* Si cualquier habilidad se dispara cuando las tierras se ponen en el campo de batalla y el Impulso de Bosque Extenso fue estimulado, esas habilidades no se resolverán hasta después de que pongas dos contadores +1/+1 sobre las criaturas que controlas.

Incendio purificador
{1}{R}
Conjuro
Destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar su biblioteca.
Roba una carta.

* Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Incendio purificador intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador busca una carta de tierra básica y tú no robas una carta. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador busca una carta de tierra básica y tú robas una carta.

Infernal piroclástico
{4}{R}
Criatura — Infernal
4/5
Cuando el Infernal piroclástico entre al campo de batalla, puedes regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario. Cuando lo hagas, el Infernal piroclástico hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* Mientras se resuelve la habilidad del Infernal piroclástico, no puedes regresar más de una tierra para que haga más daño.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Infernal piroclástico hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Infiltrador confiado
{3}{U}
Criatura — Bribón tritón
2/3
Girar otro Bribón enderezado que controlas: El Infiltrador confiado no puede ser bloqueado este turno.
Siempre que el Infiltrador confiado haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

* Puedes girar cualquier otro Bribón enderezado que controlas, incluso uno que no controlaras continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la primera habilidad del Infiltrador confiado.
* Una vez que una criatura bloquee al Infiltrador confiado, activar su primera habilidad no hará que deje de estar bloqueado ni removerá esa criatura bloqueadora del combate.

Inmovilización de Nahiri
{1}{W}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura o planeswalker.
El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

* 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. Esto no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
* Ninguna de las habilidades del permanente encantado se pueden activar, incluidas las habilidades de maná.
* Un planeswalker encantado de esta manera puede ser atacado.

Inscripción de abundancia
{1}{G}
Instantáneo
Estímulo {2}{G}.
Elige uno. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige cualquier cantidad de opciones.
• Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
• El jugador objetivo gana X vidas, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controla.
• La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

* Si estimulas la Inscripción de abundancia, no puedes elegir un modo en concreto más de una vez.
* Si se elige más de un modo, ejecútalos en el orden en el que estén escritos. Sin embargo, no puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones. Las habilidades que se disparen irán a la pila una vez que el hechizo termine de resolverse.
* Si cualquiera de los objetivos se convierte en ilegal, los objetivos restantes aún resultarán afectados según corresponda.
* Si se elige el segundo modo y cada criatura que controla el jugador objetivo tiene fuerza negativa, ese jugador no gana ni pierde vidas.
* Si cualquier criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Inscripción de abundancia se resuelve con su último modo elegido, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Inscripción de catástrofe
{2}{B}
Conjuro
Estímulo {2}{B}{B}.
Elige uno. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige cualquier cantidad de opciones.
• El oponente objetivo descarta dos cartas.
• Regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
• Destruye la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos.

* Si estimulas la Inscripción de catástrofe, no puedes elegir un modo en concreto más de una vez.
* Si se elige más de un modo, ejecútalos en el orden en el que estén escritos. Sin embargo, no puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones. Las habilidades que se disparen irán a la pila una vez que el hechizo termine de resolverse.
* Si cualquiera de los objetivos se convierte en ilegal, los objetivos restantes aún resultarán afectados según corresponda.
* Si una carta en el cementerio de un jugador o una criatura en el campo de batalla tienen {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Como los objetivos se eligen mientras lanzas un hechizo, no puedes hacer que la Inscripción de catástrofe regrese una carta de criatura y luego destruir esa criatura.

Inscripción de conocimiento
{3}{U}
Conjuro
Estímulo {2}{U}{U}.
Elige uno. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige cualquier cantidad de opciones.
• Regresa hasta dos criaturas objetivo a las manos de sus propietarios.
• Adivina 2, luego roba dos cartas.
• El jugador objetivo crea una ficha de criatura Ilusión azul X/X, donde X es la cantidad de cartas en su mano.

* Si estimulas la Inscripción de conocimiento, no puedes elegir un modo en concreto más de una vez.
* Si se elige más de un modo, ejecútalos en el orden en el que estén escritos. Sin embargo, no puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones. Las habilidades que se disparen irán a la pila una vez que el hechizo termine de resolverse.
* Si cualquiera de los objetivos se convierte en ilegal, los objetivos restantes aún resultarán afectados según corresponda. Si se elige cualquier objetivo y todos los objetivos se convierten en ilegales, la Inscripción de conocimiento no se resuelve. No adivinarás 2 ni robarás dos cartas si se eligió el segundo modo.
* El valor de X solo se determina en cuanto ejecutas el tercer modo mientras la Inscripción de conocimiento se resuelve. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará, incluso si cambia la cantidad de cartas en la mano de ese jugador.

Ira exorbitante
{1}{R}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene +3/+2 hasta el final del turno. Adivina 1.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Ira exorbitante, el hechizo no se resuelve. No adivinas 1.

Jace, mago reflejado
{1}{U}{U}
Planeswalker legendario — Jace
4
Estímulo {2}.
Cuando Jace, mago reflejado entre al campo de batalla, si Jace fue estimulado, crea una ficha que es una copia de Jace, mago reflejado, excepto que no es legendaria y su lealtad inicial es 1.
+1: Adivina 2.
0: Roba una carta y muéstrala. Remueve una cantidad de contadores de lealtad de Jace, mago reflejado igual al coste de maná convertido de esa carta.

* La ficha de la habilidad disparada de Jace copia exactamente lo que estaba impreso en Jace y nada más. No copia cuántos contadores hay sobre él ni efectos que no son de copia que cambien su color, tipos, etcétera. Entra al campo de batalla con un contador de lealtad. Este turno puedes activar una habilidad de lealtad de cada uno de los Jace.
* La ficha creada por la habilidad disparada de Jace no tiene el supertipo legendario y tiene una lealtad inicial de 1 en vez de 4. Si otro objeto se convierte en una copia de la ficha, esa copia no será legendaria y tendrá una lealtad inicial de 1.
* Puedes controlar un Jace, mago reflejado legendario además de cualquier cantidad de copias que no sean legendarias de Jace, mago reflejado.
* Mientras se resuelve la última habilidad de Jace, debes mostrar la carta antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
* Si una carta en la mano de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si el robo de carta de la última habilidad de Jace es modificado por un efecto de reemplazo, no muestras ninguna carta, incluso si el robo fue reemplazado por uno o más robos de cartas. En ese caso, no se removerá ningún contador de lealtad de Jace.
* Si el coste de maná convertido de la carta robada es mayor que la lealtad de Jace, remueves todos los contadores de lealtad de él. Irá a tu cementerio como una acción basada en estado antes de que puedas realizar ninguna acción.

Jerbo de cañón
{2}{W}
Criatura — Ratón
1/2
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* La habilidad del Jerbo de cañón 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 +1/+1.

Kaza, seguidora de la Turbulencia
{U}{R}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/2
Vuela, prisa.
{T}: Te cuesta {X} menos lanzar el siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno, donde X es la cantidad de Hechiceros que controlas en cuanto esta habilidad se resuelve.

* 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 habilidad activada de Kaza). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* La reducción de coste de Kaza solo puede reducir el maná genérico del coste de un hechizo. No puede reducir los requisitos de maná de color.

La aventura nos espera
{1}{G}
Conjuro
Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Si no pusiste una carta en tu mano de esta manera, roba una carta.

* Si robas una carta de esta manera, esa carta es la siguiente en tu biblioteca después de poner las cinco cartas de la parte superior de tu biblioteca en el fondo de tu biblioteca.

Ladrón sagaz planeador
{U}{B}
Criatura — Bribón humano
1/3
Destello.
Vuela.
Mientras un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio, los Bribones que controlas obtienen +1/+0.
Siempre que uno o más Bribones que controlas ataque, cada oponente muele dos cartas.

* La tercera habilidad del Ladrón sagaz planeador se aplica a sí mismo, así como a los otros Bribones que controles.
* La cuarta habilidad del Ladrón sagaz planeador hace que cada oponente muela dos cartas, no solo los atacados por Bribones que controles.

Ladronzuela surcacielos
{1}{U}
Criatura — Bribón tritón
2/1
Estímulo {X}. X no puede ser 0. *(Puedes pagar {X} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Vuela.
Cuando la Ladronzuela surcacielos entre al campo de batalla, si fue estimulada, gana el control del artefacto objetivo con coste de maná convertido de X o menos. Si ese artefacto es un Equipo, anéxalo a la Ladronzuela surcacielos.

* Si el Equipo no se puede anexar a la Ladronzuela surcacielos, probablemente porque la Ladronzuela surcacielos dejó el campo de batalla antes de que se resolviera su habilidad disparada, el Equipo permanece anexado a cualquier cosa a la que esté anexado actualmente o permanece desanexado si no está anexado a nada.
* La habilidad de la Ladronzuela surcacielos puede hacer objetivo a un artefacto que ya controles. Lo anexarás a la Ladronzuela surcacielos si es un Equipo.
* El efecto de cambio de control de la Ladronzuela surcacielos dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si la Ladronzuela surcacielos deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.

Lagac escupefuego
{3}{R}
Criatura — Lagarto
3/4
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, el Lagac escupefuego hace 1 punto de daño a cada oponente.

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

Librarse de la muerte
{4}{B}{B}
Conjuro
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*
Regresa la carta de criatura objetivo y hasta una carta de criatura Clérigo, Bribón, Guerrero o Hechicero objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* El primer objetivo de Librarse de la muerte no tiene que ser de uno de los tipos de criatura del grupo.

Líder de guerra kargana
{1}{R}{W}
Criatura — Guerrero humano
3/3
Los otros Guerreros 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 otro Guerrero que controlas puede convertirse en letal si la Líder de guerra kargana deja el campo de batalla durante ese turno.

Linvala, escudo de Portal Marino
{1}{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero ángel
3/3
Vuela.
Al comienzo del combate en tu turno, si tienes un grupo completo, elige el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente. Hasta tu próximo turno, no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.
Sacrificar a Linvala: Elige la habilidad de antimaleficio o indestructible. Las criaturas que controlas ganan esa habilidad hasta el final del turno.

* La segunda habilidad de Linvala no se disparará si no tienes un grupo completo al comienzo de tu fase de combate. No afectará al objetivo si no tienes un grupo completo en cuanto se resuelve. Sin embargo, la cantidad de criaturas en tu grupo puede cambiar entre esos momentos.
* El permanente que no sea tierra sigue afectado hasta tu próximo turno, incluso si la cantidad de criaturas en tu grupo cambia o Linvala deja el campo de batalla.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Esto no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
* Ninguna de las habilidades del permanente afectado se puede activar, incluidas las habilidades de maná.
* En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la segunda habilidad de Linvala se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando hubiera empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Litoformación de Nahiri
{X}{R}{R}
Conjuro
Sacrifica X tierras. Por cada tierra sacrificada de esta manera, roba una carta. Puedes jugar X tierras adicionales este turno. Las tierras que controlas entran al campo de batalla giradas este turno.

* No sacrificas tierras hasta que la Litoformación de Nahiri se resuelve. Una vez que lo haces, los jugadores no pueden realizar acciones hasta que el hechizo termine de resolverse.
* Si X es mayor que la cantidad de tierras que controlas, sacrificas cada tierra que controlas. La cantidad de cartas que robas es menor que X, pero puedes jugar X tierras adicionales.
* El permiso de la Litoformación de Nahiri para jugar tierras es acumulativo con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de Escalar las alturas.
* Si un efecto dice que una tierra entra girada a menos que se cumpla una condición o se pague un coste, esa tierra entra girada incluso si se cumple esa condición o se paga ese coste si está afectada por la Litoformación de Nahiri.

Llamada de Emeria
{4}{W}{W}{W}
Conjuro
Crea dos fichas de criatura Guerrero Ángel blancas 4/4 con la habilidad de volar. Las criaturas que no sean Ángel que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta tu próximo turno.
/////
Emeria, aerorruina quebrada
Tierra
En cuanto Emeria, aerorruina quebrada entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.
{T}: Agrega {W}.

* La Llamada de Emeria afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde no ganarán la habilidad de indestructible.

Maestra de filo kor
{1}{W}
Criatura — Guerrero kor
1/1
Daña dos veces.
Los Guerreros equipados que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

* Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces después de asignar daño en el paso de daño de combate de dañar primero (debido a que la Maestra de filo kor deje el campo de batalla, por ejemplo), esa criatura no asignará daño en el paso de daño de combate normal.

Maestra de los vientos
{2}{U}{U}
Criatura — Hechicero esfinge
1/4
Vuela.
Cuando la Maestra de los vientos entre al campo de batalla, roba dos cartas, luego descarta una carta.
Siempre que lances un hechizo de instantáneo, de conjuro o de Hechicero, puedes hacer que la Maestra de los vientos tenga una fuerza y resistencia base de 4/1 o 1/4 hasta el final del turno.

* No eliges una fuerza y una resistencia para la Maestra de los vientos en cuanto su habilidad se dispara. En vez de eso, en cuanto se resuelve, eliges si la Maestra de los vientos se convierte en 4/1, se convierte en 1/4 o no cambian su fuerza y su resistencia.
* La habilidad de la Maestra de los vientos sobrescribe todos los efectos previos que fijan su fuerza y/o resistencia 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 la Maestra de los vientos sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con los contadores que cambien su fuerza y su resistencia.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Maestra de los vientos puede convertirse en letal si cambias su resistencia base durante ese turno.

Mago arbóreo provocador
{2}{G}
Criatura — Hechicero elfo
2/3
Estímulo {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Cuando el Mago arbóreo provocador entre al campo de batalla, si fue estimulado, todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno lo hacen.

* Si una criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear a la criatura objetivo por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea a esa criatura. Si hay un coste asociado con hacer que una criatura bloquee a la criatura atacante, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.

Marea viva
{2}{U}
Criatura — Elemental
0/5
Siempre que lances un hechizo estimulado, la Marea viva tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 hasta el final del turno.

* La habilidad de la Marea viva sobrescribe todos los efectos previos que fijan su fuerza y/o resistencia 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 la Marea viva sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o la resistencia de la criatura.

Monumento abandonado
{5}
Artefacto legendario
Las criaturas incoloras que controlas obtienen +2/+2.
Siempre que gires un permanente para obtener {C}, agrega un {C} adicional.
Siempre que lances un hechizo incoloro, ganas 2 vidas.

* Una tierra suele ser incolora, sin importar qué colores de maná puede producir esa tierra. Si un efecto convierte una tierra incolora en una criatura sin especificar que se convierte en un cierto color, la criatura tierra obtiene +2/+2.
* “Giras un permanente para obtener {C}” solo si activas una habilidad de maná de ese permanente que incluya el símbolo {T} en su coste y solo si produce uno o más {C} cuando se resuelve.
* Si giras un permanente para obtener más de un {C}, solo agregas un {C} adicional.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* La última habilidad del Monumento abandonado no se disparará cuando juegues una tierra.

Moraug, la Furia de Akoum
{4}{R}{R}
Criatura legendaria — Guerrero minotauro
6/6
Cada criatura que controlas obtiene +1/+0 por cada vez que haya atacado este turno.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si es tu fase principal, hay una fase de combate adicional después de esta fase. Al comienzo de ese combate, endereza todas las criaturas que controlas.

* La primera habilidad de Moraug verifica cada turno cuántas veces atacó cada criatura. Cuenta las veces que la criatura atacó antes de que Moraug estuviera en el campo de batalla y deja de aplicarse si Moraug deja el campo de batalla.
* La primera habilidad de Moraug cuenta cuántas veces atacó una criatura, no cuántas veces hizo daño. La primera vez que una criatura ataque en un turno, se aplicará la bonificación +1/+0 al daño de combate que haga durante ese combate.
* Una criatura que entre al campo de batalla atacando no atacó en ese combate. La habilidad de Moraug no contará ese combate. A menos que esa criatura tenga la habilidad de prisa, no podrá atacar en más combates este turno.
* Si la habilidad de aterrizaje se resuelve durante tu fase principal precombate, la fase de combate adicional ocurrirá antes de tu fase de combate normal. Enderezarás las criaturas que controlas al comienzo del combate adicional, pero no al comienzo de tu combate normal.
* No habrá una fase principal adicional después de la fase de combate adicional. Por ejemplo, si la habilidad de aterrizaje se resuelve dos veces durante tu fase principal poscombate, obtendrás dos fases de combate adicionales consecutivas después de tu fase principal (enderezando todas tus criaturas al comienzo de cada una de ellas), seguidas por tu fase de finalización.

Mordisco rabioso
{1}{G}
Conjuro
La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

* Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando el Mordisco rabioso intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Motor litoforme
{4}
Artefacto legendario
{2}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
{3}, {T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
{4}, {oT}: Copia el hechizo de permanente objetivo que controlas. *(La copia se convierte en una ficha.)*

* La fuente de la copia de la primera habilidad del Motor litoforme es la misma que la fuente de la habilidad original.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
* Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
* La primera habilidad del Motor litoforme hace objetivo a una habilidad activada o disparada que está en la pila y crea otra copia de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
* Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa primera habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la primera habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Cazador de demonios es copiada y se exilian dos criaturas, ambas regresan cuando el Cazador de demonios deje el campo de batalla.
* El Motor litoforme puede copiar cualquier hechizo o habilidad en la pila, no solo uno con objetivos. Si se copia un hechizo de permanente, no se pueden elegir nuevos objetivos para él, si tiene alguno (quizá debido a que es un Aura o un hechizo de criatura mutante).
* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza” ni “se activa”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad. Las habilidades que digan que una habilidad disparada se dispara más veces no se aplicarán a copiar una habilidad disparada.
* La copia se resolverá antes de que lo haga el hechizo o habilidad original.
* La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
* Si el hechizo o habilidad copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente. Esto no se aplica a copiar un hechizo de permanente con una habilidad disparada modal de entra al campo de batalla, pero sí se aplica a copiar esa habilidad.
* Si el hechizo o habilidad copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo o activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
* Si el hechizo o habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.
* No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. En particular, si el hechizo original fue estimulado, la copia está estimulada.
* Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo o habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copia. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. En particular, si una habilidad disparada te pide pagar un coste (como la habilidad del Tirano de la línea mística), pagas el coste de la copia si deseas pagarlo.
* Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
* No se dice que se ha “creado” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo.

Nahiri, heredera de los antiguos
{2}{R}{W}
Planeswalker legendario — Nahiri
4
+1: Crea una ficha de criatura Guerrero Kor blanca 1/1. Puedes anexarle un Equipo que controlas.
−2: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Guerrero o de Equipo que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
−3: Nahiri, heredera de los antiguos hace una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual al doble de la cantidad de Equipos que controlas.

* Creas una ficha de Guerrero Kor y anexas un Equipo a ella si lo deseas mientras la primera habilidad de Nahiri se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Nissa de las Ramas Sombrías
{2}{B}{G}
Planeswalker legendario — Nissa
4
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de lealtad sobre Nissa de las Ramas Sombrías.
+1: Endereza la tierra objetivo que controlas. Puedes hacer que se convierta en una criatura Elemental 3/3 con las habilidades de prisa y amenaza hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.
−5: Puedes poner en el campo de batalla de tu mano o cementerio una carta de criatura con coste de maná convertido menor o igual que la cantidad de tierras que controlas con dos contadores +1/+1 sobre ella.

* La segunda habilidad de Nissa puede hacer objetivo a una tierra que ya esté enderezada o que ya sea una criatura.
* La segunda habilidad de Nissa no remueve ninguna habilidad que tenga la criatura tierra.
* La segunda habilidad de Nissa sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de la criatura tierra 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 la criatura tierra sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con los contadores que cambien su fuerza y su resistencia.
* Si una carta en la mano o el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* El coste de maná convertido de la carta de criatura solo se verifica en tu mano o cementerio. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura cuyo coste de maná convertido pase a ser mayor que la cantidad de tierras que controlas una vez que esté en el campo de batalla, probablemente porque entre como una copia de otro permanente.

Omnath, centro de la creación
{R}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Elemental
4/4
Cuando Omnath, centro de la creación entre al campo de batalla, roba una carta.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 4 vidas si es la primera vez que esta habilidad se resolvió este turno. Si es la segunda vez, agrega {R}{G}{W}{U}. Si es la tercera vez, Omnath hace 4 puntos de daño a cada oponente y a cada planeswalker que no controlas.

* La habilidad de aterrizaje de Omnath no tiene ningún efecto cada vez después de la tercera que se resuelve en un turno.
* La habilidad de aterrizaje de Omnath siempre utiliza la pila y los jugadores pueden responder a ella. No es una habilidad de maná, ya que el evento que hace que se dispare no es una habilidad de maná, incluso si es la segunda vez que la habilidad se resuelve en un turno.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad del Omnath hace que el equipo oponente pierda 8 vidas la tercera vez que se resuelve. Los planeswalkers de cada otro jugador, incluido tu compañero de equipo, reciben 4 puntos de daño.

Orah, hierofante de aerorruina
{2}{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo kor
3/3
Vínculo vital.
Siempre que Orah, hierofante de aerorruina u otro Clérigo que controlas muera, regresa la carta de Clérigo objetivo con coste de maná convertido menor de tu cementerio al campo de batalla.

* Si otro Clérigo que controlas muere al mismo tiempo que Orah, la habilidad de Orah se dispara por ese Clérigo además de dispararse por sí mismo.
* Si una criatura en el campo de batalla o una carta de criatura en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* La habilidad de Orah puede hacer objetivo a una carta de Clérigo que vaya a tu cementerio al mismo tiempo que el Clérigo cuya muerte hizo que la habilidad se disparara.

Pastarraíces de Murasa
{G}{W}
Criatura — Bestia
2/3
Vigilancia.
{T}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra básica de tu mano.
{T}: Regresa la tierra básica objetivo que controlas a la mano de su propietario.

* La segunda habilidad del Pastarraíces de Murasa no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.
* Una vez que el Pastarraíces de Murasa ataque, puedes activar cualquiera de sus habilidades activadas. Hacerlo no lo remueve del combate. Sigue siendo una criatura atacante y seguirá haciendo y recibiendo daño de combate de forma normal.

Pionero de Kabira
{3}{W}
Criatura — Guerrero humano
3/3
Cuando el Pionero de Kabira entre al campo de batalla, la criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* La bonificación solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad del Pionero de Kabira. Una vez que eso ocurra, el tamaño de la bonificación no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de criaturas en tu grupo.

Plaga litoforme
{1}{B}
Encantamiento — Aura
Encantar tierra.
Cuando la Plaga litoforme entre al campo de batalla, roba una carta.
La tierra encantada pierde todos los tipos de tierra y habilidades y tiene “{T}: Agrega {C}” y “{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color”.

* Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Plaga litoforme intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No entra al campo de batalla, así que no robas una carta.
* La tierra encantada mantiene los demás tipos de cartas (como artefacto) y supertipos (como básica o legendaria) cuando pierde sus tipos de tierra.

Punto de presión
{1}{W}
Instantáneo
Gira la criatura objetivo.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Punto de presión, el hechizo no se resuelve. No robas una carta. Si el objetivo es legal pero no se gira (probablemente porque ya estaba girado), sí que robas una carta.

Recompensa codiciada
{4}{B}
Conjuro
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*
Busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Si tienes un grupo completo, puedes lanzar un hechizo de tu mano con coste de maná convertido de 4 o menos sin pagar su coste de maná.

* Si tienes un grupo completo y quieres lanzar un hechizo con el efecto de la Recompensa codiciada, lo haces como parte de la resolución de la Recompensa codiciada después de buscar una carta. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
* La carta que busques puede ser la que lances.
* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Refugio de felidares
{3}{W}
Encantamiento
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, elige uno:
• Crea una ficha de criatura Bestia Felino blanca 2/2.
• Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Esas criaturas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* El segundo modo del Refugio de felidares solo afecta a criaturas que controlas en el momento en el que la habilidad se resuelve, incluidas criaturas que controlas pero que por alguna razón no obtuvieron un contador +1/+1. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de vigilancia ni obtendrán un contador +1/+1.

Restauración de Portal Marino
{4}{U}{U}{U}
Conjuro
Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano más una. Tu mano no tiene tamaño máximo durante el resto del juego.
/////
Portal Marino renacido
Tierra
En cuanto Portal Marino renacido entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {U}.

* Si no tienes cartas en la mano en cuanto la Restauración de Portal Marino se resuelve, robas una carta.

Resurgimiento de Malakir
{B}
Instantáneo
Elige una criatura objetivo. Pierdes 2 vidas. Hasta el final del turno, esa criatura gana “Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.
/////
Cenagal de Malakir
Tierra
El Cenagal de Malakir entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {B}.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Resurgimiento de Malakir, el hechizo no se resuelve. No pierdes 2 vidas.
* El efecto del Resurgimiento de Malakir solo funciona una vez. Si la criatura objetivo muere y luego regresa al campo de batalla, se considera una nueva criatura. Si esa nueva criatura muere, no regresará.

Sacerdote de sangre de Malakir
{1}{B}
Criatura — Clérigo vampiro
2/1
Cuando el Sacerdote de sangre de Malakir entre al campo de batalla, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Sacerdote de sangre de Malakir hace que el equipo oponente pierda el doble de X vidas y tú ganes X vidas.

Sacerdotisa de plagas saqueadora
{2}{B}
Criatura — Clérigo vampiro
3/2
Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Sacerdotisa de plagas saqueadora hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Sanadora acompañada
{3}{W}
Criatura — Clérigo kor
2/3
Siempre que ganes vidas por primera vez cada turno, crea una ficha de criatura Felino blanca 1/1.
{2}{W}: Otro Clérigo objetivo gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

* Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Saqueador halcón nocturno
{1}{B}{B}
Criatura — Bribón vampiro
1+\*/3
Vuela, toque mortal, vínculo vital.
La fuerza del Saqueador halcón nocturno es igual a 1 más la cantidad de tipos de cartas entre las cartas en los cementerios de tus oponentes. *(Las cartas en los cementerios solo tienen las características de la cara frontal.)*

* La habilidad que define la fuerza del Saqueador halcón nocturno funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* El Saqueador halcón nocturno cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en el cementerio de tu oponente es una sola carta de criatura artefacto, el Saqueador halcón nocturno será 3/3. Si las únicas cartas en esos cementerios son diez cartas de artefacto y diez cartas de criatura, el Saqueador halcón nocturno será 3/3 igualmente.
* Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevada son supertipos, no tipos de cartas; Vampiro y Bribón son subtipos, no tipos de cartas.

Sed del jefe de sangre
{B}
Conjuro
Estímulo {2}{B}. *(Puedes pagar {2}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Destruye la criatura o planeswalker objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, destruye la criatura o planeswalker objetivo.

* Si una criatura o planeswalker en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Silenciador de Drana
{5}{B}
Criatura — Bribón vampiro
3/2
Cuando el Silenciador de Drana entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad del Silenciador de Drana. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de criaturas en tu grupo.

Simbiosis de Madera Torcida
{4}{G}{G}{G}
Conjuro
Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que se encuentre entre ellas. Si el coste de maná convertido de esa carta es de 3 o menos, entra con tres contadores +1/+1 adicionales sobre ella. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
/////
Madera Torcida, bosque serpentino
Tierra
En cuanto Madera Torcida, bosque serpentino entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.
{T}: Agrega {G}.

* Usa el coste de maná convertido de la carta de criatura tal como existe en tu biblioteca para determinar si recibe contadores +1/+1, ignorando cualquier efecto de reemplazo (como el de la Imitadora del Lagoespejo) que cambiará su coste de maná convertido una vez que esté en el campo de batalla.
* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Sombra acuchilladora
{2}{B}
Criatura — Bribón vampiro
1/4
Girar otro Bribón enderezado que controlas: La Sombra acuchilladora gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.
Siempre que la Sombra acuchilladora haga daño de combate a un jugador, ese jugador muele tres cartas. *(Pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

* Puedes girar cualquier otro Bribón enderezado que controlas, incluso uno que no controlaras continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la primera habilidad de la Sombra acuchilladora.

Sujeción glacial
{2}{U}
Instantáneo
Gira la criatura objetivo. Su controlador muele dos cartas. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador. *(Pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Sujeción glacial, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador muele ni roba ninguna carta y no se puede impedir que la criatura se enderece. Si el objetivo es legal pero la Sujeción glacial no lo gira (probablemente porque ya esté girada), el resto de los efectos de la Sujeción glacial sí que ocurrirán: esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador, ese jugador muele dos cartas y tú robas una carta.

Superviviente audaz
{1}{G}
Criatura — Guerrero humano
1/1
Cuando el Superviviente audaz entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* El Superviviente audaz puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Taborax, el Fin de la Esperanza
{2}{B}
Criatura legendaria — Clérigo demonio
2/2
Vuela.
Taborax, el Fin de la Esperanza tiene la habilidad de vínculo vital mientras tenga cinco o más contadores +1/+1 sobre él.
Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Taborax. Si esa criatura era un Clérigo, puedes robar una carta. Si lo haces, pierdes 1 vida.

* Si otra criatura que no sea ficha recibe daño letal al mismo tiempo que Taborax, Taborax muere antes de que su última habilidad pueda poner un contador +1/+1 sobre él.
* Si otro Clérigo que no sea ficha muere al mismo tiempo que Taborax, no pondrás un un contador +1/+1 sobre él, pero puedes robar una carta en cuanto su última habilidad se resuelve. Igualmente perderás 1 vida si lo haces.

Tazri, símbolo de la unidad
{4}{W}
Criatura legendaria — Guerrero humano
4/6
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en tu grupo.
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar hasta dos cartas de Clérigo, Bribón, Guerrero, Hechicero y/o Aliado que se encuentren entre ellas y ponerlas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Para determinar el coste de la habilidad activada de Tazri, eliges qué coste pagarás por cada uno de los cuatro símbolos de maná ({2} o un maná del color apropiado), sumas el coste total, aplicas cualquier coste adicional y luego aplicas cualquier reducción de coste.
* La habilidad activada de Tazri te permite poner hasta dos cartas en total en tu mano, no dos cartas de cada uno de los tipos de criatura indicados.
* Aliado es un tipo de criatura que no aparece en la colección *El resurgir de Zendikar* pero que apareció en colecciones anteriores ambientadas en el plano de Zendikar.

Tirano de la línea mística
{2}{R}{R}
Criatura — Dragón
4/4
Vuela.
No pierdes el maná rojo que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.
Cuando el Tirano de la línea mística muera, puedes pagar cualquier cantidad de {R}. Cuando lo hagas, hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

* Puedes mantener el maná rojo en tu reserva de maná indefinidamente mientras el Tirano de la línea mística esté en el campo de batalla. Eso significa que si agregas un maná rojo a tu reserva de maná durante un paso o fase, puedes usarlo durante un paso o fase posterior, o incluso en un turno posterior. Otros tipos de maná seguirán vaciándose de tu reserva de maná en cuanto termine cada paso o fase.
* Si un maná rojo que agregas a tu reserva de maná tiene ciertas restricciones o condiciones asociadas con él (por ejemplo, si fue producido por el Campamento base), estas se aplicarán a ese maná, al margen de cuándo lo uses.
* Una vez que el Tirano de la línea mística deja el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para usar cualquier maná rojo que haya en tu reserva de maná antes de que se vacíe de forma normal. No hay ninguna penalización asociada con esto, excepto la pérdida del maná.
* La última habilidad del Tirano de la línea mística va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar cualquier cantidad de maná rojo, incluido maná sin usar que tengas. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo al que hacer esa misma cantidad de daño. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se pague, pero antes de que se haga el daño.

Traición de Canción Enloquecedora
{3}{R}{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.
/////
Ruinas de Canción Enloquecedora
Tierra
Las Ruinas de Canción Enloquecedora entran al campo de batalla giradas.
{T}: Agrega {R}.

* La Traición de Canción Enloquecedora 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.

Trampa espeluznante
{U}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta el final del turno. Si controlas un Hechicero, roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Trampa espeluznante, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta si controlas un Hechicero.

Vanguardia de Goma Fada
{1}{R}
Criatura — Guerrero humano
2/2
Siempre que la Vanguardia de Goma Fada ataque, la criatura objetivo que controla un oponente con fuerza menor o igual a la cantidad de Guerreros que controlas no puede bloquear este turno.

* La fuerza de la criatura objetivo y la cantidad de Guerreros que controlas solo se verifican en cuanto la habilidad de la Vanguardia de Goma Fada va a la pila y en cuanto esa habilidad se resuelve. Si la fuerza de la criatura aumenta después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder bloquear.
* La criatura objetivo tiene restringido bloquear cualquier cosa, no solo a la Vanguardia de Goma Fada.

Vérazol, la Corriente Dividida
{X}{G}{U}
Criatura legendaria — Serpiente
0/0
Vérazol, la Corriente Dividida entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada maná usado para lanzarla.
Siempre que lances un hechizo estimulado, puedes remover dos contadores +1/+1 de Vérazol. Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

* La cantidad de maná que uses para lanzar a Vérazol suele ser igual a su coste de maná convertido, que normalmente es de 2 más el valor elegido para X. Sin embargo, también incluyes los costes adicionales que pagues, incluido el “impuesto del comandante” en un juego de Commander.
* Si Vérazol entra al campo de batalla sin ser lanzada, entonces no se usó maná para lanzarla. Entra al campo de batalla sin ningún contador +1/+1. Si no hay otros efectos que aumenten su resistencia en ese momento, irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.
* Si otra criatura entra al campo de batalla como copia de Vérazol, calcula cuánto maná se usó para lanzar esa criatura para determinar con cuántos contadores +1/+1 entra.
* La última habilidad de Vérazol puede copiar cualquier hechizo estimulado, no solo uno con objetivos.
* No puedes remover más de dos contadores mientras se resuelve la última habilidad de Vérazol para copiar el hechizo más de una vez. No puedes remover solo un contador de ella si solo tiene uno. Si Vérazol deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, no puedes remover dos contadores +1/+1 de ella.
* Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la última habilidad de Vérazol 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. Esto no se aplica a copiar un hechizo de permanente con una habilidad modal de entra al campo de batalla.
* En el caso de hechizos con {X} en sus costes de maná, 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. En particular, la copia también está estimulada.
* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
* Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
* No se dice que se ha “creado” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo.

Verdiguardián anciano
{4}{G}{G}
Criatura — Elemental
5/7
Alcance.
Puedes jugar tierras desde tu cementerio.
Si una tierra que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

* El Verdiguardián anciano no cambia cuándo puedes jugar esas tierras. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
* El Verdiguardián anciano no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.
* El Verdiguardián anciano te permite jugar una cara de tierra de una carta de dos caras modal, pero no una cara que no sea tierra.
* La tercera habilidad del Verdiguardián anciano afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de una tierra, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando la tierra entra al campo de batalla, como las habilidades de aterrizaje. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
* Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la tercera habilidad del Verdiguardián anciano. Esto incluye cualquier habilidad que use “en cuanto [esta tierra] entre al campo de batalla” y cualquier habilidad que diga que la tierra entre al campo de batalla con contadores.
* El efecto del Verdiguardián anciano no copia la habilidad disparada; hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada copia de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
* El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “tierras”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control” se dispararía dos veces si la tierra que entra también es una criatura.
* Una habilidad que se dispara siempre que juegas una tierra no se disparará una vez más.
* Mira cada permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si controlas a Ashaya, el Alma de lo Salvaje, una criatura que no sea ficha que entre al campo de batalla hará que cualquier habilidad que corresponda se dispare una vez más.
* Si controlas dos copias del Verdiguardián anciano, una tierra que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Un tercer Verdiguardián anciano hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente.
* Si una tierra que entra al campo de batalla al mismo tiempo que el Verdiguardián anciano (incluyendo al mismo Verdiguardián anciano si un efecto hace que sea una tierra) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Veredicto de las sombras
{3}{B}{B}
Conjuro
Exilia todas las criaturas y planeswalkers con coste de maná convertido de 3 o menos del campo de batalla y todas las cartas de criatura y planeswalker con coste de maná convertido de 3 o menos de todos los cementerios.

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

Viaje al olvido
{4}{W}
Encantamiento
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*
Cuando el Viaje al olvido entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que el Viaje al olvido deje el campo de batalla.

* Si el Viaje al olvido deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
* Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Vidente de la cascada
{3}{U}
Criatura — Hechicero tritón
3/3
Cuando la Vidente de la cascada entre al campo de batalla, adivina X, donde X es la cantidad de criaturas en tu grupo. *(Tu grupo consiste en hasta un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero.)*

* Si no hay criaturas en tu grupo en cuanto la habilidad de la Vidente de la cascada se resuelve, no adivinas nada. Las habilidades que se disparan siempre que adivines no se disparan.

Vórtice turbulento
{1}{R}
Encantamiento
Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, el Vórtice turbulento le hace 1 punto de daño.
Siempre que un jugador lance un hechizo, si no se usó maná para lanzarlo, el Vórtice turbulento hace 5 puntos de daño a ese jugador.
{R}: Tus oponentes no pueden ganar vidas este turno.

* 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.
* Activar la última habilidad del Vórtice turbulento no anulará las vidas ganadas antes de que se resolviera.
* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad del Vórtice turbulento se dispara dos veces durante el mantenimiento de cada equipo. Cada copia hace 1 punto de daño a uno de los jugadores de ese equipo.

Voz del tormento
{1}{R}
Conjuro
Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.
Roba dos cartas.

* Debes descartar exactamente una carta para lanzar la Voz del tormento; no puedes lanzarla sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Yasharn, tierra implacable
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Jabalí elemental
4/4
Cuando Yasharn entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de Bosque básica y una carta de Llanura básica, muestra esas cartas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.
Los jugadores no pueden pagar vidas o sacrificar permanentes que no sean tierra para lanzar hechizos o activar habilidades.

* La primera habilidad de Yasharn puede buscar solo una carta de Bosque básica o una carta de Llanura básica si no tienes ambas en tu biblioteca o si no deseas buscar ambas.
* Si un hechizo o habilidad activada tiene un coste que requiere que un jugador pague vidas (como la habilidad activada concedida por la Plaga litoforme) o sacrifique un permanente (como la Furia de Kazuul o los Suministros de repuesto), ese hechizo o habilidad no se puede lanzar o activar.
* Otras cosas pueden seguir haciendo que los jugadores paguen vidas o sacrifiquen criaturas, como un hechizo o habilidad que se resuelve.

Yermos reptantes
Tierra
{T}: Agrega {C}.
{4}: Pon dos contadores +1/+1 sobre los Yermos reptantes. Luego, puedes hacer que se convierta en una criatura Elemental 0/0 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

* Puedes activar la segunda habilidad de los Yermos reptantes incluso si ya son una criatura.
* Los contadores sobre los Yermos reptantes permanecen sobre ellos cuando dejan de ser una criatura. Si se convierten en una criatura más adelante, se les aplicarán.
* A menos que los Yermos reptantes ya sean una criatura, su segunda habilidad hace que los contadores +1/+1 se pongan sobre una tierra que no es una criatura. Las habilidades que se aplican o disparan cuando se ponen contadores sobre una criatura que controlas no lo harán.
* Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.

Zapapico de aerorruina
{G}
Artefacto — Equipo
Cuando el Zapapico de aerorruina entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura equipada obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
Equipar {2}{G}.

* La bonificación de la habilidad de aterrizaje del Zapapico de aerorruina se aplica a la criatura a la que está anexado en el momento en que se resuelve la habilidad. Esa bonificación no se aplica a una nueva criatura si el Zapapico de aerorruina se anexa a una nueva criatura.
* Si no hay ninguna criatura equipada en cuanto la habilidad de aterrizaje del Zapapico de aerorruina se resuelve, ninguna criatura obtendrá +2/+2.

Záreth San, el Farsante
{3}{U}{B}
Criatura legendaria — Bribón tritón
4/4
Destello.
{2}{U}{B}, regresar un Bribón atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon a Záreth San, el Farsante de tu mano en el campo de batalla girado y atacando.
Siempre que Záreth San haga daño de combate a un jugador, puedes poner la carta de permanente objetivo del cementerio de ese jugador en el campo de batalla bajo tu control.

* Antes de que se declaren bloqueadoras, los Bribones atacantes no están bloqueados ni no bloqueados, por lo que no puedes pagar el coste para activar la segunda habilidad de Záreth San.
* Para activar la segunda habilidad de Záreth San, muéstralo en tu mano. Permanece mostrado hasta que la habilidad se resuelve.
* Si Záreth San deja tu mano antes de que su segunda habilidad se resuelva, la habilidad no hace nada cuando se resuelve. Záreth San permanece en su zona nueva y el Bribón que regresaste permanece en la mano de su propietario.
* Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca Záreth San. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que atacaba el Bribón regresado.
* Aunque Záreth San está atacando, nunca fue declarado como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
* La segunda habilidad de Záreth San se puede activar durante el paso de declarar bloqueadoras, el paso de daño de combate o el paso de final del combate. Si esperas hasta después del paso de declarar bloqueadoras, como todo el daño de combate se hace a la vez, Záreth San normalmente no hará daño de combate.
* Si una criatura en combate tiene las habilidades de dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la segunda habilidad de Záreth San durante el paso de daño de combate de dañar primero. En este caso, Záreth San hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque gane la habilidad de dañar primero de alguna manera.
* 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 la última habilidad de Záreth San.

Zendikon de Nissa
{3}{G}
Encantamiento — Aura
Encantar tierra.
La tierra encantada es una criatura Elemental 4/4 con las habilidades de alcance y prisa. Sigue siendo una tierra.
Cuando la tierra encantada muera, regresa esa carta a la mano de su propietario.

* El Zendikon de Nissa no remueve ninguna habilidad que tenga la criatura tierra.
* El Zendikon de Nissa sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de la criatura tierra 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 la criatura tierra sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con los contadores que cambien su fuerza y su resistencia.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *EL RESURGIR DE ZENDIKAR*

Anowon, el Ladrón de las Ruinas
{2}{U}{B}
Criatura legendaria — Bribón vampiro
2/4
Los otros Bribones que controlas obtienen +1/+1.
Siempre que uno o más Bribones que controlas hagan daño de combate a un jugador, ese jugador muele una carta por cada punto de daño que se le haga. Si el jugador muele al menos una carta de criatura de esta manera, robas una carta. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otros Bribones que controlas puede convertirse en letal si Anowon deja el campo de batalla durante ese turno.
* El jugador que recibió daño de combate muele cartas solo por el daño hecho por tus Bribones, no por cualquier otro daño de combate que recibiera a la vez.
* Robas solo una carta, al margen de cuántas cartas de criatura muela el jugador más allá de la primera.
* Si los Bribones que controlas hacen daño de combate a dos jugadores al mismo tiempo, la habilidad de Anowon se dispara dos veces.

Daga de acero susurrante
{2}{B}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +2/+0.
Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar un hechizo de criatura desde el cementerio de ese jugador este turno y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.
Equipar {3}.

* No eliges una carta que lanzar mientras se resuelve la habilidad de la Daga de acero susurrante. Simplemente obtienes permiso para lanzarla después.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que deseas lanzar.
* 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.
* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos y/o permanentes que controlas por la habilidad de la Daga de acero susurrante.

Esfinge ladrona
{5}{U}{U}
Criatura — Bribón esfinge
5/5
Rondar {3}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rondar si hiciste daño de combate a un jugador este turno con una Esfinge o un Bribón.)*
Vuela.
Cuando la Esfinge ladrona entre al campo de batalla, por cada oponente, regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador a la mano de su propietario.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de rondar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Puedes lanzar un hechizo por su coste de rondar en cualquier momento en un turno después de que una criatura que controlas de un tipo correspondiente haga daño de combate a un jugador. No importa si ese jugador dejó el juego, si esa criatura dejó el campo de batalla o dejó de estar bajo tu control, o si esa criatura ya no tiene un tipo correspondiente.
* Rondar compara los tipos de criatura del hechizo con los tipos de criatura de las criaturas que hicieron daño de combate a jugadores este turno. Normalmente esto significa que puedes lanzar la Esfinge ladrona por su coste de rondar solo si una Esfinge o un Bribón hicieron daño de combate a un jugador, pero si un efecto hace que el hechizo tenga otros tipos de criatura, la habilidad de rondar también se cumple si una criatura con esos tipos adicionales hizo daño de combate a un jugador.
* Si un permanente que no sea tierra cambia de controlador mientras es el objetivo de la habilidad de la Esfinge ladrona, ese permanente no será un objetivo legal en cuanto la habilidad se resuelva. Los objetivos legales restantes se regresarán a la mano de sus propietarios.

Iracundo de geodas
{4}{R}{R}
Criatura — Elemental
4/3
Daña primero.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, incita a cada criatura que controla el jugador objetivo. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

* Las criaturas que entran al campo de batalla o entran bajo el control del jugador objetivo después de que la habilidad del Iracundo de geodas se resuelva no estarán incitadas.
* Si una criatura incitada no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
* Si una criatura incitada no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o a un jugador que la incitó.
* Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada.
* Ser incitada dos veces por el mismo jugador es redundante.
* Si incitas a una criatura que controlas, esta debe atacar y debe atacar a un jugador en vez de a un planeswalker.
* Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.
* Si dejas el juego, todas las criaturas que incitaste permanecen incitadas hasta cuando hubiera comenzado tu próximo turno. No dejan de estar incitadas inmediatamente y no permanecen incitadas indefinidamente.

Obuun, antepasado Mul Daya
{1}{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Espíritu elfo
3/3
Al comienzo del combate en tu turno, hasta una tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental X/X con las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Obuun. Sigue siendo una tierra.
*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* La primera habilidad de Obuun no remueve ninguna habilidad que tenga la criatura tierra.
* La primera habilidad de Obuun puede hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura. Esto sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de la criatura tierra 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 la criatura tierra sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con los contadores que cambien su fuerza y su resistencia.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, El trono de Eldraine, Theros e Ikoria son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2020 Wizards.